HELPLINE *In Cool Blood • Covert Ops: Nuclear Dawn • Alundra 2 • Shadowman*

PSX

CIJENA 21.80 KN
BROJ 18 RUJAN 2000.

PLAYSTATION ČASOPIS

ISSUE 18 SEPTEMBER 21,80 KN 570 SLT 5,5 KM
9 771331 784006

U OVOM BROJU

Najave
This Is Football 2
Formula One 2000
Terracon
C-12

Recenzije
Chrono Cross
Star Trek Invasion
Spider-Man
Parasite Eve 2
Koudelka
Tenchu 2
Birth of the Stealth Assassins
X-Men Mutant Academy
RC Revenge...

Treća sreća!

TOCA World Touring Cars

Nakon dvaju odličnih nastavaka Codemasterovci su napravili novo remek-djelo

ECTS 2000

Izvještaj s najvećeg europskog sajma interaktivne zabave

NAGRADNA IGRA Osvoji PlayStation 2 konfiguraciju snova

CAPTURE



Scaner Mustek SE 600CP
300 x 600 dpi, 30bit, parallel
496 kn



Scaner Mustek SE 1200CP+
600 x 1200 dpi, 48bit, parallel
623 kn



Scaner Mustek SE 1200CU
600 x 1200 dpi, 48bit, USB
766 kn



Scaner Mustek Bear Paw 1200
600 x 1200 dpi, 48bit, USB
1086 kn



Recorder Mustek CD-RW, MRW-4432
1580 kn



Web kamera Mustek, 640 x 480 pixels, USB
494 kn



Digitalni foto aparat Mustek VDC-210 P
640 x 480 pixels, 24bit, serial
1426 kn



Digitalni foto aparat Mustek MDC-800
1024 x 768 pixels, 24bit, USB, serial
2395 kn



Digitalni foto aparat Mustek G Smart 350
640 x 460 pixels, 24bit, USB
1394 kn

Mustek™

U Cijene je uključen PDV

KVARK

· Uprava: Trg Kralja Tomislava 19, 10 000 Zagreb · Tel: 481 11 33, Fax: 492 22 80 ·
· Skladište: Baštijanova 1 · Tel: 363 73 74, Mob. 091/512 67 95 (Goran) ·
· e-mail: pcprodaja@kvark.hinet.hr · web: www.kvark.hr ·

PSX
PLAYSTATION ČASOPIS

IZDAVAČ
JANUS PRESS D.O.O.
Majstora Radonje 10/I, 10 000 Zagreb
TEL
+385 (0)1 3843 600, 3843 772
FAX
+385 (0)1 3843 599
E-MAIL: psx@janus.hr
WWW: http://psx.janus.hr

DIREKTORICA
Senka Kušer
senka.kuser@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ART DIRECTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

DIREKTOR MARKETINGA
Krešimir Mijić
kresimir.mijic@janus.hr

SURADNICI
Ivan Bolkovac, Hrvoje Herceg, Berislav Jozić, Krešimir Jozić, Igor Milanović, Danijel Milčić, Danijel Reškovac, Nevenka Šalat, Tanja Vitas, Amar Rešić, Tomislav Tomašić, Vedran Sandić

LEKTURA
Jasmina Sočo, Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

PRETPLATA
Marijana Jurič
prodaja@janus.hr
(reklamacije i upiti radnim danom od 9 do 16 h)

PRIJELOM I OBRADA
dtp@janus.hr
Darko Poslek, Marijan Baćac

FOTOGRAFIJA
Darko Poslek

IZRADA FILMOVA
Janus Studio

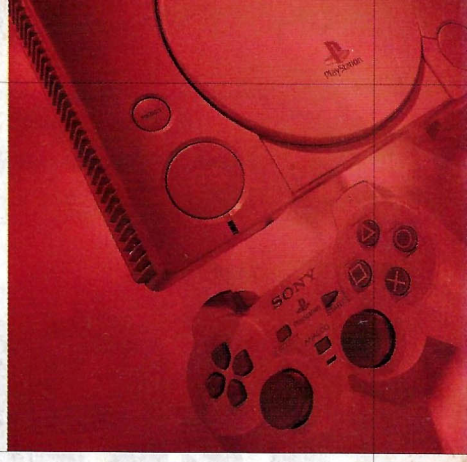
TISAK
VJESNIK d.d.
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb

ISSN 1331-7849

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

janus

SADRŽAJ





ECTS 28



CHRONO CROSS 38



STAR TREK 42



PARASITE EVE II 46



KOUDELKA 48



TOCA WTC 18

KONTAKT ZONA 8

ECTS 10

TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 32
I TO JE IGRA: ACTION BASS 61
RETRO: DIABLO 63

NAJAVE
THIS IS FOOTBALL 2 26
FORMULA ONE 2000 28
TERRACON 30
C-12 31

HARDWARE
MOTOROLA: TALKABOUT T2288 64
GAMESTER: PRO-RACER 64
GAMESTER: CONSOLE BAG 65
PHILIPS: PORTABLE CD PLAYERS 67

HELPLINE
PITANJA & ODGOVORI 68
IN COOL BLOOD 72
SHADOWMAN 78
COVERT OPS: NUCLEAR DAWN 82
ALUNDRA 2 86

LIFESTYLE
HEROES 'N' HEROINE 92

ODIGRALI SMO
TOCA WORLD TOURING CARS 36
CHRONO CROSS 40
STAR TREK: INVASION! 44
PARASITE EVE II 46
KOUDELKA 48
SPIDER-MAN 50
TENCHU II 52
RC REVENGE 54
MARVEL'S X-MEN - MUTANT ACADEMY 55
IRON SOLDIER 3 56
STRIDER 2 57
MR. DRILLER 58
BUST A GROOVE 2 59

U najvećoj PSX-ovoj nagradnoj igri ovog stoljeća, na kraju milenija,
PSX - vaš omiljeni PlayStation časopis poklanja vam samo jednu (čitaj 1) nagradu....

Jedna ali vrijedna!

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

- ⊗ **PlayStation 2 konzole**
- ⊗ **dvije igre za PS 2 konzolu**
- ⊗ **Ferarri Shock 2 Racing Wheel volana**
- ⊗ **Dva Pro Shock Arcade kontrolera**
- ⊗ **Virtual Pistol pištolja**
- ⊗ **10 DVD filmova**
- ⊗ **godišnje pretplate na PSX**

I ti imaš šanse osvojiti ovu igraću konfiguraciju snova, san svakog čitatelja PSX-a!

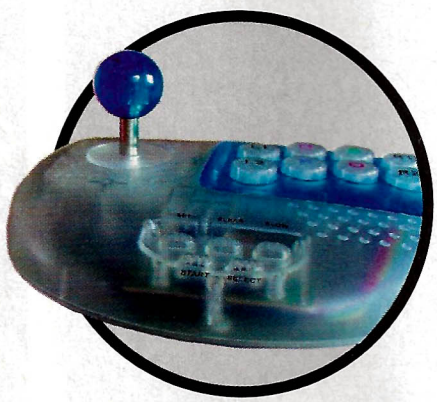


2 x PS2 igra

• pokloniti će se dvije najatraktivnije igre ove godine

2 x Pro Shock Arcade kontroler

• uz ova dva arkadna kontrolera igranje Tekken Tag Tournamenta biti će nezaboravno iskustvo poput igranja na automatima
• dva nezamjenjiva komada za igranje u dvoje arkadnih i borilačkih igara
• dar tvrtke Zola, tel. 01/6552 727





Ferarri Shock 2 Racing Wheel

• po mišljenima mnogih daleko najbolji volan za PlayStation, prava pila među volanima sa dual shock efektom i pedalama, idealan za Gran Tourismo 2000
• vlastitog oca puštati blizu jedino ako on vama da svoj volan
• dar tvrtke Continuum, tel. 01/4872 3130



Virtual Pistol pištolj

• još i to, pištolj sa reload pedalama koji ne zahtjeva skupe baterije nego se napaja iz priloženog transformatora
• puca, repetira i trese se kao i pravi, a bogme tako i izgleda
• Guncom i Namco kompatibilan
• dar tvrtke Element, tel. 01/4830 175

Za sudjelovanje u nagradnoj igri potrebno je sakupiti tri kupona koja će biti objavljena u PSX-u broj 18, 19 i 20 (jocker kupon objavljen u PSX-u
telefona na adresu: Janus Press, Majstora Radonje 10, 10 000 Zagreb. Napominjemo: Ne šaljite svaki kupon posebno! Ne zaboravite napisat


KINEMATOGRAFI ZAGREB VAM PREDSTAVLJAJU
TOM CRUISE
M:I-2
www.missionimpossible.com
31. KOLOVOZ 2000.
• dar tvr
Za sudjelovanje u nagra
telefona na adresu: Janu
TURES
DISTRIBUCIJA
KINEMATOGRAFI ZAGREB
TM & COPYRIGHT © 2000 BY PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.
Paramount
A VIACOM COMPANY

PlayStation 2

- konzola koju vama ne treba posebno predstavljati
- dar tvrtke Helikop, tel. 01/455 19 66



10 DVD filmova

- PS 2 konzola odličan je DVD player i da biste vi, vaša obitelj i vaši prijatelji mogli uživati u kristalnoj čistoći zvuka i slike potrebni su vam DVD filmovi (za početak 10 filmova osigurati će vam dosta zabave)
- za vašu mamu neki ljubić, za tatu nešto golišavo, za mlađeg brata i sestru neki crtić, a za vas nešto cool poput Matrixa....
- dar tvrtke ISSA Film Video, tel. 01/4666 784



Godišnja pretplata na PSX

- sretnik kao vi dobivati će cijelu godinu svoj omiljeni časopis na kućnu adresu, neće morati niti obući papuče da ode po njega, a i čitati ćete ga prije drugih
- dar tvrtke Janus Press, tel. 01/43843 600

oj 21 može zamijeniti propušteni kupon) i poslati ih ZAJEDNO u koverti sa vašim imenom, adresom i brojem
oje podatke! Ime sretnog dobitnika objavljujemo u PSX-u broj 22. Nagrada se podiže u redakciji PSX-a.

Ponovno rođenje



PlayStation je povijest... nema ga više, osim u našim srcima, očima i, naravno, kućama...više nije ništa kao prije... i prije nego što izvršite harakiri, pročitajte rečenicu odnosno misao do kraja... PSone se rodio... sve je novo, ljepše, modernije, slađe! Trebate ga vidjeti, uzeti u ruke, pomirisati, bocnuti, činiti mu što god poželite da biste se uvjerili u Sonyjeve tvrdnje da je "mali" presladak i da ćete ga poželjeti kupiti samo da biste ga stavili pokraj sad već starog PlayStationa bez obzira što je zapravo smanjeni PlayStation s potpuno istim značajkama i performansama. Da ne bi bilo zabune, sve postojeće igre radit će na njemu, a sve one koje će se idućih godina proizvoditi ekskluzivno za PSone radit će bez problema i na PlayStationu. "Mali" je doista toliko sladak da razmišljam o kupnji iako mi PlayStation radi bez greške... Jedva čekam prve rezultate prodaje u svijetu, pogotovo one za iduću godinu, kad PS2 već bude u punom zamahu. Sigurno ste dosad već pročitali ili vidjeli sadržaj broja, pa ste primijetili i veliki izvještaj s ECTS-a. Radili smo danonoćno da bismo što više toga napisali jer je Sajam završio samo nešto prije našeg *deadlinea*. Priznajem, iako vrlo naporan, boravak u Londonu bio je i iznimno zabavan, što je i logično obzirom da smo mogli odigrati stotinjak igara za PS i PS2 (uskoro ću morati tražiti azil jer će me inače ubiti svi autori :-)).
Zanimljivo je da su u posljednje vrijeme u trendu simulacije Formule 1 na svim igraćim platformama. Ne sjećam se da je ijedne godine bilo toliko naslova na tu temu kao ove (uskoro nam dolazi Sonyjeva *Formula One 2000* koja izgleda nevjerojatno - više u najavama). Ove se godine i veliki Electronic Arts priključio utrci za proizvodnju najbolje simulacije, a ubrzo nakon izdavanja *F1 2000* pripremaju i nastavak *F1 Championship Season 2000*. A koliko zapravo ulažu u takve igre, mnogo govori i činjenica da su na svom privatnom tulumu iznajmili 3 originalne formule (McLarena, Jordana i BAR-a). Ljubitelji formule sigurno se ne bune...

Ugodno čitanje uz poslijeljetne pozdrave
Dario Zrno





Idući broj PSX-a potražite na kioscima 16.10.

Dobitnici nagrada Euro-val & PSX nagradne igre:

multitap
Mario Bošnjak, Split

videokasetu
Davor Čorak, Rijeka
Željka Kišić, Đurđevac
Šahbaz Nedim, Pula
Rajmond Stojkaj, Rakovica
Tomislav Delač, Karlovac

Kingsley's Adventure
Marko Ivanović, Zagreb

PlayStation majica
Denis Kralj, Severin
Tea Šabarić, Rijeka
Denis Grudić, Karlovac

Čestitamo sretnim dobitnicima!

Pisma, komentari, reakcije...

Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Majstora Radonje 10
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr



Naš lutajući reporter, sektor Jadran, pronašao je dvojicu budala koji su pokraj mora, plaže, sunca i djevojaka radije odabrali čitanje. Zašto li se s neobjašnjivim zanimanjem čita časopis u kojem nema duplerice i golih cura? Cijenjene odgovore šaljite na: Janus Press, Majstora Radonje 10, 10 000 Zagreb.

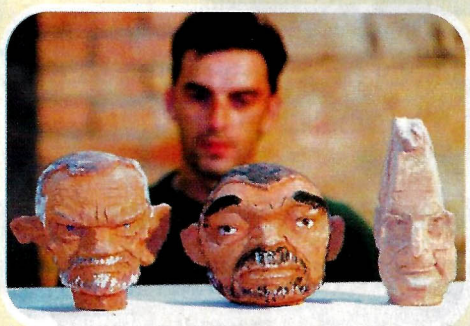
Hvala, hvala,

Pozdrav PSX ekipi i svekolikom čitateljstvu (posebno čitateljicama) ovog najboljeg časopisa u Hrvatskoj, a iskreno vjerujem i na Zemlji. Ono što vas izdvaja od ostalih časopisa jest preglednost i organiziranost, a ne kao što je kod nekih časopisa sve napisano zbrda-zdola. Zatim, tu su važni i vaša jasnoća i preciznost u predavanju informacija iz nekih vrlo kompleksnih igara, ili kada objašnjavate vrijedi li uopće igrati neku igru koja od vas bude opisana do najsitnijih detalja, te ocjenjena. Osim toga, nalazimo informacije iz svijeta igara, razgovore s "velikim facama" iz softverskih kuća, šaljivu rubriku s pismima, komentarima i reakcijama, hardver rubriku, retro rubriku s malo starijim igrama, lifesyle itd. Vrlo mnogo znači vaša pomoć u helpline i cheat rubrici bez koje se ovaj časopis ne može ni zamisliti. Ono što mi se najviše sviđa kod vas je besprijekorna duhovitost, vaš katkad slobodniji način izražavanja i komentiranja da mi katakad od smijeha naviru suze na oči. Jednostavno, vaš časopis nije samo radi igara (koje su svakako ovdje najbitnije) ili samo radi toga da se zaradi koja kuna za staračke dane, već se u njemu krije ono nešto, nekakav poseban duh koji obuhvaća ovu kompaktnu cjelinu vašeg časopisa, gdje je prisutno druženje i prijateljstvo. Inače, majstor sam Špire od zmaja, oba dijela prešao, sve dijamante i ostale stvari pokupio, spasio zmajeve i obavio zadatke (nije da se hvalim, he, he). Ako vam treba neka pomoć, objašnjenje teških situacija (mislim prohod), recite. Usput, molim vas, kažite mi koje još point' click avanture postoje na PSX-u osim *Discworlda, Broken Sworda* te dviju starijih igri koje nikako ne mogu nabaviti (*Myst i Riven*)? Sjećate li se dobre stare Amige i igara kao što su *Super Cars, Skidmarks, Overdrive, Nitro, ATR*? Takav žanr vožnji, osim *GTA*, još nisam našao, pa vas molim da mi kažete neke naslove koje znate. Još me muči *GT 2* u kojemu sam sve turnire i trofeje osvojio, vozio onaj Event Synthesiser, imam 98,20% i sve mi se čini da kraja nema i da vrijedi ona vaša: Zašto uopće završiti *GT 2*? Unaprijed hvala! Ostanite i dalje najbolji!
Pozdravlja vas
Ivan iz Osijeka

Eto Ivane, umjesto jedinog ovomjesečnog pisma u kojem smo kritizirani i koje smo htjeli objaviti (jer, ispalo je da takvima ne odgovaramo?!) upali su tvoji komplimenti, i to ne zbog hvaljenja, nego zbog toga što si dobro skužio atmosferu u redakciji. Ovog časopisa ne bi bilo bez dobre ekipe i zezancije, a bome ni bez odličnih čitatelja koji to znaju prepoznati. Do željno očekivanog Gold & Glory odigraj In Cold Blood (možda nije klasični point 'n' click, ali je odlična). Zabo-ravi 2D gornji pogled i igraj novu TOCA-u!

E, moj Stipe...

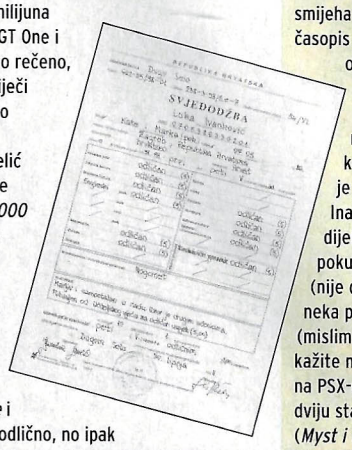
Poštovano uredništvo PSX-a,
Ja vam se, kao predsjednik vaše i naše Republike Hrvatske moram povjeriti o svojim problemima jer ih vi jedini morate (khm, ovaj možete) riješiti. Dakle, sigurno se pitate o čemu je riječ. Sve je počelo onog dana kada sam prvi put došao na posao. Uljudno sam zamolio tajnicu da mi donese spise i dokumente o gospodarskom s(r)tanju Hrvatske. Kadli ono, žena nosi neku sivu kutijicu i priključuje mi je na TV (nešto je mrmljala o nekakvom plejstešonu). Čas poslije me ostavila samog u sobi. Na toj kutijici sam pronašao neki CD i ubacio ga u nju. A ono se pojavili neki vlakovi i tračnice. I nećete povjerovati, naziv igre ima veze s tajkunima. Svašta... Nakon nekoliko dana organizirali smo veliku sjednicu Vlade. Ja dolazim ondje u nadi da ćemo raspravljati o financijskim problemima Domovine, a ono svi ministri razgovaraju o nekom Kainu, Razielu, Snejku, Leonu... Za Boga miloga, svi su podjetinjili. Šokiran, obraćam se premijeru I.R., a on se ljuti na kolegu iz HSLS-a (hoćemo samo liberalan Sony), D.B., jer je, naime, nedavno "popušio" u *ISS*-u bez mogućnosti revanša. Da čovjek ne povjeruje... I da bi sve bilo još gore, na kraju sjednice dolazi do mene kolega iz IDS-a (igrajmo dobre stvari), I.J., i govori mi da ga podsjećam na nekog Barryja Burtona. Pa da ne puknete od smijeha... I konačno, jedne večeri (točnije noći), oko 1h, zove me Šeks. Zahvaljujem Bogu, jer se nadam da želi postići nekakav stranački konsenzus, a on me odjednom počne gnjaviti da igra neki Tomb Raider i da mu Lara stalno pada na šiljke?! Budala... Eto, drago uredništvo, mogu vam otvoreno reći da je čitav politički orijentiran dio Hrvatske potpuno poludio. I zato vas lijepo molim u ime svih nas da prestanete izlaziti jer bi situacija mogla postati još kaotičnija. Smatram da je moja poruka bila lijepa, moralna i nadasve pristojna, jer sljedeća ide Microsoftu, Activisionu, Electronic Artsu, itd...
Pozdravlja vas vaš
Mr. President
P.S. I was only joking and I hope I didn't insult anybody



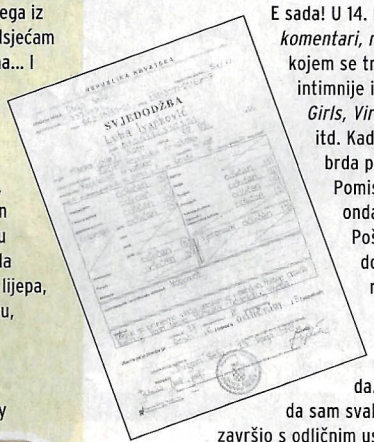
Dragi naš predsjedniče, prestani nam više slati faksove u kojima tražiš rješenja! Pa ne možemo mi raditi samo za tebe i tvoje veselo društvo! Jednom nisi dobio pošiljku novih igara i odmah prijetiš zabranom izlaženja! Žalit ćemo se svim nevladinim organizacijama.
I drugi put po nove igre pošalji tajnicu, a ne mrke gorile iz osiguranja.

Buraz, to nisu krivotvorine?

Buraz, imamo 100 000 000 milijuna kredita. Dovoljno da kupimo GT One i da tek sad počnemo, doslovno rečeno, RASTURATI *GT 2*. To su bile riječi mojih frendova nakon što smo skupili 100 milijuna. Taj *GT 2* stvarno zna izluditi. Samo djelić onoga što *GT 2* pruža pravo je zadovoljstvo. Ni *Colin* ni *F1 2000* ne zaostaju mnogo. Užitak je ujedno veći kad se zna da se sve to vozi s volanom "a la cavallino rampante". Znate na koju moćnu stvarčicu mislim. Čovjek se pokraj Vas i Vaših novina stvarno opusti. Pogotovo uz *Lifestyle* i *kolumnu*. Opisivanje igara je odlično, no ipak tekstovi uz slike; ma da bi riječ reko. Nemam što dodati.

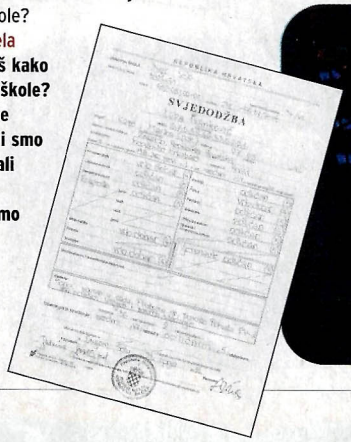


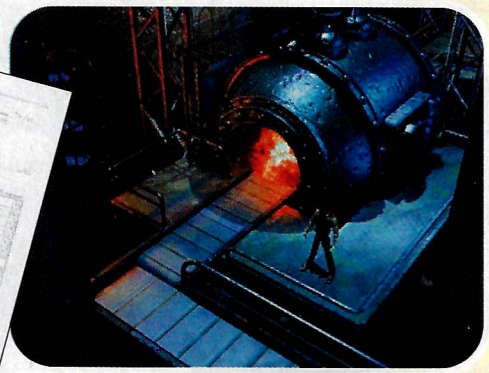
E sada! U 14. broju, u rubrici *Pisma, komentari, reakcije...* bilo je pismo u kojem se traži da se recenziraju intimnije igre tipa *Playboy, Nice Girls, Virtual Sex, Lula Virtual Babe* itd. Kad ono, na ona dva veelika brda piše *samo za odlikaše*. Pomislih: "Ah, hebiga", no onda sam se sjetio nečega. Pošto je u ratu i ljubavi sve dopušteno (a PlayStation je moja velika ljubav), odlučio sam vam poslati svoje svjedodžbe petog, šestog i sedmog razreda. Gle čuda, na njima piše da sam svaki od navedenih razreda završio s odličnim uspjehom! Stoga u ime svih nas koji smo manje- više radoznali, napišite nešto o tim škakljivim igrama. Znam da me nećete iznevjeriti, zar ne, uredniče?



Nešto mi nije jasno; u prošlom broju PSX-a pojavile su se neke slike *Formula One 2000*. Je li to igra za PS 2 ili za PS 1 ili za obje konzole?
Luka iz Dugog Sela

Ša ti Luka misliš kako smo mi završili škole? Oš' ti vidjet naše diplome? Pa i mi smo ih pisali i printali da izgledaju što vjernije. Pa znamo mi te fore... Nismo mi policičari! F1 ćeš moći igrati na obje konzole, pa ti biraj.





Svaka čast, majstore

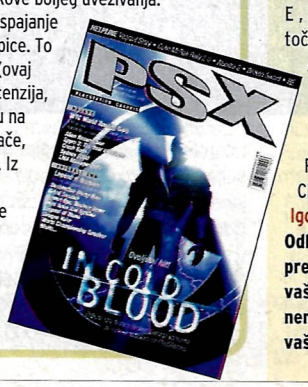


Radi ovog detaljnog i slikovitog objašnjenja, u ovom broju izbacujemo okvir Pisma mjeseca. Što jest, jest - vrijedilo je. Hvala, Zdenko!

Pozdrav svim čitateljima i spisateljima PSX-a!!!
Ovo je pismo ispalo poveće, ali bi bilo lijepo informirati PSX zajednicu o nekim stvarima, pa se nadam da će biti objavljeno.
Vidjevši onu genijalnu fotografiju ekipe s x-boxom (bravo PSX) i broj pisama u kojima zabrinuti čitatelji PSX-a muku muče oko nekog članka u nekom našem časopisu, a moram priznati da ih je bilo malo više od nekoliko, rekoh sebi "ajde da mi tom nagađanju već jednom stanemo na rep" i tako sjedoh i napisah ovo pisamce.
Baš sam prije nekoliko dana opet primjetio onu famoznu usporednu tabelu x-boxa i PS2 (to je izgleda najjači argument pisijaša koji imaju). Pa da vidimo što to zapravo piše u toj tabeli (a vjerujte mi, nema veze s ničim). E da! Prije toga još jedna mala napomena. X-box se neće pojaviti na tržištu još do jeseni 2001 - poznajući Microsoft, ovo je vrlo optimistično, pogotovo ako uzmemo u obzir projektiranje i proizvodnju custom-made procesora od strane Intela i nVidije, a prema trenutačnoj informaciji, Sony već sada očekuje više od 10 milijuna (10.000.000) prodanih PS2 DO KRAJA OVE GODINE, a sudeći po trendu, taj bi broj mogao narasti i na 20 milijuna do pojave Microsoftovog fantoma. Osim toga, demoi koji su prikazani na predstavljanju x-boxa mogli su biti napravljeni na bilo kojem računalu, budući da x-box zapravo i ne postoji (možda kao proto-proto-prototip). Ovo je bila mala napomena (sorry).
Pa da krenemo redom, onako kako bi to trebali i oni u svim onim PC časopisima (koji sve znaju ali se srame reć).
1. **CPU**. PS2 ima Emotion Engine na ~300 MHz. X-box ima (ima li?) Pentium III na ~600 MHz. Samo što svi zaboravljaju da su to dvije posve različite procesorske arhitekture. Sonyjev čip je 128-bitni čip, a Intelov je 32-bitni. To bi bilo otprilike kao da uspoređujemo 12-cilindrični motor formule 1 s nekim serijskim 3-cilindričnim. Pa da vidimo koji je brži. Osim toga, žalosno je da gospoda u dotičnim časopisima ne znaju da MHz baš i nisu mjerodavni za brzinu procesora. Bitan je broj instrukcija koje dotični procesor može obraditi u jednom taktu (a taktova ima onoliko koliko ima MHz), a to se opet bitno razlikuje kod različitih arhitektura. I da ne bismo mnogo pametovali, daklem, ta usporedba nema veze s ničim. Osim toga, naš najdraži mali sivi nema čak ni aritmetiku s pomičnim zarezom (samo cijeli brojevi - 1. razred osnovne škole) pa još i danas može posramiti mnoge PC igre (tu svatko ima svog favorita, pa neću navoditi primjere) koje koriste mnogo decimala (ovo bi mogla biti dobra vježba za PC programere - napravi igru samo s cjelobrojnom aritmetikom).
2. **Grafika**. PS2 - Graphics Synthesizer ~150 MHz - 66 milijuna poligona/s!!! X-box - nVidia ??? (tko zna?) Opet vrijedi sve što i za CPU, uz mali dodatak: Sony GS postoji. Osim toga, svi koji su vidjeli MGS2 vidjeli su što PS2 stvarno može (a navodno je sve to još daleko od punih mogućnosti). O ostalim stvarima pročitajte PSX broj 17, str. 32 - Anti-aliasing fore.
3. **DVD**. 4x kod obje konzole. Samo što PS2 krase oni lijepi logoi (dts, dolby digital)
4. **Pohrana podataka**: PS2 - memory card, a kako smo saznali i hard disk, baš kao i x-box. Dakle, ovdje nema nekih razlika.
5. **Komunikacije**. USB (2 porta), IEEE 394 (iliti Firewire), dock za broadband modem ili mrežno sučelje. Dakle, ograničenje su samo mašta i novac. X-box - Ethernet sučelje (broadband ready) - nije loše, ali nije ko mali crni.
6. **Priključci za gamepad**. PS2 - 2 (+ oni multitap-ovi koje već imamo doma). X-box - 4 (i gamepad-i po "pristupačnim" Microsoft cijenama - moja osobna pretpostavka). I tu bi završila jedna takva "usporedba". Zaključak: teško je, ako ne i gotovo nemoguće uspoređivati dvije konzole jer se bitno razlikuju u najvažnijim komponentama. U svakom slučaju, PS2 postoji, a x-box ne. I to je sasvim dovoljno. Dok se pojavi i počne prodavati x-box, PS2 će raditi u punom sjaju (zapravo crnilu), a baza vlasnika malog sivog jamči mu svjetlu budućnost. Osim toga, tu je i Dolphin (još jedan fantom) i postojeći Dreamcast (koji je osigurao dio kolača) pa mislim da x-boxu treba još puno žganaca da naraste do "malog" sivog PS-a.
O tome da ste najbolji, ne treba pričati, jer su neki drugi skinuli CD samo da bi se bolje prodavali. (Bolje bi im bilo da kupe redakciju PSX-a za velike *nofce*). Ja nažalost ovo ljeto ne provodim na moru, nego spremam neke gadne ispite i jedina utjeha su mi moja siva konzola i ovaj genijalni časopis koji mi pomažu da se malo opustim nakon napornog učenja.
Pozdrav iz sparnog Zagreba od Zdenka

Dobar savjet

Pozdrav najboljoj redakciji najdražeg nam časopisa
Preskočit ću puste pohvale jer mjesta je premalo, a pohvala je previše. Čitam iz broja u broj kritike i jadikovke na račun ispadanja srednje stranice i "loše" kvalitete duplerice pa sam odlučio da vam ovim putem pomognem i olakšam troškove boljeg uvezivanja.
Savjetujem svim strastvenim čitačima da između rupica za spajanje zalijepe komad selotejpa i ponovno provuku spojku kroz rupice. To će zatvorit razderotinu i sigurno držat sve listove zajedno (ovaj izum treba zahvaliti mojoj djevojci). A što se tiče igara i recenzija, ne mogu da se ne sjetim genijalne recenzije za najbolju igru na PSX-u ikad napravljenu, *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Imenjače, opis igre ti je bio nešto savršeno, svaka riječ je bila istinita. Iz broja u broj očekujem nešto barem slično, ali...
Da ne duljim, ostanite jednako dobri kvalitetom i cijenom, te primite puno pozdrava iz najljepšeg Splita
Dario i Marina



Hvala Bogu na ženskoj pameti! Evo vam sada svima i ne bunite se više, makar mi znamo da više volite stranice omiljenog časopisa razasute na svakom koraku :-)

PISMO MJESECA

Ma to je porodična zabava!

Dragi dečki i cure iz PSX-a!
Šaljem vam veliki pozdrav iz Rijeke. Pismo piše jedna mama koja ima četvoro djece (10, 8, 2 i pol, te 1 godina). Dvoje starije djece su neizlječivi ovisnici o maloj sivoj konzoli, a broj tri već uspješno svladava upravljanje likovima iz pojedinih igara i npr. pucanje, no praćenje slijeda radnje još joj je nedokučivo (vjerojatno ne zadugo). Najveće bebino dostignuće po tom pitanju je gašenje konzole usred igre (mami je ono zeleno svjetlo kraj dugmića za paljenje). S velikom dozom stida priznajem da sam i sama zaražena manijom igranja (imam 33 godine) i bila sam inicijator kupnje konzole kao nagrade za odličan uspjeh u školi (moram priznati iz malo sebičnih razloga, ha, ha). Danas imamo lijepu kolekciju od preko pedeset igrica (nažalost, ne originala, zato jer nismo u mogućnosti kupovati ih zbog cijene). Tata nema razumijevanja za našu ljubav (on vam je nepopravljiva konzerva), no to mu ništa ne vrijedi jer redovito biva nadglasan u pripetavanju. On tvrdi da su igrice štetne za djecu, da zaglupljuju i stvaraju lijenčine i sanjalice koji žive u oblacima. Ja pak smatram da se tim igricama vježba logika, upornost, refleksi, snalaženje u nepoznatim situacijama i da svakako koriste, u razumnoj mjeri, naravno.
Vrlo rado i sama zaigram koju igricu (dobro pazeći da me ne vide mama koja živi s nama ili suprug- moram njegovati image ozbiljne majke četvero djece). Najdraže su mi igrice *Sillent Hill* i *Final Fantasy 8*, a strašno sam voljela i onog simpatičnog *Tombija* i jedva sam dočekala drugi dio. Nažalost, izašla je samo NTSC varijanta, a mi možemo igrati samo PAL igrice, pa je nismo nabavili.
Željela bih vas pohvaliti jer je časopis na zavidnom nivou i zaista je velika pomoć igračima. Recenzije su odlične (uglavnom), a najviše mi se sviđa kolumna gospodina Reškovca. Piše uvijek aktualno, s dozom humora, britko i inteligentno i mnogi novinari iz drugih *ozbiljnijih* časopisa bi imali što naučiti.
Sada je večer, svi su zaspali (Bože, hvala na malim radostima), ja završavam pismo i tiho se šuljam u dnevni boravak- moram završiti *Silent Hill*, već tri dana pokušavam ubiti onu glupu hobotnicu koja izmili ispod hladnjaka kad izvučem onaj mač (možda vi znate rješenje, koga god sam pokušala pitati, nitko nije došao do tog dijela).
Lijepo Vas pozdravlja, sa željom da se još dugo ugodno družimo,
vjerna čitateljica
Marina iz Rijeke



U nadi da ćete igranjem zaraziti tvrdoglave ukućane, šaljemo Vam malog Kingsleyja. Ugodna zabava!

Dakle, za ovakvu situaciju još nismo čuli. Mama i djeca igraju, a tata se ljuti!? Još jedan dokaz kako su muškarci slijepi kraj očiju. Draga Marina, znaj da imaš našu bezgraničnu potporu, a oko korisnosti igara i razvijanju elementarne igraće pismenosti u mališana da i ne govorimo. Pridružujemo se akciji svojim udjelom, a ti čekaj poštara na vratima kako suprug ili mama ne bi vidjeli što je u pošiljci.

A moj bratić je više!

Pozdrav svima ! ! !
Javljam vam se u ime mog prijatelja Darjana koji je napravio rekord u igrici "TONY HAWK - SKATEBOARDING" . Naime, u 9. broju PSX-a na stranici 73 naveli ste da je neki frikčina pod imenom Ben C. uspio na nivou Warehouse u jednoj vožnji osvojiti 401.661 bod.
E , pa moj prijatelj Darjan je uspio više, točnije 525.177 bodova !!!!!!!!!!!!!!
Ako je itko napravio više, pošaljite mi *mail* , a moj prijatelj će se potruditi više.
To bi bilo sve.
P.S. Taj je rezultat postignut s Chad Muskom
Igor via mail

Odlično! Vi se tu razmjenjujte i prepucavajte, a nama će na vaše rekorde curit sline jer više nemamo vremena za igranje od vaših silnih pisama.

Burza wanzera

Hi ovisnici o PlayStationu :-)
Prvi vam put pišem i stvarno ste dobri. Kupujem vas od prvog broja. Povećajte broj stranica, a za ostalo primjedbi nemam (zato jer ste najbolji). A sada ono glavno: svi koji su igrali (ili igraju) *Front Mission 3* i žele razmjenjivati svoje (lude) kreacije wanzera neka mi pišu na adresu
Bruno Pešec
Hrvoja Macanovića 35, 10 000 Zagreb



ECTS 2000 SLIKOM I PRILIKOM

Tradicijom rasta i uspona, ovogodišnji se ECTS pokazao najvećim do sada. Taj europski sajam interaktivne zabave koji se održavao od 3. do 5. rujna najbolji je, uz E3, izvor podataka o tome što možemo očekivati na našim starim i novim konzolama (bilo to PS2, Dreamcast, GameCube iliti x-box) PIŠE Dario Zrno

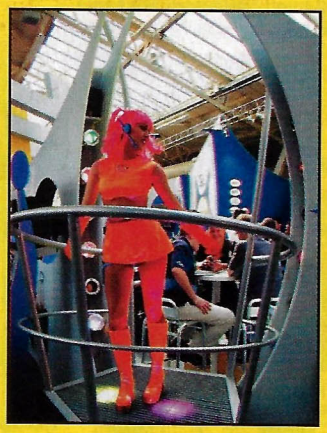


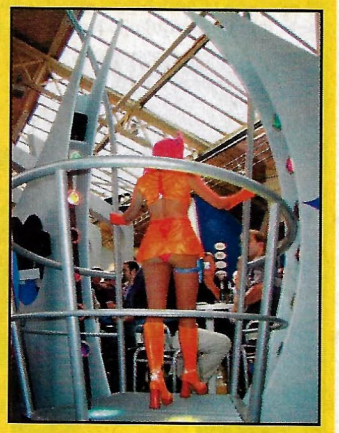
Dva giganta, jedan do drugog, dominirali su tijekom Sajma

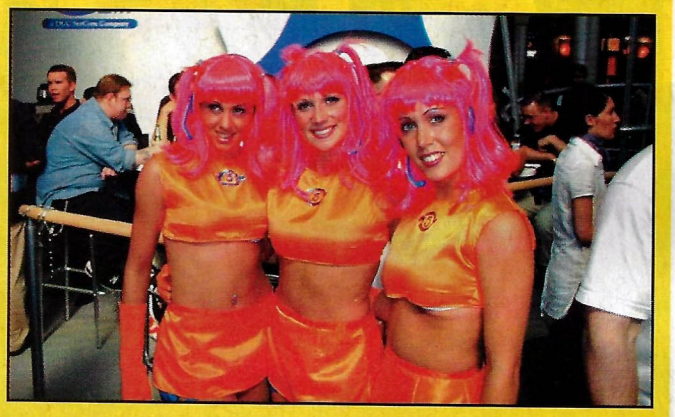
Sony je očekivano i ove godine gospodario Sajmom. Najduži redovi (čekanja sat-dva) bili su na *GT 2000*, dok je u Sonyjevom sajmovnom prostoru vladala najveća gužva, vriska i stiska. Tu se moglo odigrati dvadesetak igara za PS te isto toliko za PlayStation 2, a cijelo su se vrijeme na okolnim projektorima vrtjele animacije velikih PS2 projekata kao što su MGS2 ili *The Getaway*. Potonji je već sad dobio epitet najambicioznijeg projekta ikad. Da pojasnim: zamislite *Drivera* gdje možete ulaziti, izlaziti iz auta, zgrada, trgovina, a okoliš se potpuno interaktivno odnosi na sve vaše pokrete (ljudi paničare ako počnete pucati, banda se uzbuni ako srušite kante šuljajući se kroz stražnji ulaz garaže i sl.). Ganja vas *murija* ili banda, a vi ulijećete u najbliži auto koji se potpuno realno odnosi u vožnji ovisno o modelu, godini, eventualnom oštećenju, pa čak i ulju koji ste natočili neki dan. I sve to s vrlo realnom, videokamerama rekonstruiranom grafikom. Rekli su nam da je PlayStation 2 moćan stroj, ali da je toliko moćan... O kvalitetama MGS2 već smo pisali, a na ECTS-u je Konami po prvi put prikazao novi videozapis same igre. O njem se, uz *GT 2000*, najviše pričalo na Sajmu.

KAMO GLEDAŠ, NEOTESANČE JEDAN?

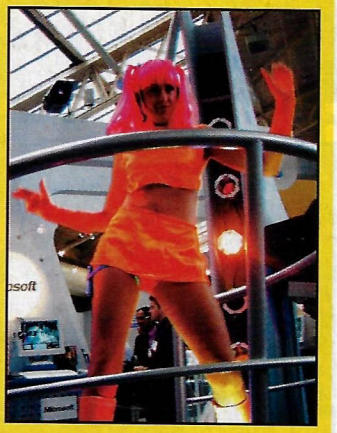
Koliko je samo aparata škljocnulo u blizini ovih cura... Priznajemo, volimo Segu, volimo Dreamcast, samo nam dajte ovakvih ljepota...:-)













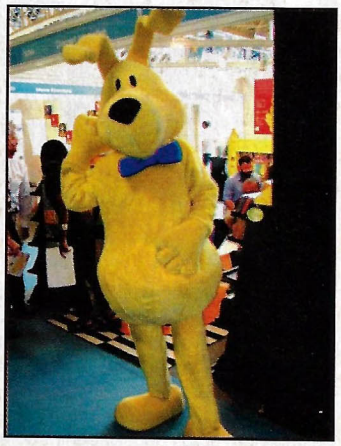
Glavni ulaz na ECTS. Istina je, Englezi obožavaju nogomet i svi su... crvenokosi



Ekipa se okuplja jer uskoro počinje ponovno emitiranje novog videa iz *Metal Gear Solida 2*



Jadan... popio je pokvareni *shake* od jagoda pa sad sav crven izdiše po ekipi...



A što li je tek ovaj popio?

Ono što se očekivalo, obistinilo se - PlayStationa na Sonyjevom štandu uopće nije bilo. Zapravo jest, ali u obliku PSonea. PlayStation se više ne proizvodi, ono malo što ga je ostalo u skladištima još će se prodavati, a od idućeg će se mjeseca u trgovinama za istu cijenu moći kupiti njegova moderna reinkarnacija.

Njam-njam budućnost

Sony je posjetiteljima Sajma prikazao i jednu senzorsku spravicu koja na vrlo jednostavan način otvara sasvim novu eru videoigara. Naime, ta spravica (veličine male web kamere) postavljena na TV ili monitor hvata pokrete vaših ruku ili predmeta koje držite u ruci. Zapis tih pokreta šalje PlayStationu 2 koji ga pomoću specijalnog softvera procesira te u real-timeu reproducira u igri. Gledajući demonstraciju prilikom koje je čovjek letio mašući rukama, udarao mačem, igrao golf, glumio žonglera, nismo mogli skriti oduševljenje otkrivši goleme mogućnosti tog hardvera. Kladim se da će LucasArts prvi otkupiti prava da bi još više popularizirao svoj svjetlosni mač u *Star Wars* igrama. Nedavno je Sony objavio da će u suradnji s tvrtkom *Criterion Studios* napraviti GSCube, "komad hardvera" koji će biti napravljen od 12 serijski spojenih PlayStationa 2 tako da će se i snaga Emotion Engine procesora povećati isto toliko puta. I ne samo glavnog procesora nego cijelog uređaja. Da ne bi bilo zabune, ova moćna *kocka* 12 je puta jača od PS2 i neće se prodavati kao konzola, nego će se koristiti pri izradi specijalnih efekata i renderiranih animacija za igre koje će doći tek za 3-4 godine na PS2 te pri izradi animacija i specijalnih efekata u filmovima. Da je to moguće, govori i podatak da je *kocka* odvrtjela scene iz Matrixa u realnom vremenu te, također u realnom vremenu, iscrtala 140 mrava, svaki od po 7000 poligona na 60-hercnom HDTV sustavu. I sve to u rezoluciji od 1920x1080. Šteta što tu moćnu *kockicu* nisu izložili na Sajmu. Tko zna, možda su se uplašili terorističke odmazde...

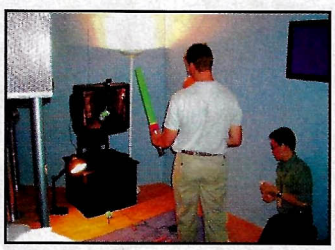
Bljak-bljak budućnost

Šuškalo se dugo kako Sony neće uspjeti proizvesti dovoljnu količinu PS2 konzola do 26. listopada, a šuškanja su se i ostvarila. Dakle, nema PS2 u Europi sve do **24. listopada**, sad valjda konačnog datuma, a cijena će mu biti **869 DEM** u Njemačkoj ili **299 funti** u Velikoj Britaniji, što je ondje pokrenulo lavinu



Codemastersovci su nas malo razočarali jer su obećali prikazati igre za PS2, a na kraju - ništa od toga. Sram ih bilo





Čovjek pomjeri ruku i "mač", a na ekranu se iste sekunde također sve pomjeri. Ideš... Pa što li nam to samo Sony priprema?

Hm, ove cure, naime, reklamiraju jednu igru na PC-ju, a ja se pitam zašto nema takvih igara na PlayStationu. Pa ipak smo svi odlikaši :-)

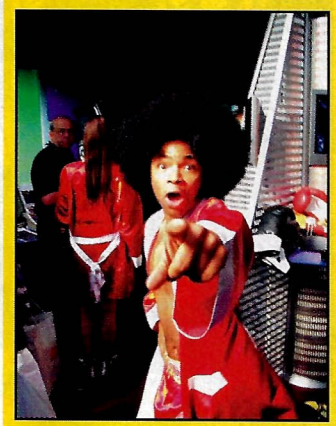
nezadovoljstva jer će u Americi (u kojoj datum izlaska nije odgođen, by the way) cijena konzole biti 199 funti, čak 100 funti niža negoli za Engleze, uostalom i za sve Europljane. Za vrijeme našeg boravka u Londonu primijetili smo čak i političke novine koje se kritički osvrću na potez Sonyja, a gotovo su svi naslovi u stilu: "Amerikanci plaćaju 100 funti manje za PS2!". Sony se opravdava da je to minimalna moguća cijena, a razloge treba tražiti u vrlo nestabilnom euru i neusklađenim poreznim stopama mnogih zemalja. Naime, u Japanu i Americi vlada jedinstven porez, a u Europi svaka zemlja "brije po svom". Ako ništa drugo, Sony je najavio da će Europa prva osjetiti snižavanje cijena PS2 konzola, i to već u ožujku iduće godine.

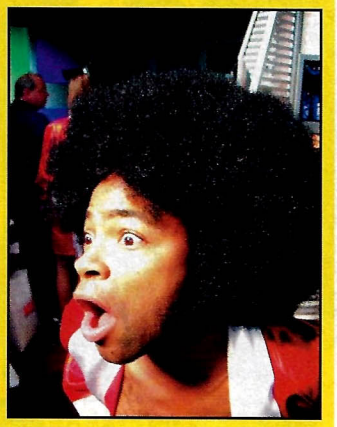
Budimo iskreni do kraja, Englezi se nemaju zbog čega buniti jer mi ćemo plaćati na osnovnu cijenu još i dodatne, katastrofalno visoke marže i ne bi me čudilo kad bismo imali najskuplji PS2 u Europi (ako ne i svijetu)! Osim toga, u Hrvatskoj ga najvjerojatnije neće biti do iduće godine jer konzola nema dovoljno pa će se prvo namirivati "velike" zemlje. Idemo li u Austriju?

Na ovogodišnjem je E3-u Sony predstavio PlayStation 2 onakav kakav će se prodavati u Americi i Europi (sve razlike između japanske i naše inačice). Ipak, ECTS je najveći europski sajam interaktivne zabave i čudno je da nisu iskoristili priliku službeno ga predstaviti Europljanima na jednom takvom važnom događaju. Razlozi vjerojatno leže ponovno u velikoj različitosti europskih zemalja po pitanju infarstrukture, kvalitete i brzine pristupa Internetu. Treba naći najbolji način i standard koji će Sony implementirati u svojoj ponudi za PS2, a za to ipak treba još vremena. Redoslijed je jasan: Japan - Amerika - Europa.

LET'S GET READY TO RUUUUMBLE...

Midway je veliku pozornost posvetio svom prvom naslovu na PlayStationu 2, *Ready 2 Rumble: Round 2*. Ova faca izgleda baš kao da je stigla iz same igre. Još da su uspjeli angažirati Michaela Jacksona ili Shaquila O'Nella, koji se također pojavljuju u igri...







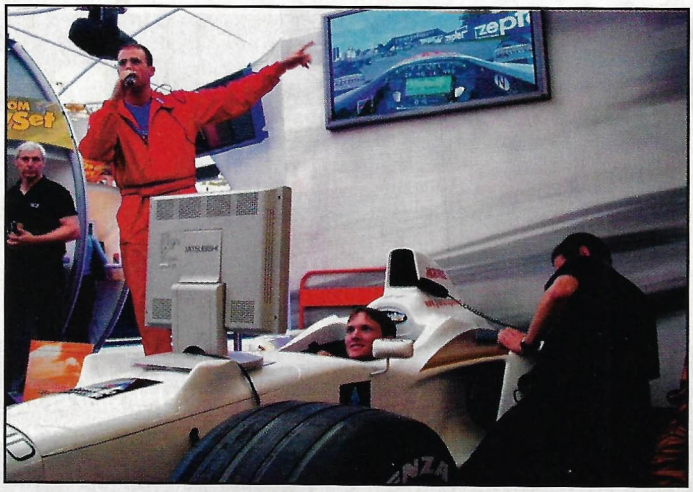
Amazonke vas prvo smiješkom namame, a onda iza *stagea* izmlate...



Ne, nije PSone toliko velik, to je samo njegova maketa. U stvarnosti je poput malog discmana

3 dana non-stop igranja...

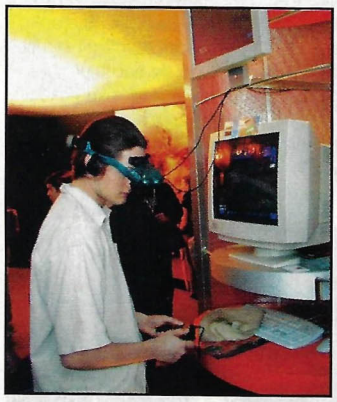
...nije dovoljno da se obiđu svi štandovi i igre na ECTS-u. Ovo nije šala, potrebno je napraviti plan s točno određenim satima gdje i što pogledati, a dobra kalkulacija vremena čekanja od presudne je važnosti za konačnu uspješnost misije. Recimo, samo Konamijev štand pruža dovoljno zabave da se ondje cijeli dan zadržite. Svakih sat vremena na velikom su se ekranu vrtjele animacije njihovih igara u razvoju za PS2. Naravno, video iz MGS2 okupljao je najviše posjetitelja, čak i onih koji su došli na Sajam vidjeti konkurentne igraće platforme. Svi se slažu da se tek u toj igri mogu prepoznati prave mogućnosti PS2. Odmah do njega, gledajući gužvu, bio je igrivi demo ISS 2000 za PlayStation 2, što je i logično uzimajući u obzir popularnost nogometa na Otoku. Reakcije su bile različite, ali uglavnom ljudi nisu zadovoljni (uključujući i mene) s ovom mnogo arkadnijom inačicom, no *Evolution 2* je u pripremi za PS pa nema brige.



U ovoj realnoj maketi formule doslovce ležite, a *Grand Prix 3* zajedno s Force Feedback volanom pruža najbolji osjećaj vožnje što ga može pružiti videoigra



Dajte nam zraka i vode, pa nismo nezahtjevne amebe



Pa zar ćemo se ovako igrati u budućnosti?



Ako se ostvari i deset posto od onoga što programeri najavljuju, *The Getaway* će biti hit godine

Što radi PS2 konkurencija?

Igra se, naravno. Na ovako je velikim sajmovima gotovo postala tradicija za Microprosovu simulaciju formule na PC-ju da se nametne kao najigranija igra na mnogim štandovima. Ovaj put aktualan je bio treći nastavak popularnog *Grand Prix* serijala. Gotovo sve tvrtke koje proizvode upravljačke palice i volane izabrale su baš GP 3 za demonstraciju kvalitete svojih proizvoda. Neki su si dali oduška pa su volane ugradili u makete formula, a Hasbro je čak osigurao i komičnog voditelja (i voditeljicu) koji su obučeni u kombinezone zabavljali publiku cijele dane (otkud im energija, pitam se). Popularnost te igre najveća je među starijim posjetiteljima, a zanimljivo je da su se mnoge žene također okušale u vožnji formule. Ne, nisu bile loše, dapače - rasturale su. Tko zna, možda jednog dana vidimo i *Schumachericu* na pravim stazama. Iskoristio bih priliku i poslao apel Microprosu neka KONAČNO napravi PS ili PS2 inačicu možda i najbolje simulacije formule dosad.

Nintendo je opet zakupio cijeli središnji prostor najveće dvorane Sajma, no nije sve najbolje što je i najveće. Njihov glavni akter u borbi protiv PS2 i x-boxa, GameCube, nije bio ni spominjan, vjerojatno stoga jer ga u Europi neće biti do 2002. Slična je situacija bila s x-boxom za koji je Microsoft barem organizirao malu *pressicu*, ali bez slika, demoa ili same konzole. Ipak, na najvećem je štandu na Sajmu Nintendo okupio veliki broj ljudi ponajprije zbog svog novog Game Boy Advancea. Veličinom malo veća od Game Boy Colora, ova prijenosna konzolica daje sasvim ugodnu grafiku (ne i kvalitete kao N64, kako se pričalo), ali je zvuk još uvijek na razini piskavca 8, no to nije toliko bitno). Trenutačna ponuda igara (na *cartridgeu*) temelji se na različitim karting igricama, među kojima je i neizbježni *Mario*, no uskoro se očekuju prave avanture i RPG-ovi. Priznajemo, rado bismo imali jednu takvu spravicu u vlaku, avionu i sl. (da ne kažem – u školi pod stolom ili, još gore, na poslovnom sastanku).

Sega se nije službeno pojavila na ovogodišnjem Sajmu, no imali smo prilike odigrati nekoliko igara za Dreamcast, a plesačka je igra *Space Channel 5* imala možda i najljepšu demonstraciju. Tomu su kumovale vrlo lijepe cure koje su bile obučene baš kao i glavni lik igre (vidi slike u okviru), često su plesale uz originalnu glazbu uz pokrete identične kao u samoj igri. Ugodno nas je iznanadila igra *Jet Set Radio* gdje u ulozi rollera, manijaka za grafite, skupljate bodove na trikovima i što boljim grafitima. Vrlo originalna grafika (likovi poput kartonskih lutaka) čini tu igru posebnom.

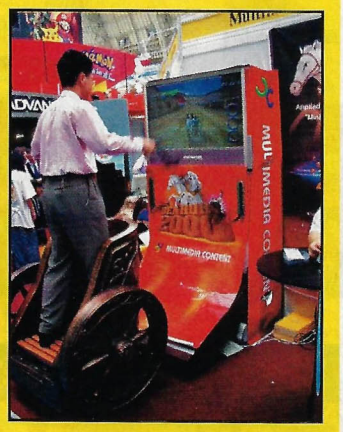
Sve u svemu, tri dana gužve, iscrpljenosti, gladi i znoja isplatilo se svakom posjetitelju jer se mogao osobno uvjeriti u lijepu budućnost videozabave. Čak su se na pojedinim mjestima mogli kupiti DVD filmovi, što je dobar pokazatelj razvoja budućih konzola. Do iduće godine... ⊗

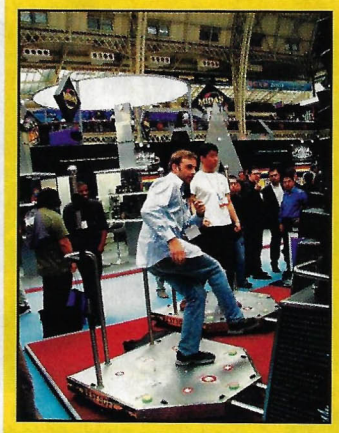
P.S.
Kada bi se ovakav sajam organizirao u Hrvatskoj, pitam se kolika bi mu bila posjećenost jer je dnevna ulaznica na ECTS iznosila paprenih 50 funti iliti 550 kn?!

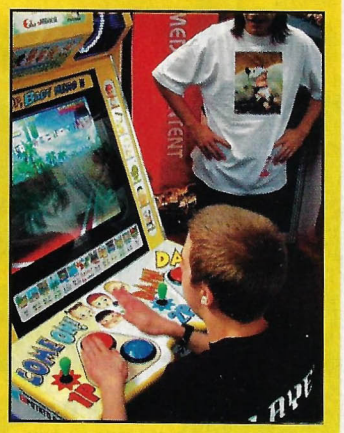
A SVE U CILJU ŠTO VEĆE REALNOSTI

Na Sajmu bilo je mnogo raznoraznih automata, a najoriginalniji je svakako bio *Tekken Tag Tournament* s inovativnim sustavom kontrole. Sve pokrete rukama i nogama izravno prenosi u igru, a kako to na kraju izgleda, pogledajte na primjeru ove zapravo ljupke djevojke. Jedna japanska tvrtka predstavila je igru-automat, gdje vozite *chariot* ala Ben Hur. Samo je umjesto konja ispred vas automat (ili točnije, konjska prda na TV-u).











Disney je napravio jedan od najljepših štandova na Sajmu, baš kao što rade i prekrasne crtiće





Ma, nisam ja, svega mi... za sve su krivi oni luđaci iz PSX-a, ja ih samo gledam...

He, he, evo što ti se dogodilo kad se *bakćeš* s opakima...

ECTS novosti

Donosimo vam iscrpan pregled prikazanih ili najavljenih igara na ECTS-u. Radi boljeg i lakšeg snalaženja, razvrstali smo ih po izdavačima, a gdje je bilo potrebno ubacili smo i tablicu s točnim datumima izlaska. Gotovo sve bitnije igre koje nas očekuju za PS ili PS2 u idućih 5-6 mjeseci su tu. Naravno, o potencijalnim hitovima detaljnije ćemo vas izvještavati u bližoj budućnosti.

PIŠU Berislav Jozić, Tomislav Tomašić i Dario Zrno

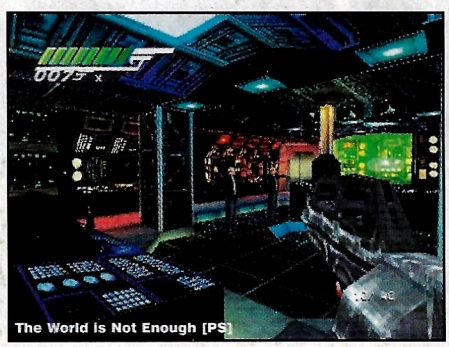
ELECTRONIC ARTS

EA-ov privatni show

Dan prije početka ECTS-a Electronic Arts je organizirao pravi igraći tulum u svojim novim prekrasno uređenim poslovnim prostorijama

Četrdesetak minuta vožnje iz središta Londona trebalo je EA-ovom iznajmljenom autobusu da nas doveze do novih poslovnih odaja. Već na samom ulazu, gledajući prekrasnu staklenu zgradu izgrađenu tik do šumskog jezera, posjetitelji su se mogli uvjeriti u veličinu i moć ove vrlo uspješne izdavačke kuće. Te večeri objavili su svoj glavni cilj ove i iduće godine: biti prvi u svijetu PlayStationa, PC-ja te globalnog izdavaštva. Tako "bolesnu" ambicioznost EA-ovci grade na prije utemeljenoj sportskoj ediciji igara te kupnji prava na igre u razvoju koje izgledaju vrlo obećavajuće. Naravno, poznato im je da moraju imati pravu podršku medija, a njihov *party* u tome je mnogo pomogao. Da pojasnim: ulazite s pozivnicom u prostorije, dobivate vrpcu oko ruke baš kao i na *partyjima*, iste sekunde lijepa hostesa uvaljuje vam čašu skupocjenog šampanjca, poslije i sendvičiće (ili sušije, za Istočnjake) i dok se još snalazite u vremenu i prostoru, druge dvije vode vas do hrpetine PlayStationa 2 na kojima se vrte sve EA-ove igre u razvoju! Naravno, to nije sve... poslije je otvoren i šank na kojem se moglo izabrati desetak vrsta sokova, piva, koktela, punčeva te neizbježnog šampanjca. Gladni su mogli svratiti u restoran u kojem je ponuđeno petnestak vrsta salata, da ne nabrajam druga jela, i sve to u istočnjačkoj verziji. Daklem, *budweiser* pod ruku i skači od jednog PS2 do drugog...

Malo ozbiljnosti cijeloj večeri dale su kratke *pressice* i najave budućih hitova (kako kažu), no i ta se prostorija kasno uvečer pretvorila u noćni klub iliti disco, a DJ koji je dotad tiho puštao *progressive techno* odjednom se ras-


The World is Not Enough [PS]

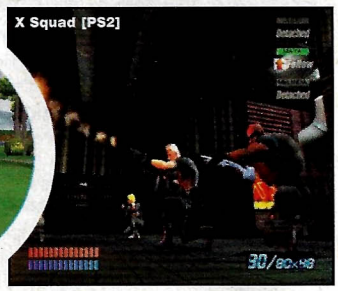

FIFA 2001 [PS2]

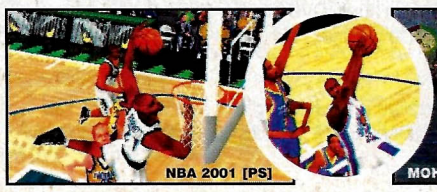

F1 Championship Season 2001 [PS2]

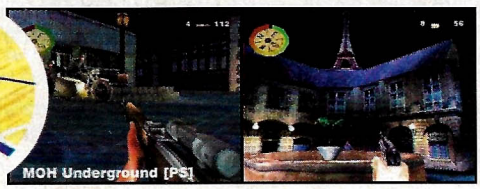

Kessen [PS2]

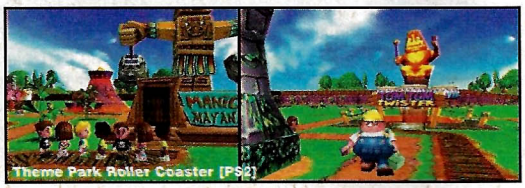

007 Racing [PS]




X Squad [PS2]

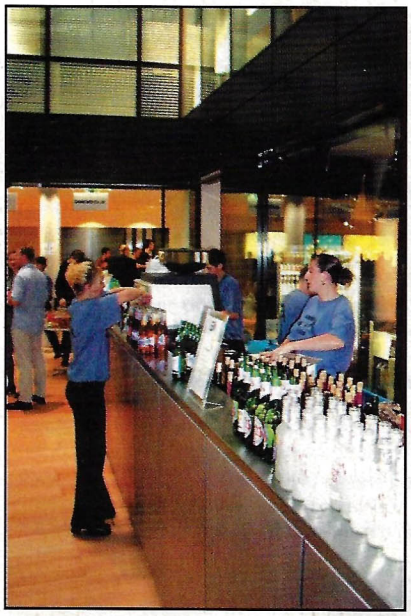

NBA 2001 [PS]


MOH Underground [PS]

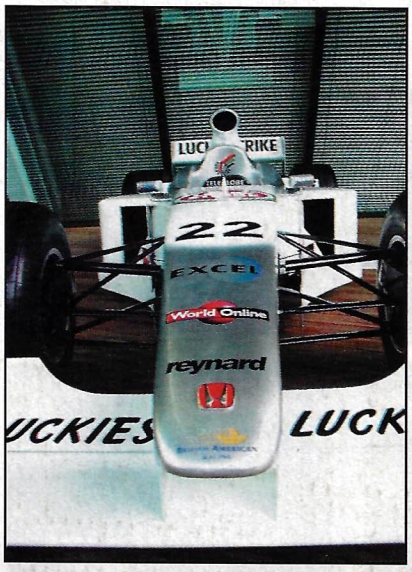

Theme Park Roller Coaster [PS2]

palio i pojačao *mjuzu* do daske kako bi doveo atmosferu do vrhunca... Pa može li nekome biti loše na jednoj takvoj večeri? Eh...
Nisam zaboravio igre. Igrala se **FIFA 2001**, koja izgledom plijeni sve u šesnaest, a izvedbom podsjeća na sve prijašnje nastavke pa će se tako svi ljubitelji tog serijala naći i u ovoj, **Madden 2001** - ne nije šala, igrao sam američki *football* i priznajem da je vrlo zabavan, a ako je još uz vas i instruktor, zabavi nema kraja, **NHL 2001**, odlična kontrola igrača na ledu koji se sada mnogo realnije kreću te znatno bolja preglednost paka u svakom trenutku, **Tiger Woods PGA TOUR 2001** - ne baš omiljeni golf u novoj reinkarnaciji možda konačno osvoji srca ljubitelja ovog sporta svojom vrlo "prirodnom" atmosferom zahvaljujući ponajprije odličnoj grafici i zvuku, **Theme Park Roller Coaster** - zamislite PS inačicu *Theme Park Worlda* s mogo boljom grafikom i dobili ste izgled ove igre; također, programeri najavljuju mnoge novine te bolju AI (umjetnu inteligenciju) likova, **Kessen** - o kojemu smo već mnogo pisali. Veliko iznenađenje bila je PS2 igra **X Squad** koja svojom inovativnom kontrolom i mogućnošću sudjelovanja drugih likova daje novu dimenziju arkadnim avanturama s pogledom iz trećeg lica. U bilo kojem trenutku možete zapovijediti svojim pratiocima neka vas pokrivaju, slijede ili raspale paljbu poželite li brzo pretrčati na drugi kraj sobe. Gdje bi bio Đuka da je imao takvu ekipu oko sebe...
Iako ne u igrivom obliku, te večeri smo mogli vidjeti i **F1 Championship Season 2001.** In-game animacija koju krasi realno gibanje glave vozača formule ovisno o uvjetima okoline te vrlo detaljna grafika bude nadu da ćemo se vrlo kvalitetno igrati na PS2 i da smo sve bliži pravom doživljaju formule (zaboravimo li onih 4.5G sile te oko 45°C unutar kombinezona).
EA nije zaboravila na dragi nam PlayStation pa je tako predstavila sve sportske simulacije i u inačici za tu konzolu (to su najvjerojatnije i posljednje), zatim igre s tematikom James Bonda: **007 Racing** - zamislite *Vigilante 8* s Jamesom u glavnoj ulozi, **The World is Not Enough** - gotovo siguran hit ove jeseni jer engine radi toliko dobro da se pitamo zašto se prije nisu radile pucačine i avanture u *fps* izvedbi (pogled iz prvog lica). Grafika puna detalja, glatka animacija i slabo izraženi pop-up plus dobra priča jamče ovoj igri dobar uspjeh. Osim TWINE-a, EA-ovci rade na još jednoj *fps* pucačini, poznatom nam **Medal of Honor Undergroundu**. Da, poboljšali su grafiku, dodali nova oružja, neprijatelje i okoliš... što nam više treba?
Budući da EA surađuje s FOX izdavačkom kompanijom, na tulumu su se mogle odigrati i njihove igre kao što su **Alien Resurection**, za koji nemam komentara - nabavite ga po svaku cijenu ako ste njihov fan, te **Simpsons Wrestling**, zabavna kečerska igra s likovima iz crtića.
Bilo je tu i igara za PC i Gameboy, no to je tema za neki drugi časopis...

Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
007 Racing	jesen 2000.	nije objavljeno
F1 Championship Season 2001	rujan 2000.	jesen 2000.
FIFA 2001	jesen 2000.	studeni 2000.
Kessen	-	kraj 2000.
Knockout Kings 2001	-	jesen 2000.
Medal of Honor Underground	jesen 2000.	-
Madden 2001	-	studeni 2000.
NBA Live 2001	nije objavljeno	jesen 2000.
NHL 2001	nije objavljeno	jesen 2000.
SSX	-	studeni 2000.
Tiger Woods PGA TOUR 2001	-	jesen 2000.
Theme Park Roller Coaster	-	Božić 2000.
The World is Not Enough	jesen 2000.	nije objavljeno
X Squad	-	nije objavljeno



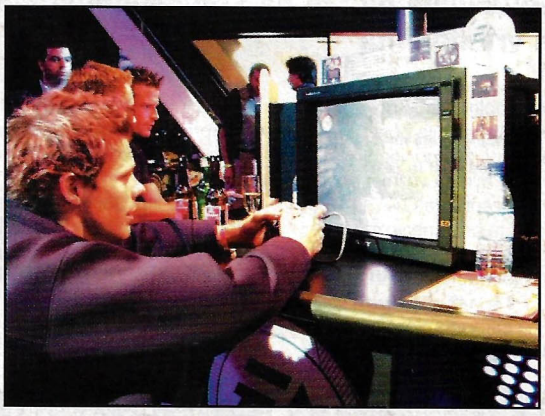
Hm, što reći na ovo bogatstvo ponude...(ima tu mnogo i sokova, samo da se zna!)



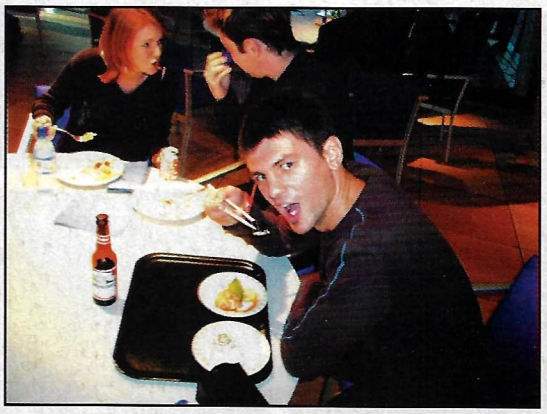
Divne li slike. Osim Barove formule, bile su tu i Jordanova te McLarenova



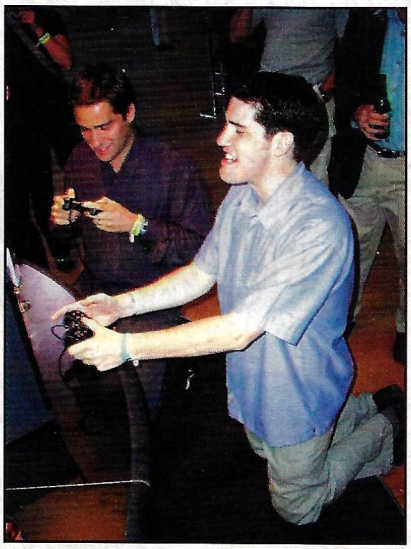
Združenim snagama po volanu i *Grand Prixu 3*. Još kad bi napravili inačicu za PS2, sreći ne bi bilo kraja



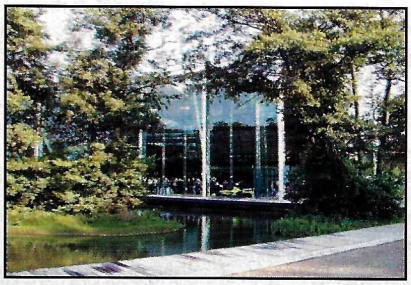
Slika i prilika zdravog čovjeka koji tamani *Švabe* u *MOH Undergroundu*



Čini se da još uvijek mojim venama teče japanska krv



I klečalo se ako je trebalo, samo da se odigra koja Fifa



Jezero, šumica, ptičice i staklena zgradetina puna PS2 konzola, hi-end PC-ja i hrpetine igara. Mogu li se zaposliti kod vas, dragi moji EA-ovci?



Engleske kobase... Ne hvala, nisam ih kušao...



Sonyjeva četvrt gdje je smješten PSone. Primjećujete li da nema nikakvog PlayStation znaka (osim naravno u modernijem izdanju PSonea)



U sobi za PS2, projektori su non-stop prikazivali animacije iz igara od kojih se očekuje da postanu veliki hitovi (*MGS2, GT 2000, The Getaway*...)

SONY

Velika gužva u Sonyjevoj četvrti

I ove godine, najvruće i najzagušljivije bilo je na Sonyjevom štandu, a redovi za GT 2000 bili su kao za kruh u onim ružnim vremenima

Istinita priča: Čekam u redu za ISS na PS2 već oko pola sata, a pokraj mene "gužvica" za **GT 2000**. Sati je 17:55. Dosadno čekanje pokušavam skratiti razgovarajući s američkim crncem u susjednoj, znatno većoj koloni. Jada mi se kako već dva sata čeka na svojih slavnih 5 minuta vožnje, pogotovo sad kad su postavili volan nakon Yamauchijeve prezentacije GT-a. U 18:06 Amer dođe na red. Sav sretan odlaže vrećicu na pod te briše nervozno znojne ruke. Psihički pripremljen uze volan u ruke kadli se ekran zacrni, ugasi se PS2, a Amer u nevjerici zavapi: NOOU! Why man? Not me! Why... Eh, baš su morali zatvoriti Sajam na vrijeme...

Lako vam je zaključiti koja je igra bila najtraženija ne samo na Sonyjevom štandu nego i na cijelom Sajmu. A kako izgleda sama igra? Izgleda, izgleda... izgleda toliko dobro da 13 milijuna sretnih vlasnika GT serijala diljem svijeta neće previše razmišljati prilikom kupnje najnovije verzije GT-a (u idućem broju PSX-a pročitajte znatno više o igri u razgovoru s Yamauchijem, tvorcem GT serijala).

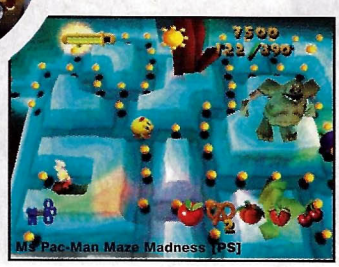
Prva prostorija Sonyjeve četvrti bila je namijenjena igrama za PlayStation odnosno PSone konzole, pa ćemo tako i započeti pregled. Jedna od najboljih bila je **This is Football 2** koji je, kako i sam razvojni tim kaže, "barem deset puta bolji od jedinice." I sami smo se uvjerili u tu tvrdnju igrajući je udvoje te učetvoro, pri čemu se prvo zamjećuje mnogo bolja i preglednija kamera, znatno inteligentniji vratar (konačno) te cijeli niz novih poteza koji joj daju sasvim novu dinamiku. Da ne duljim previše, pročitajte



GT 2000 [PS2]



Crash Bash [PS]

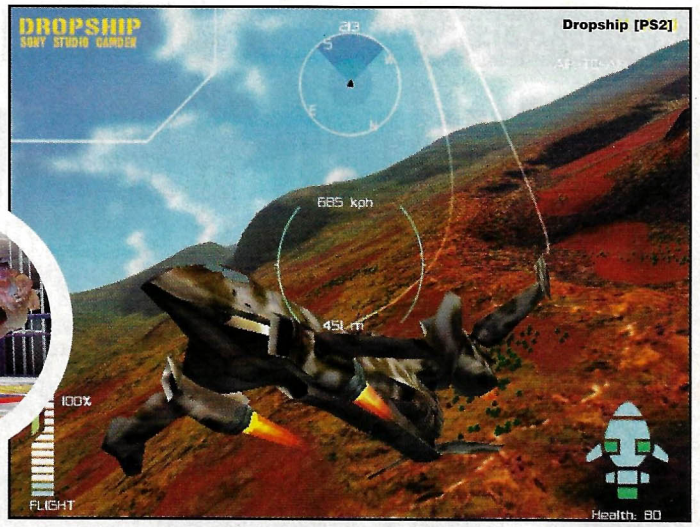


Ms Pac-Man Maze Madness [PS]





DOA 2 Hardcore [PS2]



najavu u ovom broju, a za idući pripremamo i intervju s Dominicom Cahalinom, dizajnerom igre. Novi nastavak Formule iz poznate nam Studio 33 programske kuće **Formula One 2000** potpuno je izveden u hi-resu, a animacija je glatka čak i u modu za dva igrača. Detalja kao nikad dosad, s odličnim kontrolnim sustavom (digitalni i analogni) te aktualnom sezonom (vozači, momčadi i staze) ova će simulacija formule gotovo sigurno biti najbolja za PS. Više o njoj u najavama, gdje možete pročitati i o **C-12**, arkadnoj avanturi s pogledom iz trećeg lica te o **Terraconu,** alienskoj avanturi. Skejterska ekipa manijački je nabijala bodove na **Tony Hawk's Pro Skateru 2**, a posjetitelji su katkad organizirali i turnire, igrajući u modu za dva igrača. Odnedavno Infogramesov **Driver 2** pri kraju je izrade i makar se na prvi pogled ne razlikuje mnogo od jedinice, ne znači da je nećemo danonoćno igrati. Prave zaobljene krivine i izlazak iz auta funkcije su kojih nije bilo u jedinici, a sada omogućavaju dizajnerima veću slobodu pri osmišljavanju misija. Malo iznenađenje posjetiteljima pružila je vrlo zabavna multiplayer igra **Team Buddies** koja se temelji na misijama (očistiti grad od smeća prije dolaska gradonačelnika i sl. bizarne ideje) u kojima se istodobno najviše 4 igrača nadmeću za što bolji *score*. Ljubitelji motorističkih simulacija možda se konačno zadovolje **Moto Racer World Tourom** koji pruža igranje klasičnih i *off-road* utrka motorima. Sony je uvijek gajio tradiciju proizvodnje igara za djecu (i one koji to žele biti), pa nije zakazao ni ovaj put. **Spyro: Year of the Dragon, Crash Bash, Muppet Monster Adventure, Ms Pac-Man Maze Madness** samo su neke od njih, a prve dvije će vjerojatno steći golemu popularnost. Sony je na Sajmu predstavio i Capcomov Dino Crisis 2 koji se od prvog dijela najviše razlikuje po broju reptila koje treba primiriti sačmaricom (ili nekim drugim oružjem). Svaki novi ekran pri kretnji glavnog lika znači i 2-3 nova reptilčića, a sve skupa začinjeno je jednim velikim dinosaurom svakih desetak minuta. Toliku količinu akcije Capcomovci su ublažili automatskim ciljanjem, a obećavaju i mnogo avanturističnih momenata, no bez obzira, čini nam se da će tematika igre ponajprije biti bjesomučno okretanje i šaranje raznolikim oružjem po bližoj okolici.

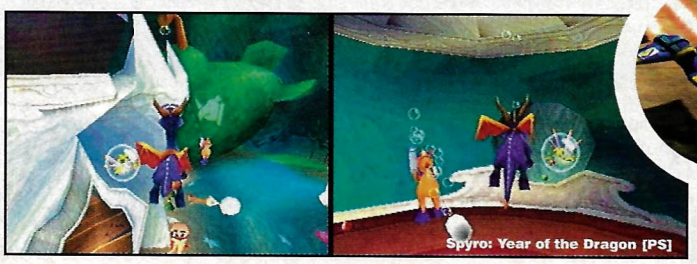
U idućoj sobi, još toplijoj i zagušenijoj, "našlo" se 30-ak PlayStationa 2 koji nisu ni sekunde bili zapostavljeni. **TimeSplitters** je pružio odličnu zabavu za 4 igrača odjednom (split screen), pa makar igra izgleda kao i svaka druga pucačina iz prvog lica, vjerujemo da će dobro proći obzirom da je ovaj žanr bio zapostavljen na PlayStationu. Dobru tabačinu ponudio je **Tekken Tag Tournament**, koji se nije ništa ušminkao od našeg posljednjeg susreta (u redakciji PSX broj 17), te **Dead or Alive 2: Hardcore**.

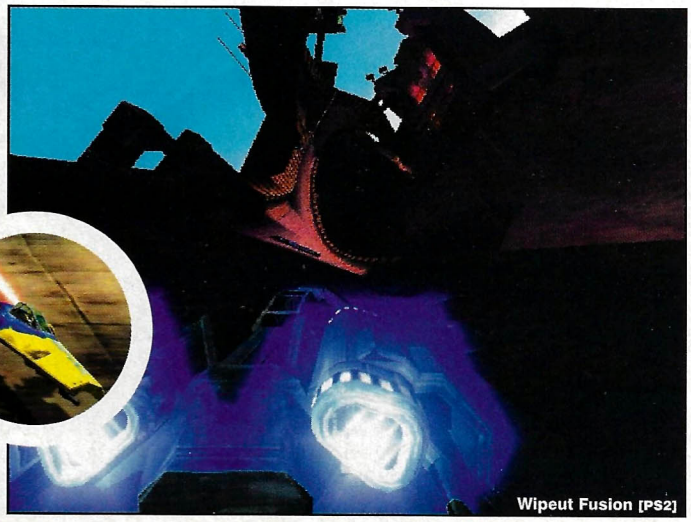
Potonji je potpuno prerađena europska inačica DOA2 koji se nije ovih mjeseci proslavio u Japanu (glavna mu je zamjerka identičan izgled Dreamcast verziji). Grafika je sada dovedena do savršenstva te je uveden i potpuno novi mod borbe, nešto u stilu kečera (pozovete svog partnera-icu, pa udvoje dovršite protivnika-cu). Naravno, ni mi Europljani nećemo ostati uskraćeni za poveće grudi glavnih ženskih likova koje se tresu na sve strane :-). Zrakoplovna simulacija u stilu leti i uživaj pružit će malo poznata igra **The Sky Odissey**.

Predstavljeno je još mnogo igara koje nisu proizvodi Sonyjevih studija: *FIFA, ISS, RRV, SSX, Smugglers Run, Int. Track & Fields 2...* te mnoge za PSone kao što su *Alien Ressurection, Alladin in Nasira's Revenge, The Jungle Book Grove Party...* no o njima smo već pisali gdje i o njihovim proizvođačima. Na specijaliziranim *pressicama* namijenjenim isključivo novinarima predstavljene su nam mnoge PS2 igre u razvoju. Jedna od njih je i **Dropship**, real-time strategija u kojoj je moguće upravljati jednim vozilom i sudjelovati u akciji te istodobno zapovijedati cijelim eskadronom svoje vojske. Nešto slično *Battle Zoneu* na PC-ju. Zatim **Wipeut Fusion**, dinamičnu futurističnu utrku s nabrijanim i oboružanim letjelicama. Tko je igrao originalne *Wipeoute*, zna o čemu je riječ, a detaljnije u idućem broju PSX-a u intervjuu s Christianom i Endom, ekipom najzaslužnijom za *Wipeout Fusion*.

Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
C-12	ožujak 2001.	-
Crash Bash	studeni 2000.	-
Dropship	-	2001.
Formula One 2000	listopad 2000.	nije objavljeno
Gran Turismo 2000	-	prvi kvartal 2001.
Muppet Monster Adventure	listopad 2000.	-
Moto Racer World Tour	rujan 2000.	-
Ms Pac-Man Maze Madness	studeni 2000.	-
Spyro: Year of the Dragon	studeni 2000.	-
Team Buddies	rujan 2000.	-
Terracon	rujan 2000.	-
The Getaway	-	kraj 2001.
This is Football 2	studeni 2000.	nije objavljeno
Tony Hawk's Pro Skater 2	29. rujan 2000.	nije objavljeno
Wipeut Fusion	-	2001.







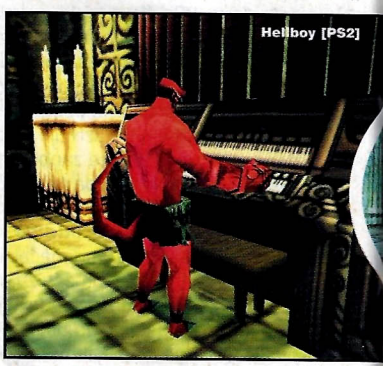
RAGE SOFTWARE »

Utrkujmo se divlje!

Iako je broj naslova što ih je Rage donio na ECTS bio popriličan, za Sonyjevu je konzolu najavio samo jedan, i to za - PlayStation 2. Riječ je o **Wild Wild Racing**, utrci koja se može pohvaliti iznimno realnim fizičkim engineom, različitim voznim podlogama i okolišem te brojnim stazama. Najviše je ipak zanimanja pobudila mogućnost igranja udvoje koja bi, uz mogućnost izvođenja akrobacija u zraku, ovu igru mogla učiniti uistinu divljom. Vidjet ćemo kad izađe, a to bi se trebalo dogoditi istodobno s pojavom PS2 na policama trgovina.



Francuska kompanija s dugom tradicijom PlayStation naslova najavila je **Hellboy: Dogs Of The Night** - 3D akcijsku avanturu temeljenu na liku iz popularnog američkog stripa. U igri koja izvođenjem i temom pomalo podsjeća na *Nightmare Creatures* vaš je cilj spriječiti horde demona da zavladaju Čehoslovačkom 1962. godine. Obećano je da će, uz reflekse i brzinu, biti potrebno razmišljati i o zagonetkama, no ne nadajte se nečemu mnogo složenijem od potrage za ključevima i posebnim oružjima.
Osim o **Hellboyu**, pričalo se i da bi **Gift**, arkadna akcija s malim, slatkim, crvenim alienom, inače najavljena u PC inačici, trebala izaći i za PlayStation 2, no o tome nije bilo čvrstih dokaza - iako Cryo tvrdnju nije opovrgao.

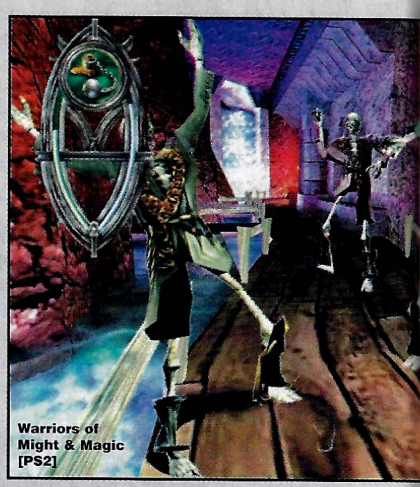

Hellboy [PS2]

3DO »

Snažno za obje Sonyjeve konzole

Plastični vojnici, tenkovi i srednjovjekovni ratnici ponovno su zaštitni znak 3DO-a

Kompanija poznata po igrama s plastičnim vojnicima ne misli se svog izvora zarade odreći tako lako - većina novonajavljenih igara vrti se oko tih čovječuljaka. Tako se na sajmu mogao vidjeti **Sarge's Heroes 2**, nastavak 3D borbe između zelene i smeđe vojske koji se odvija na lokacijama kao što su dječja soba, bilijarski stol, unutrašnjost flipera i slično. Igra će izaći za PlayStation i PlayStation 2, s tim da će inačica za PS2 imati bolju grafiku, više nivoa, a umjesto da upravljate samo sa Sargeom, u nekim ćete misijama kontrolirati i njegovu pomoćnicu Vikki kojoj je osnovno oružje samostrel.
Predstavljen je i **Army Men: Air Attack 2**, još jedan nastavak, ali ovaj put igre u kojoj igrač upravlja plastičnim helikopterima. Osim što se njihov broj popeo na 5, povećao se i broj lokacija na kojima će se igrati – kako onih u "stvarnom" svijetu, gdje su letjelice veličine igračke (spavaća soba, dječji vrtić), tako i onih u "plastičnom", gdje je sve smanjeno pa su plastične vojske normalne veličine. Postoji i nekoliko novih načina igranja udvoje (jedan je i kooperativno igranje), a PlayStation 2 inačica imat će bolju grafiku, savršeniji fizički model i više lokacija za borbu od one za PlayStation.
Treća i posljednja igra s plastičnim borcima je **Army Men Operation Meltdown: Land, Sea & Air**. Najavljena je samo za PlayStation, a bit će kombinacija ostalih Army Men igara u kojoj ćete akciju iskušati na zemlji, u vodi i zraku (kao što joj i ime kaže). Iako se hvali s nekoliko načina skupnog igranja koji bi je trebali učiniti vrlo popularnom, ova će igra biti prvi 3DO-ov naslov koji će koristiti Sonyjevu mogućnost sniženja cijene pa će se tako na policama pojaviti po nižoj cijeni nego što je to uobičajeno za nove igre. Znakovito ako ste mišljenja da visoka cijena znači i visoku kvalitetu.
Kao predah od plastičnjaka, 3DO se odlučio na novi prist-up ultrapopularnom Might & Magic serijalu igrom **Warriors of Might & Magic**. U toj 3D akcijskoj avanturi vodit ćete lažno optuženi lik u potragu za istinom ne bi li sprao ljagu sa svog imena. Uz uobičajene avanturističke elemente, proizvođači se hvale da će se akcija u igri temeljiti samo na bliskoj borbi hladnim oružjem radi koje je razvijen poseban, kažu i vrlo intuitivan, način upravljanja.
Za kraj, da pokaže da ne misli odustati od ratnih igara, 3DO sprema svojevrstan nastavak Twisted Metala – ali s tenkovima. **World Destruction League: Thunder Tanks** nudi vam na izbor jedan od devet različito opremljenih tenkova u kojem se borite protiv ostalih natjecatelja za titulu WDL prvaka. Borbe se odigravaju na poznatim lokacijama diljem svijeta kao što su Moskva, Tokijo i Pisa, a kao što ste i očekivali, okoliš je moguće u cijelosti razoriti oružjima kojima su tenkovi opremljeni. Više od osam načina igranja, koji uključuju i nekoliko multiplayera, jamče dobru zabavu uz razaranje.


Warriors of Might & Magic [PS2]

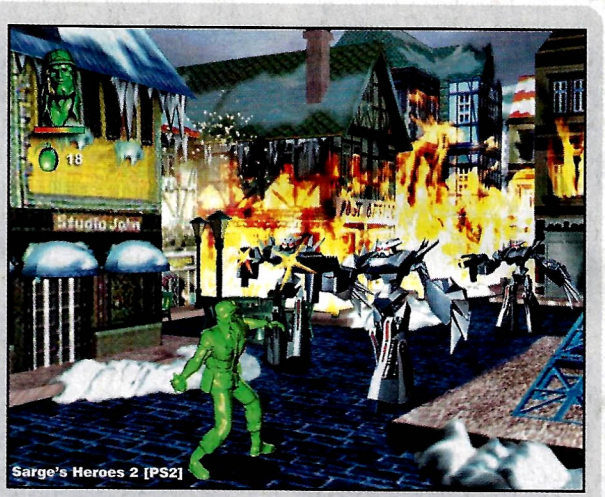

Army Men Operation Meltdown: Land, Sea & Air [PS]

CRYO

Jedan sladak, a drugi iz pakla - divna družina!













Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
Army Men: Sarge's Heroes 2	Božić 2000.	Božić 2000.
Army Men: Air Attack 2	studeni/prosinac 2000.	veljača 2001.
Army Men Operation Meltdown: LSA	nije najavljeno	-
Warriors of Might & Magic	siječanj 2001.	veljača 2001.
WDL: Thunder Tanks	studeni 2000.	ožujak 2001.

JOWOOD

Zaboravite čekanje autobusa!

Slabo poznata kompanija (mnogo popularnija na PC-ju) sprema za PlayStation 3D menadžersku strategiju **Traffic Giant** u kojoj se izazov stavljen pred vas sastoji od kreiranja kvalitetnog transportnog sustava za vitualni grad. Stvorit ćete javni prijevoz kojim će djeca ići u školu, majke u kupnju, a radnici na posao. Igra će osim slobodne izgradnje sadržavati i misije u kojima morate riješiti specifične probleme (možda ubace i nerješivu zagonetku - kako izvući Zagreb iz prometnog čepa). Ova je igra na PC-ju bila prilično dobro prihvaćena, a uz uspjeh *Sim Cityja 2000* i *Railroad Tychoona 2* na PlayStationu, mogla bi naići na plodno tlo. Problem je samo najavljeni datum izlaska - kraj 2001.



SUNFLOWERS

Mješavina magije i tehnologije

Kompanija koja je na ECTS-u više pozornosti privukla nastavkom za PC strategiju *Anno 1602* za PlayStation priprema akcijsku avanturu **Technomage**. Riječ je o standardnoj priči o mladiću s posebnim moćima koji spašava svoj svijet, a pomaže mu djevojka čiji su roditelji nesretno poginuli (mogu se kladiti da igra ima i romantičnih elemenata). Ovo je prva igra ove kompanije za neku konzolu, ali očekuju da će ih, ako se *Technomage* pokaže uspješnim, u budućnosti biti još. Poželimo im sreću.



Trijumf originalnosti - nastup bez ijednog nastavka

Talijani, roboti i logičke igre - mješavina za novo tisućljeće

Priču o brojnim naslovima ove poznate kompanije započet ću iznimno zanimljivom igrom najavljenom za PlayStation 2. **AquaAqua: Wetrix 2** logička je igra u kojoj igrač mora blokovima različitih oblika zaustaviti vodu koja pada s neba (tj. kišu) u prelijevanju preko ruba ekrana i potom upotrijebiti vatrene lopte da bi isparila. Sve je to popraćeno zabavnom pričom o spašavanju malih aquača od utapanja, osvajanjem bonus bodova i izmjenom krajolika na kojem igrate. Uz mogućnost igranja udvoje, ova bi igra mogla biti prva kvalitetna logička igra za PS2.

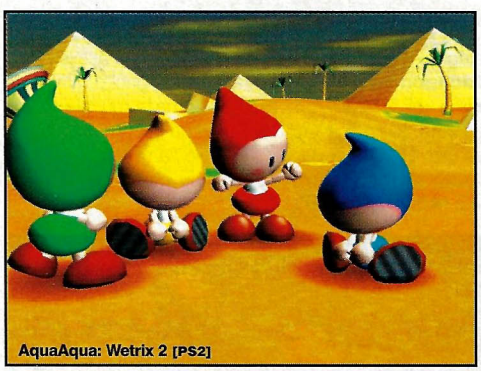
Čini se da momci iz SCija imaju meko srce prema Italiji, čak su im dva važna naslova vezana uz nju. Jedan je **Italian Job**, igra napravljena po uzoru na istoimenu akcijsku komediju iz 1969. Riječ je o igri u stilu *Drivera* gdje vozeći različita vozila izvršavate šarolike i humoristične misije, ali najčešće bježite od policije. Kontinuirano učitavanje podataka s CD-a obećava velike nivoe, a osim mogućnosti da posjetite i "proživite" scene iz filma, igra će nuditi nekoliko različitih načina vožnje u kojima birate svoje vozilo te hoćete li biti progonjeni ili onaj koji progoni.

Drugi talijanski naslov je **Mille Miglia** – još jedna simulacija vožnje, ovaj put temeljena na utrci koja se održavala od početka do sredine ovog stoljeća između Brescie i Rima. Rekord od 10 sati 48 minuta i 47 sekundi postavio je 1955. Stirling Moss koji u ulozi savjetnika sudjeluje u izradi igre, a zanimljiva je činjenica da je utrka nekoliko puta zabranjivana jer su se tijekom nje događale iznimno krvave i skupe nesreće. Igra bi trebala vrlo realno oslikavati utrku i automobile iz svih povijesnih razdoblja koji su u njoj sudjelovali, a iako je najavljena samo PlayStation inačica, službeno je rečeno da one za "konzole iduće generacije tek slijede".

Ono što se zna da će izaći na PlayStationu 2 je **Titanium Angels** – akcijska 3D avantura u kojoj u tehnološki naprednom svijetu budućnosti vodite plaćenicu Carmen u pokušaju da ubije vođu internacionalne terorističke organizacije. Zbog toga sama ulazi u njegovu iznimno čuvanu bazu u kojoj se odigrava cijela igra (podsjeća li vas to na MGS?). Možete upravljati Carmen i Titanom, a igra će se sastojati od elemenata avanture, pucačine i špijunske akcije (definitivno u stilu MGS-a). Iako je datum izlaska nekoliko puta mijenjan, još uvijek je nesigurno kad će se igra doista pojaviti, no za Carmen bi bilo dobro da to bude što prije – izlazak na sunce sigurno bi koristio njenoj bljedunjavoj puti.

Za kraj, još jedna akcijska igra s elemetnima vožnje, ali ovaj put za PlayStation 2. Naravno, govorim o **Thunderbirds**, igri o kojoj smo već pisali, temeljenoj na seriji koja se prvi put na televizijskim ekranima pojavila 1965. u Velikoj Britaniji. U ulozi organizacije koja se bavi spašavanjem ljudi i općom borbom protiv zla izvršavat ćete različite misije po cijelom svijetu, a na izbor ćete imati više od 20 originalnih Thunderbirds vozila (svako je prilagođeno drugačijim uvjetima). Popularnost TV serije, čije se 32 epizode već 35 godina vrte na različitim kanalima svijeta i koja bi trebala biti obnovljena ove jeseni, osigurat će ovoj igri velik broj *fanova* već pri samom dolasku na tržište.

Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
AquaAqua: Wetrix 2	-	kraj 2000.
Italian Job	kraj 2001.	-
Mille Miglia	jesen 2000.	nije najavljeno
Titanium Angels	-	jesen 2001.
Thunderbirds	-	jesen 2001.


AquaAqua: Wetrix 2 [PS2]


Titanium Angels [PS2]


Italian Job [PS]




Mille Miglia [PS]

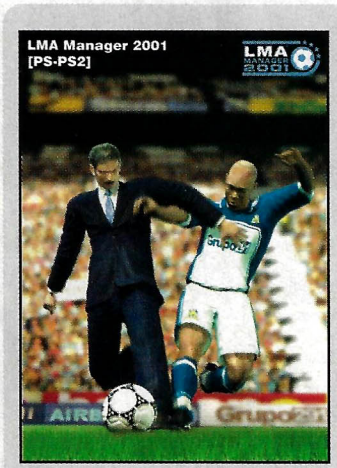
Jedna od kompanija koje su se na ECTS-u mogle pohvaliti povećim brojem zvučnih igara je i THQ. Njegovi su naslovi većinom namijenjeni PlayStationu, što još jednom potvrđuje da stara siva kutijica ne namjerava tako brzo završiti svoju karijeru, a bilo je i nekoliko najava za novu konzolu.

Tako se moglo vidjeti **Summonera** – 3D RPG s mnogim akcijskim elementima u kojem vodite grupu likova, a najvažniji je Joseph – čovjek koji može prizivati demone. Zanimljiva priča i divna grafika osnovne su značajke igre koja iskorištava mnoge mogućnosti PS2 hardvera. S više od 50 sati napete igre potrebne za završavanje, bit će to RPG hit ove zime, a svi ljubitelja *Diabla* gotovo će sigurno zavoljeti i ovu igru.

Druga igra najavljena za PS2 mogla se vidjeti samo u inačici za PC. Riječ je o FPS-u **Red Faction** koji se ističe iznimnim mogućnostima interakcije s okolišem kao što je, primjerice, uništavanje stalaktita u špiljama, tornjeva i manjih zgrada te različitih drugih objekata po svim lokacijama kojima prolazite. Ovu su igru napravili autori *Summonera* i poznatog *Freespacea*, što jamči kvalitetu 3D *enginea* koji ćemo moći iskušati hodanjem i vožnjom u različitim vozilima. Sve u svemu – pucačina koja će se pamtiti.

Treći naslov namijenjen novoj Sonyjevoj konzoli pojavit će se i na PlayStationu, a riječ je o nastavku vrlo uspješne simulacije američkog hrvanja – **WWF Smackdown! 2: Know Your Role.** Uz nove borce, sad ih je u igri više od 50, brojne arene i druge prostore za borbu, ovaj nastavak donosi i nekoliko novih načina borbe. Jedan je i u stvarnosti iznimno popularan - Ladder Match, disciplina u kojoj hrvači, penjući se na ljestve, pokušavaju dohvatiti predmet obješen iznad arene, a protivnik ih ometa. Mnogo zabave za one koji vole nauljene debele borce koji se hvataju po ringu.

Tom sportskom simulacijom (ako se američko hrvanje može tako nazvati) započinje serija sportskih igara koje THQ sprema za PlayStation. Gotovo



Genijalci igrica, kako sami za sebe – opravdano - kažu, na ECTS-u su se pojavili sa svim i svačim, no ipak im je reklamna kampanja bila usmjerena na njihova prva dva

THQ >>

Zvučni nastavci i zanimljive licence

Borba, vožnja, glazba i avantura - za svakog ponešto!

sve ostale mogu se obilježiti imenom ekstremni sportovi – skateborading u **MTV Sports: Skateboarding Featuring Andy MacDonald**, snowboarding u **MTV Sports: Pure Ride** i malo manje neobičan, ali opasan motokros u **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael**. Dok je prva igra originalno ostvarenje koje donosi sve na što smo navikli u simulacijama sateboradinga (uključujući zarađivanje novca vožnjom, kupnju novih dasaka i natjecanje protiv nekih od najboljih imena ovog sporta), druge su dvije usavršeni nastavci popularnih naslova koji su ovim izdanjem dobili bolju grafiku, više staza i mnogo sitnih poboljšanja. Ne moram ni napominjati da će obje igre s "MTV" u naslovu uključivati glazbu poznatih izvođača i da će ih se već i zbog toga isplatiti imati u svojoj kolekciji.

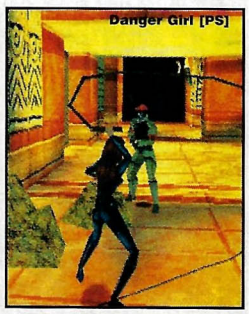
Nakon sporta, na red su došle licence stripova i filmova kojih THQ ima poprilično. Možda najočekivanija igra na tu je temu **Danger Girl**, 3D arkadna avantura, u čijoj je izradi sudjelovao i J. Scott Campbell, kreator poznatih stripova po kojima je igra napravljena. Igrači preuzimaju ulogu jedne od triju *danger girl-sice* (svaka ima različite osobine) u borbi protiv različitih zlikovaca. Igra bi trebala biti non-stop akcija, ali s promjenama u stilu – malo trčiš, pa malo voziš, pa pucaš iz snajpera, pa se šuljaš, pa opet trčiš...

Campbell je ime vezano uz još jednu igru iz THQ-a koju ćemo uskoro vidjeti na našim PlayStationima - **Evil Dead: Hail To the King**. Zamišljena kao nastavak legendarne trilogije horor-filmova o borbi protiv zombija, prati novu avanturu glavnog lika Asha, a glas će mu posuditi Bruce Campbell, glavni glumac iz fimova. Napravljena je u 3D stilu *Resident Evila, Evil Dead,* a zbog količine krvi i načina na koji se ona prosipa (Ashovo omiljeno oružje je motorna pila), sigurno će biti zabranjena za prodaju mlađima od 18 godina.

Ono što, pak, sigurno NEĆE biti zabranjeno su dvije preostale igre, također napravljene po licencama. **Power Rangers: Lightspeed Rescue** stavlja vas u ulogu, a koga drugog nego Power Rangersa u misijama spašavanja. Jurit ćete 3D svijetom s humanim ciljem da pomognete svojim bližnjima, a glasove će vam posuditi stvarni glumci iz serijala. U igri se čak pojavljuje i novi lik koji će prvi put zasjati tek u predstojećoj 7. sezoni prikazivanja serije - Titanium Ranger.

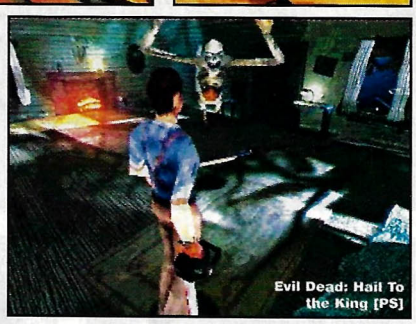
Posljednja igra u poštovanja vrijednom nizu THQ-a je **Rugrats in Paris: The Movie**, u kojoj kao jedan iz vesele grupe Rugratsa kroz Reptarland i Pariz tražite dijelove za popravak robota Reptara. Igra je prepuna miniigara za sve uzraste, ali ipak namijenjenih najmlađim igračima, kojima se jednim dijelom svoje ponude u posljednje vrijeme okreće sve više izdavača. S mogućnošću igranja udvoje, trebala bi to biti dobra zabava za klince dok starci spavaju (a kako će igra, čini se, biti poprilično zanimljiva, zabava bi mogla potrajati do kasnih noćnih sati).


Summoner [PS2]


Danger Girl [PS]


MTV Sports: Skateboarding [PS]


MTV Snowboarding [PS]


Evil Dead: Hail To the King [PS]

Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
Championship Motocross 2001	nije objavljeno	-
Danger Girl	studeni 2000.	-
Evil Dead: Hail to the King	nije objavljeno	-
MTV Sports: Pure Ride	jesen 2000.	-
MTV Sports: Skateboarding	jesen 2000.	-
Power Rangers: Lightspeed Rescue	studeni 2000.	-
Red Faction	-	nije objavljeno
Rugrats in Paris: The Movie	nije objavljeno	-
Summoner	-	studeni 2000.
WWF SmackDown! 2 Know your Role	studeni 2000.	nije objavljeno

CODEMASTERS >>

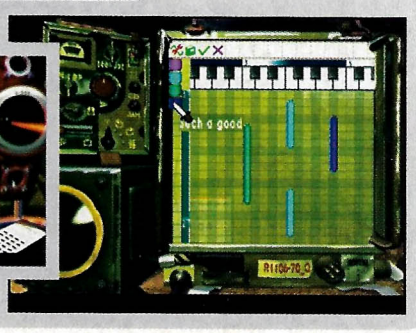
Ludilo, brale

naslova namijenjena novoj konzoli - **LMA Manageru 2001** i **Musicu 2001**. O *Colinu* i TOCA-i za PS2 nije bilo mnogo riječi jer su još u ranoj fazi izrade pa ćemo se morati strpiti do kraja godine za konkretnije podatke i prve slike. Novi LMA za PS2 nudi 6 liga (na PS-u su bile samo engleska i škotska), 300 europskih stadiona i više od 8000 igrača. *Music* će pak i dalje pokušati zadržati status jedne od najzabavnijih i najoriginalnijih igara pružajući igračima još više mogućnosti s još jednostavnijim pristupom. Zanimljiva je ideja o uvođenju *skinova*, odnosno grafičkog sučelja, po izboru samog korisnika, a koji će se vjerojatno moći *downloadati* s Interneta. Što se tiče ostarjelog PS-a, Masteri su dodatno predstavili izvrstan nastavak TOCA serijala te konačno najavili za 10. mjesec izlazak dugoočekivanog **Prince Naseem Boxinga** uživajući u međuvremenu u pohvalama koje im još uvijek pristižu za neponovljivog *Colina*.




Prince Naseem Boxinga [PS]


Music 2001 [PS2]



KONAMI >>

Metal Gear Solid 2 i ISS! Treba li još nešto reći?

A Storm Approaches iliti "olujni pristup" bio je glavni slogan Konamija na ECTS-u. S punim pravom

Vrlo funkcionalan, lijep i iznad svega posjećen štand Konamija ove godine potvrđuje njihovu želju, odnosno cilj: biti prvi i najveći izdavač i za PS2 i za PS. Stoga ne čudi veliki broj predstavljenih igara, među kojima je i novi ISS. Bilo je mnogo polemike u posljednje vrijeme oko izgleda nove inačice popularnog nogometa, a na Sajmu smo konačno dobili sve odgovore. Dakle, pod imenom **ISS 2000** (ili skraćeno ISS) izaći će u 11. mjesecu ove godine inačica za PS i za PS2. Konamijevom razvojnom timu iz Osake (KCEO) to je prvi "izlet" na PlayStation teritorij nakon Nintenda 64, a njihov bi arkadniji pristup trebao zadovoljiti ljubitelje FIFA-e. Svi će ljubitelji Nintendo inačice zasigurno biti oduševljeni ovom igrom, no ostali baš i ne (barem po dojmu koji smo stekli igrajući nedovršene igre na PS-u i na PS2). Ipak dobre nam vijesti stižu od drugog razvojnog tima iz Tokija (KCET) koji radi na nastavku popularnog Evolutiona, a pod imenom **ISS Pro Evolution 2** - očekujte ga za PS u veljači iduće godine. Konami se nije službeno oglasio o mogućnosti da se igra pojavi i na PS2, no gotovo sigurno će je napraviti. Iako ne u igrivoj formi, **MGS2** je svakih sat vremena privlačio mnoge posjetitelje uz veliki ekran Konamijevog štanda. Specijalni video rađen samo za prikazivanje na ECTS-u, uz onaj već objavljeni na E3-u, mamio je mnoge


MGS 2 [PS2]


ISS 2000 [PS2]


ESPN X Games Snowboarding [PS2]


Red [PS2]


7 Blades [PS2]


Shadow of Memories [PS2]

MIDWAY >>

Malo, malo pa ništa


Ready 2 Rumble Round 2 [PS2]

Midway se baš i nije previše isprsio s predstavljanjem novih igara na ECTS-u. Sve što je vrijedno spomena svodi se na dva naslova: **Ready 2 Rumble Round 2**, za obje konzole, i **Gauntlet Legends**, zasad predviđen samo za PS2. Prva igra trebala bi biti nastavak relativno uspješnog i poprilično zabavnog prethodnika uključujući neke nove opcije, naravno da su na prvom mjestu uobičajeni novi borci (među kojima je i Micheal Jackson!), i povećan sustav treninga boksača poznat svima onima koji su igrali prvi dio. Najave govore da bi trening boksača ovaj put doslovno trebao predstavljati igru u igri. *Gauntlet Legends* je malo veća misterija od prvog naslova, ali u skladu s najavama trebao bi izazvati veći potres. Ono što bismo od GS-a trebali dobiti jest fantastična akcijska avantura u koju igrač kreće u ulozi ratnika, čarobnjaka ili strijelca boreći se protiv zla. Najbliže što se zasad može reći je da će GL biti nešto kao *full* 3D *Diablo*.

uzdahe posjetitelja koji su se mogli uvjeriti u velike mogućnosti PS2 hardvera. O ovoj ćemo igri još mnogo pisati i pričati – izlazak je najavljen tek za godinu dana.

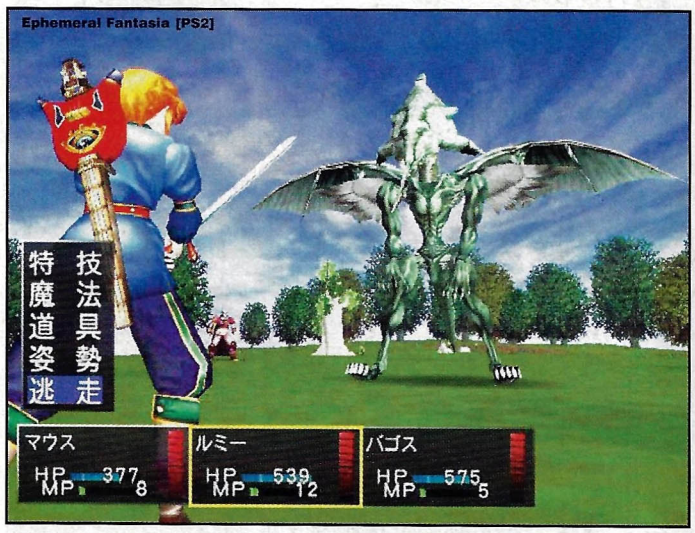
ESPN International Track and Field je nastavak atletskog serijala namijenjen samo za PS2 koji će uz mnogo ljepšu grafiku i odličan *replay* (mišići atleta realno se gibaju bez imalo pucanja poligona) osigurati mnoge sate zabave četvorici igrača istodobno. Šteta što se ta brojka nije popela do 8.

Kad već pričamo o PS2, spomenimo još neke igre u razvoju: **Silent Scope** - igra prenesena sa zabavnih automata s vrlo kontroverznom tematikom - ciljaj u glavu za više bodova!?; **Shadow of Memories** - avantura koja izvedbom podsjeća na *Silent Hill* već sad izgleda prekrasno, tako da će ljubitelji horora sigurno doći na svoje; **Red** - strategija na poteze s križancima *wanzera* i tenkova koja podsjeća na *Front Mission 3*. Još su se mogli vidjeti kratki videoisječci igara: **Z.O.E. - Zone of the Enders** - *wanzer* pucačina, **Ephemeral Fantasia** - klasični RPG s prekrasnom slatkom grafikom, te **7 Blades** - arkadna avantura. Nažalost, Konami nam nije pokazao ni rekao nijednu novu informaciju o vrlo popularnoj PC igri **Age of Empires 2** koja bi se trebala pojaviti na crnoj PS2 konzoli.

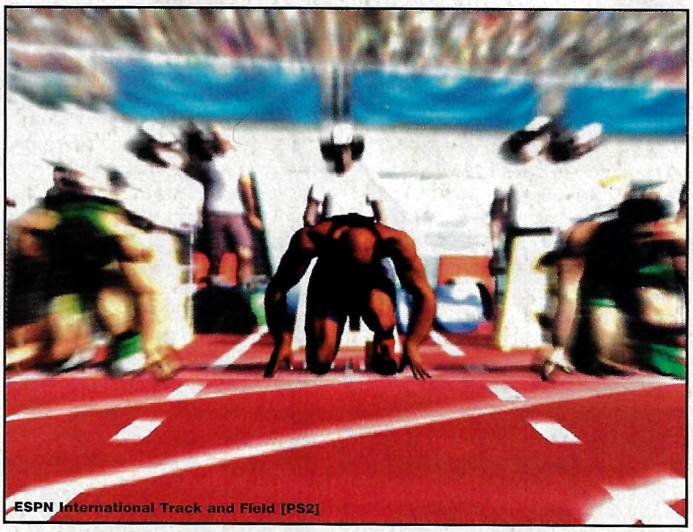
Konami nije zaboravio PlayStation, a među najboljim predstavljenim igrama su: **The Grinch** - arkada igri temeljena na istoimenom filmu, kao i **The Mummy** koja bi mogla biti konkurent *Tomb Raideru* (s muškarcem kao glavnim likom). No u ovoj ranoj fazi izrade problemi s pop-upom su više nego očiti pa se često događa da vam se neprijateljska mumija odjednom stvori ispred nosa. Potom, **Woody Extreme Racing**, klasična karting utrka, te gore spomenuti **ISS 2000**.

Obzirom na veliki broj igara, nismo ih mogli sve strpati u ovaj pregled, no o njima ćete čitati u idućim brojevima PSX-a. Zasad možete pogledati popis svih Konamijevih najavljenih igara.

Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
7 Blades	-	nije objavljeno
Age of Empires 2	-	ožujak 2001.
Dance Dance Revolution	studeni 2000.	-
Dance Dance Revolution Disney	ožujak 2001.	-
Dance Dance Revolution Euromix 2	ožujak 2001.	-
Ephemeral Fantasia	-	ožujak 2001.
ESPN Great Outdoor Games	studeni 2000.	-
ESPN International Track and Field	-	studeni 2000.
ESPN NBA in the Zone 2001	-	ožujak 2001.
ESPN X Games - Snowboarding	-	prosinac 2000.
F1 World Grand Prix	-	prosinac 2000.
Goemon	nije objavljeno	-
Gradius 3&4	-	studeni 2000.
ISS 2000	studeni 2000.	studeni 2000.
ISS Pro Evolution 2	veljača 2001.	-
Metal Gear Solid 2	-	nije objavljeno
Monster Force	ožujak 2001.	-
NHL Blades of Steel 2001	-	ožujak 2001.
Red	-	nije objavljeno
Shadow of Memories	-	ožujak 2001.
Silent Scope	-	studeni 2000.
The Grinch	studeni 2000.	-
The Mummy	studeni 2000.	-
Z.O.E. - Zone of the Enders	-	ožujak 2001.
Woody Extreme Racing	siječanj 2001.	-



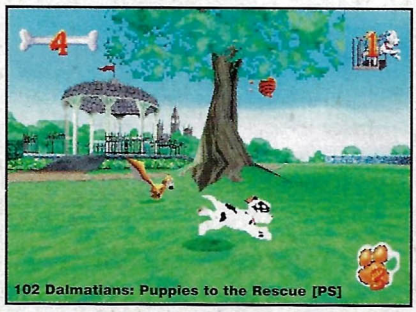
Ephemeral Fantasia [PS2]

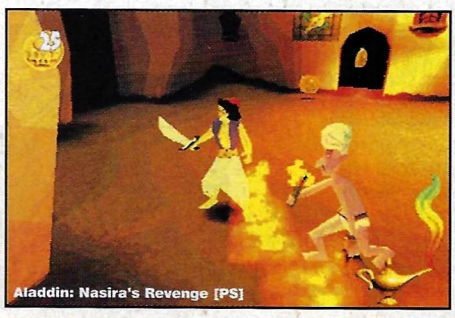

ESPN International Track and Field [PS2]

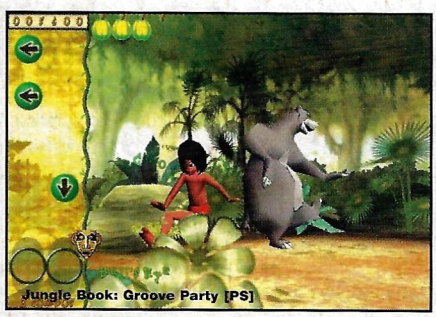
DISNEY INTERACTIVE

Jednostavno i zabavno s likovima iz crtića

Najpoznatija svjetska kuća crtanog i animiranog filma za ovu godinu priprema mnogo lijepih iznenađenja za mlađe (a i starije) uzraste. Najavljen je skori izlazak igre **102 Dalmatians: Puppies to the Rescue** u kojoj ćete u 3D okolišu spašavati slatke dalmatince od opake Cruele DeVil kojoj će glas posuditi poznata glumica Glen Close. Igra bi se na PlayStationu trebala pojaviti tijekom prosinca, a razvija je Crystal Dynamics. Zatim je najavljena i 3D platformska avantura **Aladdin: Nasira's Revenge** koja izvedbom jako podsjeća na poznati nam serijal *Prince of Persia*, a grafički izvlači maksimum iz PlayStationa. Mnogi su se na Sajmu okušali u **Jungle Book: Groove Party** – plesnoj igri uz koju će se prodavati i *podij-kontroler* na kojem ćete sami, kao Mogli, ili uz pratnju prijatelja koji mogu preuzeti likove Balooa, King Luija i ostalih, moći plesati uz poznatu glazbu iz filma i druge ritmove. Zanimljivo je i da je, iako ga na ECTS- nije bilo, Activision na konferenciji za novinare neposredno prije Sajma najavio novu igru na temu Disneyjevog crtanog filma **Lion King**, ali se o njoj nije moglo ništa doznati.


102 Dalmatians: Puppies to the Rescue [PS]


Aladdin: Nasira's Revenge [PS]


Jungle Book: Groove Party [PS]

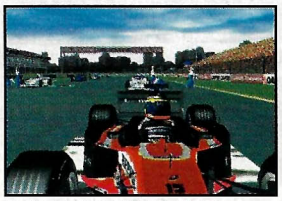
UBI SOFT >>

Autori Raymana okreću se mlađoj populaciji

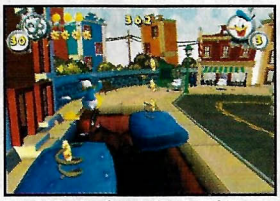
Likovi iz crtića, Rayman i F1 - zabava bez razmišljanja, ali uz učenje!

Još jedno zvučno ime Ubi Soft na ECTS-u se predstavio velikim brojem naslova pred kojima je svijetla budućnost. Ne iznenađuje da je najveću pozornost izazvao **Rayman 2 – The Great Escape** za koji su svi koji su ga zaigrali morali reći da je jedna od najboljih arkadno-platformskih igara na PlayStationu – a svi znamo kakva je konkurencija u tom žanru. Boreći se protiv zlih pirata, beznogi i bezruki junak Ubi Soft jurit će uokolo po prekrasnom 3D okolišu, detaljno modeliranom u grafici visoke rezolucije. Kvaliteta ove igre na PlayStationu toliko je dobra da su se mnogi zapitali bi li njeno prebacivanje na PS2 uopće moglo donijeti poboljšanje. Ista će se igra na Sonyjevoj novoj konzoli zvati **Rayman Revolution** i osim dodatnih grafičkih poboljšanja, uključivat će i mogućnost igranja učetvero iako još nije objašnjeno na koji način.
A da Ubi Soft planira što bolje zaraditi na Raymanu, pokazuje i najava kompleta od četiri igre pod zajedničkim (radnim) naslovom **Rayman Educational Platform Games**. Riječ je o igrama za najmlađe koji će zabavljajući se Raymanom, moći učiti matematiku i čitanje (naravno, engleskog jezika).
Na ideju da svoj najpopularniji lik upotrijebi u "edutainment" naslovu, Rayman je vjerojatno došao zahvaljujući jednom od svojih partnera – NewKid Co ili Disneyju. Naime, na Sajmu je objavljeno da je nedavno sklopljen ugovor između Ubi Softa i NewKidCo, kompanije koja kreira dječje igre s popularnim likovima, o objavljivanju većeg broja igara za PlayStation i GameBoy Color. Na PlayStationu će tako izaći akcijska avantura **Tiger's Honey Hunt** puna miniigara namijenjenih mlađoj djeci, **Goofy's Fun House** – još jedna kombinacija miniigara u kojoj kao nagradu za dobro igranje otključavate crtane filmove sa Šiljom, **Hello Kitty's Cube Frenzy** – logička igra slična Tetrisu namijenjena ponajprije djevojčicama (jer su one glavni obožavatelji Hello Kitty), multiplayer jurnjava **Tom And Jerry: House Trap**, s omiljenim mačkom i mišem iz popularnih crtića, i **1 2 3 Sesame Street: Sports** – sportska igra također namijenjena mlađoj djeci, s kontrolama i težinom igre prilagođenim tako da u njoj mogu uživati svi koji mogu uživati i u Sesame Streetu.
U suradnji s Disney Interactiveom Ubi Soft će za PlayStation 2 objaviti 3D akcijsku avanturu **Disney's Dinosaur** koja prati radnju istoimenog Disneyjevog crtanog filma koji će se u kinima pojaviti ove zime. Priča je to o tri mala dinosaura koji se svojim sposobnostima i zajedničkim radom moraju snaći u pretpovijesnom svijetu kojim dominiraju divovski primjerci tih krvoločnih guštera. Igra će biti temeljena na suradnji i pametnom korištenju vještina vaših likova koje će se usavršavati s upotrebom.
Druga igra na kojoj Ubi Soft radi u suradnji s Disney Interactiveom je **Donald Duck – Quack Attack**. U toj ćete avanturi, čija bi grafika trebala jako sličiti crtanim filmovima, upravljati Donaldom i njegovim nećacima u misiji oslobađanja njegove drage Daisy. Istraživanje i rješavanje problema bit će vaša osnovna zadaća, a Donald će sasvim sigurno upasti u mnoge smiješne situacije tijekom puta. Ubi Soft će izdati i igru **Inspector Gadget** (radni naslov) o kojoj se ne zna mnogo, osim da će glavni lik biti popularni nespretni inspektor čije je tijelo opremljeno raznovrsnim tehničkim pomagalima za hvatanje kriminalaca, a sama će igra biti platformskog tipa.
Uza sve te likove iz crtanih filmova, još će se jedna legendarna faca pojaviti na policama Ubi Softa. Za jesen nam se sprema nova inačica Batmana - **Batman Of The Future: Return Of The Joker**. Ta je igra dizajnirana za igrače od 4 do 8 godina koji će u ulozi Batmana tamaniti nevaljalce po ulicama Gotham Cityja. Nakon svih tih igara za mlađe igrače, sigurno se pitate ima li što i za one starije. Naravno da ima. Za ljubitelje "pravih" vožnji Ubi Soft će na PlayStationu 2 objaviti **F1 Racing Championship**, igru temeljenu na prvenstvu 1999., s licenciranim svim vozačima, momčadima i stazama F1. Igra bi trebala donijeti dosad neviđenu realnu vožnju, inteligentne računalno kontrolirane vozače, mogućnost igranja udvoje i mogućnost igranja scenarija – stvarnih situacija iz prošlogodišnjeg prvenstva. Uskočite u 3D modelirani kokpit formule ove zime.
Ako ste, pak, ljubitelj avantura, preporučujem **Gold and Glory: The Road to El Dorado** – igra koju poznati Revoution Software (kreatori *Broken Sworda* i *In Cold Blooda*) stvara prema komičnom Dreamworksovom filmu. U ulozi Tulia i Miguela putovat ćete kroz 20 akcijsko-avanturističkih nivoa iz Španjolske do zlatnog grada El Dorada u Južnoj Americi. Na putu ćete morati svladati različite poteškoće, a priča je stilu poznatog *In Cold Bloodu*, ispričana kroz sjećanja dvojice tragača za zlatom.

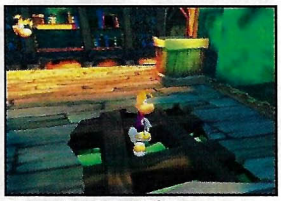
Ime igre	PlayStation/PSone	PlayStation 2
1 2 3 Sesame Street: Sports	2000.	-
Batman Of The Future: Return Of The Joker	jesen 2000.	-
Disney's Dinosaur	-	kraj 2000.
Donald Duck - Quack Attack	jesen 2000.	jesen 2000.
F1 Racing Championship	-	ove godine
Gold and Glory: The Road to El Dorado	studeni 2000.	-
Goofy's Fun House	2000.	-
Hello Kitty's Cube Frenzy	2000.	-
Inspector Gadget	kraj 2000.	-
Rayman 2	jesen 2000.	-
Rayman Educational Platform Games	jesen 2000	-
Rayman Revolution	-	studeni 2000
Tiger's Honey Hunt	ove godine	-
Tom And Jerry: House Trap	ove godine	-


F1 Racing Championship [PS2]


El Dorado [PS]


Donald Duck – Quack Attack [PS2]


Disney's Dinosaur [PS2]


Rayman Revolution [PS2]

MIDAS >>

Sportaši u duši

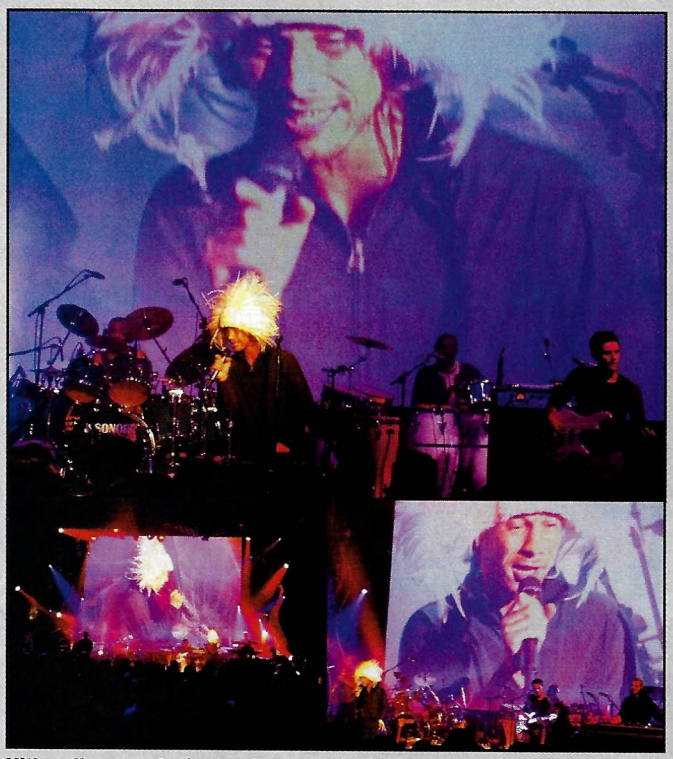
Ne baš poznata engleska kuća potrudila se na matičnom igralištu ponuditi lijepu sliku o svojim mogućnostima i dostignućima vezanih uz nama omiljenu konzolu. Iz njihove ponude, **Castrol Honda Superbike 2001, Super 1 Karting, California Water Sports, Equestriad 2001** (jahanje), vidljivo je da su usmjereni na sportove, a od nabrojanih naslova svojom se originalnošću svakako ističe *California Water Sports*, skupina dosad neviđenih sportova na PS-u. Većinu od tih igara vidjet ćemo još tijekom ove godine, a u veljači 2001., kako je najavljeno, i najveću od njih - **Black&White**, ludo zabavna kontrola civilizacijama i golemim zvijerima kao provoditeljima vaše volje na terenu. Da ne bi bilo zabune, *Black&White* pod izdavaštvom Midasa je inačica za PS, dok će idejni začetnik Peter Molyneux i njegova kompanija Lionhead (odgovorni za prekrasnu PC inačicu koja će se uskoro pojaviti u trgovinama) raditi igru za PS2. Za novu konzolu Midas je osigurao izdavanje trenutačno najprodavanije japanske igre **Dynasty Warriors 2**, spektakularne 3D akcijske avanture koja nas vodi u kinesku povijest i stavlja nas u središte tadašnjih dinastijskih borbi za prevlast u Kini i njenim pokrajinama.


Dynasty Warriors 2 [PS2]

Sonyjev tulum snova

***Svaki veliki događaj lijepo je začiniti globalnom veselicom kako bi se zaokružila cjelina. Sonyjev tulum, koji bez razmišljanja možemo nazvati* party heaven*, bio je toliko dobar da smo već zbog njega poželjeli i dogodine doći na* ECTS** *PIŠE Dario Zrno*

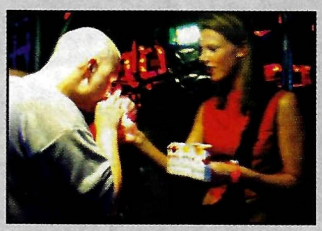




Nitko nije znao da će Jamiraquai izletjeti na pozornicu. Već nakon prve otpjevane stvari, ekipa je pala u delirij



Pogled s najvišeg kata skele na prekrasan okrugli šank (jap, sve je besplatno)



Slika je mutna zbog nemirnih ruku na ovaj prizor



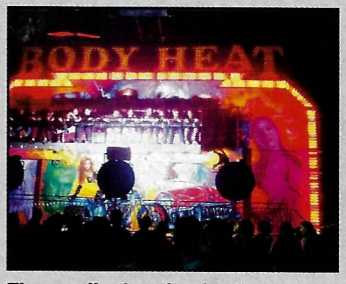
Skele su poslužile kao odlična konstrukcija na tri kata za sve željne igranja na PS One i PS2

Poznato je da Sony organizira fenomenalne tulume, pa je logično da je potražnja za pozivnicama golema. Prilikom ulaska na party prolazi se kroz čak pet kontrolnih punktova (ne pipaju kao kod nas, samo traže kartu!), a kad jednom uđete u kompleks, dobijete osjećaj da možete što god pomislite. Vidio sam mnogo toga, ali ono što sam doživio tu večer nigdje. Proslava svih proslava imala je sve što treba imati: dobru atmosferu bez ijednog incidenta ili čak mrkog pogleda, besplatnu cugu, ponavljam još jednom - besplatnu cugu - pri čem mislim na veeliki izbor pića (alkoholno, bezalkoholno), odlično (i nadasve ugodno) ozvučenje, tridesetak PlayStationa 2 i PlayStationa s novim igrama (koje još nisu u prodaji), stolne nogomete, vrtuljak dopremljen iz lunaparka i postavljen u zatvorenu prostoriju tako da se još glasnije čuje vriska ekipe i - pazi sad: prekrasne cure obučene u crvene uske kožne kombinezone koje nude sve vrste Marlbora te pri tom još i pripale? Iako nisam pušač, nisam mogao ostati hladan na takav prizor. Rasvjeta je bila taman toliko raznolika da bude ugodna oku, a motivi oblaka i plavog svjetla stvorili su ugodnu atmosferu. Na tri golema platna puštane su animacije iz igara te neke animacije za koje bih se okladio da su izvedene pomoću PlayStationa 2, odnosno pomoću videoeditora koji će biti na demodisku (nešto slično imamo uz PlayStation). Kad je oko 23:30 na pozornicu u prvoj i najvećoj prostoriji (ukupno su bile tri) izašao Jamiraquai i njegov bend, atmosfera je podignuta na maksimum. Utoliko slađe što nitko nije znao do posljednje minute tko će nastupiti tu večer.

Svaka čast tati Sonyju, učinio je tu večer posebnom, a svaki sretnik koji se ondje našao mogao je samo uživati i žaliti što ljudsko čovječanstvo još uvijek nije izmislilo *Star Trek beeper* pomoću kojeg bi transportirao sve prijatelje u sekundi... ⊗



Je li potreban komentar na ovakvu rasvjetu?



Tko se nije dovoljno izvrtio u životu, mogao je to nadoknaditi u samo jedno veče



Šank u prvoj prostoriji iznad kojeg su se vrtjele animacije iz PS2 igara, tek toliko da se ne zaboravi ko organizira ovaj *happening*



Ljubitelji stolnog nogometa mogli su guštati cijelu noć

Nakon prošlogodišnjeg prvog nastavka, Sony očekivano ulazi u godišnji ritam izbacivanja nogometnih simulacija te se tako uključuje u borbu za tržište s EA Sportsom i Konamijem PIŠE Vedran Sandić

THIS IS FOOTBALL 2

THIS IS FOOTBALL 2

proizvođač TEAM SOHO
izdavač SCEE
datum izlaska STUDENI 2000.
žanr SIMULACIJA NOGOMETA
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION



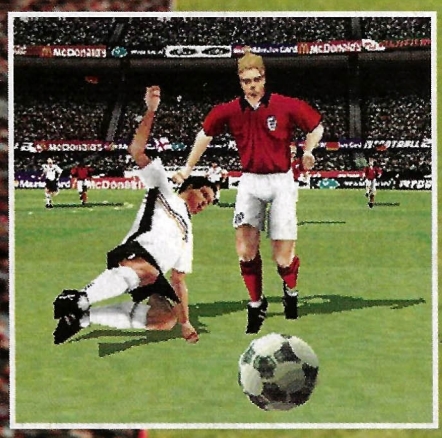
Igranje cjelokupne sezone i kvalifikacije u Ligu Prvaka ili Kup UEFA ili pak ispadanje u drugu ligu jamstvo su dugotrajne zabave

Sukladno našim predviđanjima još u vrijeme izlaska prvog TIF-a da Sony zapravo priprema teren za nogometni serijal kao što su *FIFA* i *ISSPro*, a na osnovu petogodišnjeg ugovora s *FIFPRO* organizacijom koja servisira 28 zemalja svijeta s više od 30.000 igrača, što automatski znači licencu za upotrebu imena pravih igrača, klubova i službenih natjecanja, u studenom bi se trebao pojaviti TIF2 u europskim trgovinama. Još jedan od razloga za izbacivanje novog nastavka je svakako i prodanih 500.000 primjeraka prvog nastavka, što je zavidna brojka s obzirom na konkurenciju u tom žanru (*FIFA*, dugogodišnji kralj arkadnog nogometa, te *ISSPro*, nogometna simulacija).

TIF se smjestio negdje između kombinirajući dijelove arkade (gotovo svaki napad je gol šansa - kao u FIFA-i), istodobno donoseći neke novosti koje bismo rado vidjeli i u najrealnijoj simulaciji, *ISSPro* (mnogo preciznije dodavanje i po zemlji i po zraku, lopta u for, dobro izbalansirana mogućnost "prodavanja finti" itd.). Pribrojimo li tome mnoštvo liga i natjecanja te zanemarimo neke dječje bolesti prvoga dijela (animacija vratara je u pojedinim trenucima bila čista katastrofa), prvi dio TIF-a je solidna osnova za izdavanje novog nogometa, stoga su i naša očekivanja od novog nastavka vrlo velika. Pa pogledajmo što je novo. Novi TIF bi trebao donijeti još realniju atmosferu, mnoštvo novih stadiona koji su 'skinuti' do najsitnijih detalja, igrači izgledaju još realnije zahvaljujući novim *motion capture* animacijama i novom sustavu zaduženom za realne sjene na terenu. Osim realnosti, igrači mnogo brže reagiraju na komande, što bi uvelike trebalo pridonijeti osjećaju kontrole nad njima.

ATMOSFERA

Život grada prije same utakmice, navijanje po trgovima i ulicama, napeto stanje u svlačionici uoči izlaska na stadion, trener koji hrabri igrače itd. Sve to u obliku kvalitetnih FMV sekvenci kao u prvom dijelu. Mnoštvo stadiona, urnebesno navijanje, bljeskanje bliceva prilikom šansi za zgoditak i komentatori koji svojim neponavljajućim komentarima prate igru trebali bi dočarati najvjerniju nogometnu atmosferu ikad viđenu na PlayStationu.



Umjetna inteligencija protivnika jamči nepredvidljive reakcije koje će ovisiti i o kvaliteti samog igrača, tako da će se izbjeći situacije da potpuno anonimni igrač slabih osobina vozi slalom između vaše 50 mil. DEM vrijedne obrane. Kontrole bi trebale biti mnogo jednostavnije i brže. Postojat će i mnoštvo novih udaraca i driblinga te mogućnost promjene strategije u realnom vremenu. U ponudi će biti mnoštvo europskih liga, s tim da će kod nekih biti podržana i drugoligaška natjecanja, te mogućnost igranja cijele sezone (više u okviru). Komentatori koji se praktički ne ponavljaju zahvaljujući mnogobrojnim komentarima, realno će

Timewarp liga s najpoznatijim momčadima iz prošlih vremena s autentičnim dresovima iz tog razdoblja

Mogućnost promjene strategije tijekom same igre pridonijet će dinamičnosti same utakmice

prenositi utakmicu. Postojat će i posebna *Timewarp* liga s najpoznatijim klubovima od 50-ih do 80-ih s autentičnim dresovima iz tog vremena. Također je najavljena i dječja liga s 10 školskih momčadi koje će baciti "hakl" na školskom dvorištu u pauzi za ručak.

Kad se zbroji sve gore navedeno, jasno vam je zašto jedva čekamo dolazak novog TIF-a. Nadamo se samo da će sve najavljeno biti i ostvareno te da će postojati novi kutovi kamera jer je u prethodniku kamera sa strane bila poprilično nepregledna, a kamera s pogledom straga (koja je bila pregledna) nestandardna.

SEZONE

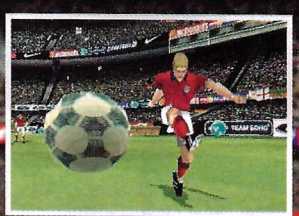
Jedna od najvećih novosti u TIF-u 2 će biti mogućnost odigravanja cjelokupne sezone, što podrazumijeva i lokalni kup te Ligu prvaka ili Kup UEFA, dakako uspijemo li se ondje kvalificirati. Završivši sezonu na prvom mjestu, zajamčeno nam je sudjelovanje u Ligi prvaka iduće sezone, a na nekoj od idućih pet pozicija ili osvajanjem lokalnog kup natjecanja, nastupanje u Kupu UEFA. Još jedna od novosti je i postojanje nekih slabijih liga kao što su English Division One ili French Division Two, tako da će postojati i mogućnost ispadanja u nižu ligu zbog slabije igre ili, ono zanimljivije, odabir nekog drugoligaša te dugotrajno uigravanje da biste se plasirali u prvu ligu. Potom slijedi borba za opstanak među najboljima, a nakon postupnog uigravanja i privikavanja na teže protivnike i borba za sam vrh te prodor u Europu. Zahvaljujući samoj atmosferi u igri te dugotrajnom putu od lokalnog drugoligaša do europskih vrhunaca, zajamčeni su nam sati i sati igranja.

ŠTO OČEKUJEMO

- **ATMOSFERU**
  Prije utakmice i na samoj utakmici, komentatori koji prate igru, vremenski uvjeti, mnoštvo stadiona itd.
- **SEZONU**
  Mogućnost igranja cijele sezone zajedno s domaćim kup natjecanjem i Kupom UEFA ili Ligom prvaka
- **LIGU**
  Osim svih jačih prvoligaških europskih natjecanja, bit će podržana i drugoligaška natjecanja za neke lige (francuska, engleska)
- **KONTROLU**
  Jednostavno upravljanje igračima uključujući kontakte, driblinge, te novi, jednostavniji sustav pucanja
- **STRATEGIJU**
  Mogućnost trenutačne promjene strategije u samoj utakmici omogućit će kombiniranje različitih stilova igre














Čini se da je napokon došao kraj. *Psygnosis* je dugo, dugo radio, pričekao i vidio što će ponuditi konkurencija, a onda najavio nešto što će na najljepši način zatvoriti poglavlje "Formula na PlayStationu". Sezona nikad nije bila ljepša PIŠE Amar Rešić

FORMULA ONE 2000



FORMULA ONE 2000

proizvođač STUDIO 33
izdavač PSYGNOSYS
datum izlaska JESEN 2000.
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, PS2, PC

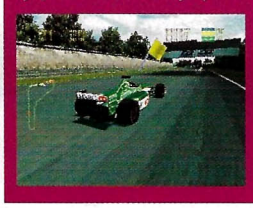
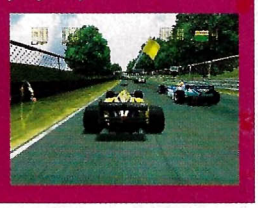
Memory Card · Dual Shock · većina volana

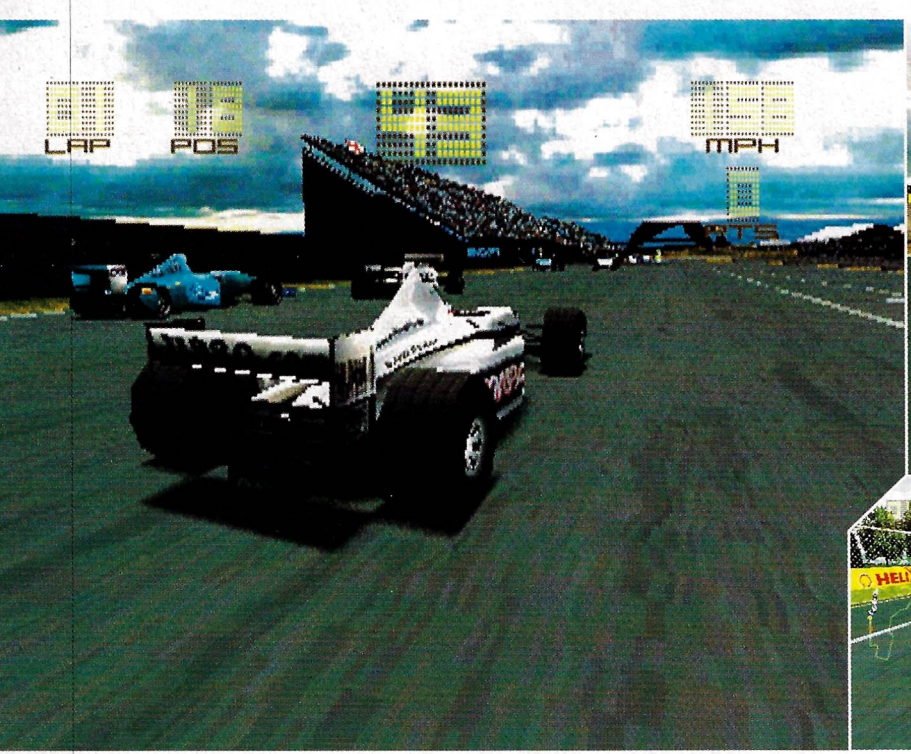
Još samo malo strpljenja i sve će biti gotovo. Iako je situacija krajnje neizvjesna, o prvaku će odlučivati posljednej tri utrke. Tata Bernie zadovoljno trlja ruke, gledanost nezaustavljivo raste, a dodatna svota novca slila se i od prodaje licenci za igre na temu najvećeg svjetskog cirkusa. *EA Sports* je imao asa u rukavu, no tvorci najbolje formula simulacije za "konzoličku" su ipak napravili igru koja će, nadamo se, po prvi put dobiti najveću ocjenu.
I oduzeti nam i ono malo slobodnog vremena, naravno. Iskustvo stečeno kroz čak četiri nastavka *Formula1* serijala omogućilo je da se napravi nešto što će napokon biti PRAVA simulacija, a viđeno samo govori u prilog takvoj tvrdnji. Igra će nam ponuditi mogućnost da, bez obzira na "pravi" ishod, odvozimo vlastitu ovogodišnju sezonu sa svim vozačima, stazama i momčadima te gomilu sitnica koje bi ovu igru trebale učiniti uistinu najboljom.
Igra je izvedena u engineu tzv. treće generacije, superiornom algoritamskom sučelju koje dopušta

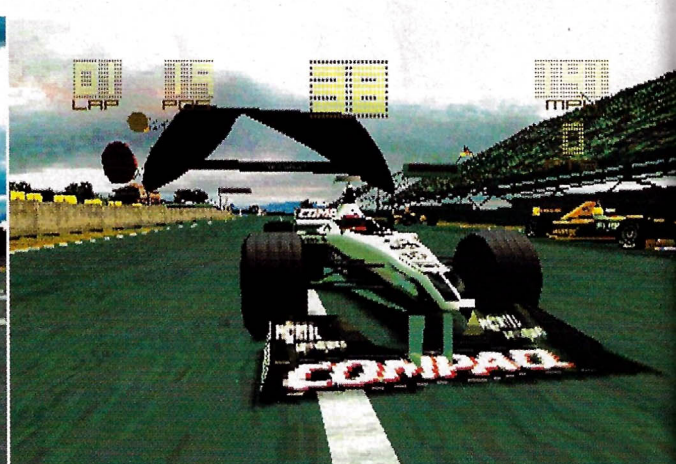
I ovu će *Formulu* komentirati Martin Brundle i Murray Walker, zaštitni znakovi svih Psygnosysovih igara

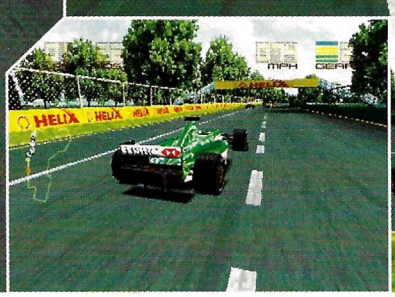
PRAVILA, PRAVILA...

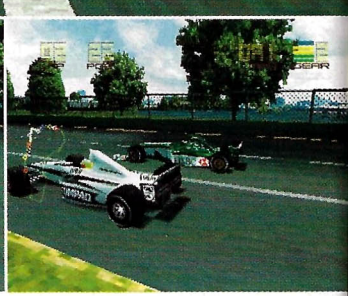
Za one koji od Formule traže baš sve, *Formula One 2000* ponudit će mogućnost vožnje po svim FIA-inim važećim pravilima. Vožnja unutar 107% vremena za kvalifikaciju, strogo određen odabir smjese guma, zastavice, *stop-and-go* kazne, kao i diskvalificiranje uslijed opasne vožnje - neke od ljepota za stvarnje pravog ugođaja.



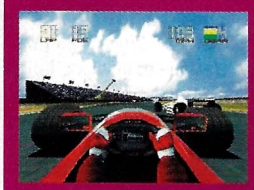






POGLED NA UBOJSTVO

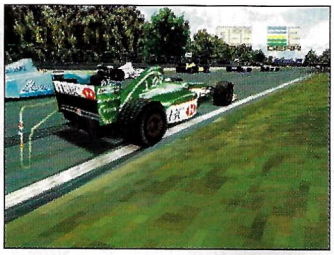
Ono što je EA Sports izvrsno napravio, Psygnosys je pogurao još stubu više. Novi i dosad neviđeni pogled iz prvog lica stvara osjećaj pravog ležanja na stazi. Trenutak prilijepljivanja na stražnji kraj bolida ispred vas još će vam brže tjerati krv žilama, a koliko će vježbe trebati da se staza svlada na način da se zavoj vidi već kad je odavno prošao, odlučivat će dosadašnje poznavanje *Formule*, i staza, i svega ostalog.

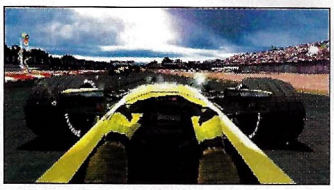




MALA ŠKOLA ZA VELIKE VOŽNJE

Iako je sličan *feature* Ubisoft već ponudio u svojoj igri *F1 Racing Championship* (recenzija stiže već u idućem broju), *Formula One 2000* sadržavat će i vrlo detaljnu pripremu za vožnju, mogli bismo reći "školu". Osim samoj vožnji, ondje ćete biti podučavani vještinama uspješnog startanja, idealnog prolaženja kroz zavoje, održavanja idealne putanje i ostalim sitnicama za koje ljudi koji ih znaju dobivaju i po desetak milijuna dolara na godinu.





Osim stvarnog zvuka bolida, za potpuni će se doživljaj pobrinuti i poruke iz bokseva tijekom vožnje

"lijepljenje" velikog broja poligona, stvaranje okoliša do linije horizonta (bye, bye pop-up) te korištenje sjena i svjetlosnih efekata u stvarnom vremenu. Staze su modelirane u 3D-u, a potpunu vjerodostojnost modela omogućile su digitalne snimke stvarnih staza kao i dosad neviđeni ustupak Formula One Administrationa *Psygnosysu* - naime, nagibi i alteracije su stvarani prema službenim (a često i poprilično nedostupnim) kartama samih staza. Naravno, i sami su bolidi stvarani prema pravim "strojevima", a o visokoj detaljnosti dovoljno govore slike koje još uvijek ne pokazuju igru u njenoj završnoj inačici. Neopreznji vozači i oni željni osjećaja da uništavaju višemilijunske uređaje moći će uživati u realnom oštećivanju izvedenom u engineu posljednjeg nastavka *Destruction Derby* serijala. Osim vizualnog užitka, rezultati takvih akcija bit će uočljivi i na voznim svojstvima formula, što će opet donijeti još jedan plus u rubriku "realnost simulacije. Ponašanje automobila ovisit će i o promjenjivim vremenskim uvjetima, a sam vozni model unaprijeđen je uvođenjem dinamičkog centra gravitacije umjesto dosadašnjeg smještenog na sredini modela. To znači da će se namještanja bolida (o,da) mnogo više odražavati na vozna svojstva, što je samo još jedan plus u nizu.

Za multiplayer zabavu pobrinut će se *split-screen mode* igranja gdje je po prvi put uistinu ostvareno utrkivanje i protiv ostale dvadesetorice vozača - to je *feature* na koji se čekalo punih pet godina. Naime, dva će igrača moći zaigrati i zajedničko prvenstvo, nešto što je dosad imala samo *TOCA2*. Momčadsko utrkivanje izdignut će multiplayer vrijednosti ove igre daleko iznad konkurencije.

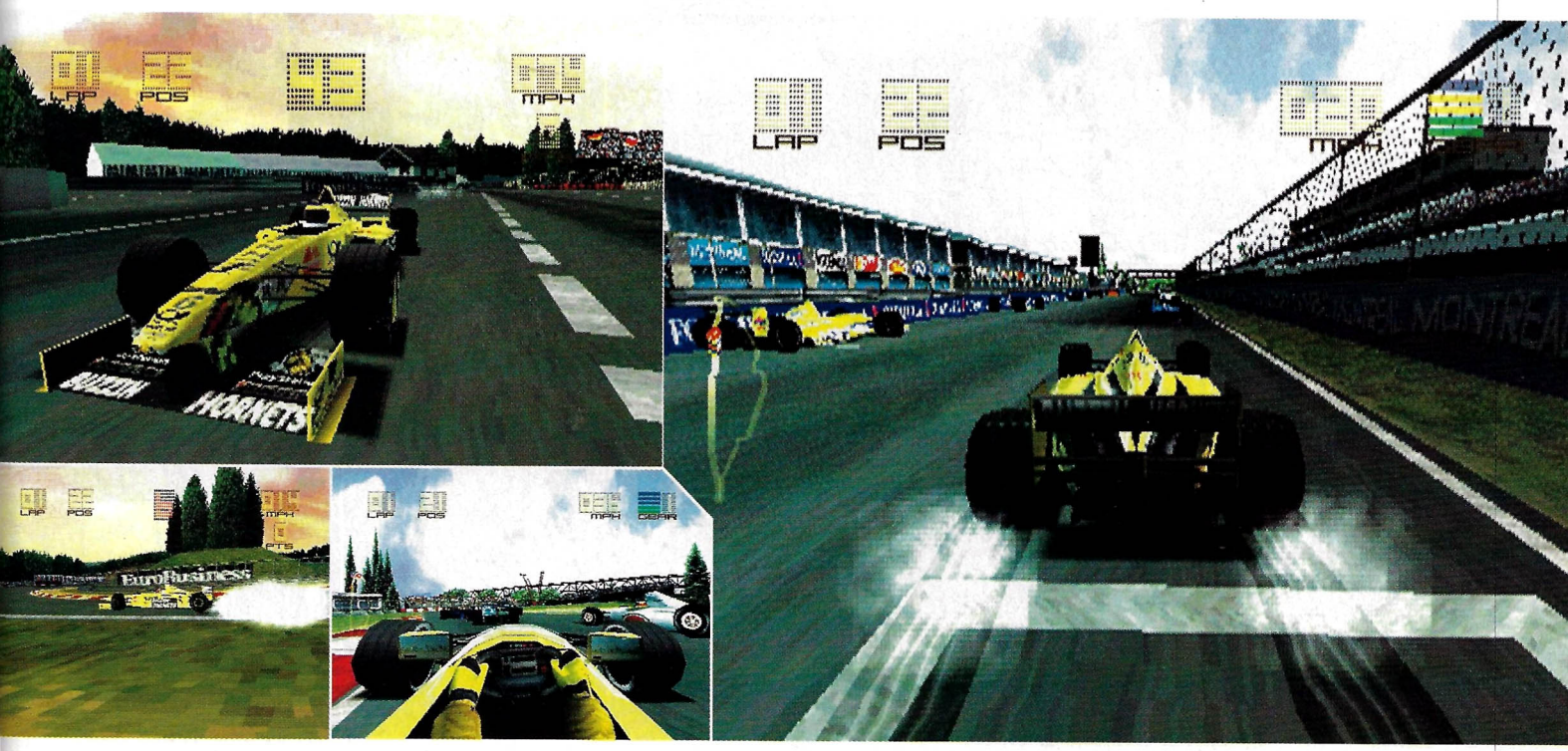
Psygnosys je ovaj put odlučio sve konkurente pomesti pod tepih. O ozbiljnosti planova govori i podatak da će *Formula One 2000* biti izdana i za PlayStaton 2, a kako će to izgledati pogonjeno *Emotion Engineom,* ostaje vidjeti. PlayStation inačica bit će dobar uvod u crne ljepote. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

- **REALNOST**
  koju ćemo i dobiti, jer Psygnosys očito zna što radi
- **INTELIGENCIJU...**
  ...ostalih vozača, a sudeći prema najvama bit će iznimno visoka
- **BONUSE**
  nadamo se da će se sjetiti i uključiti staze i bolide kojih više nema u natjecanju
- **MULTIPLAYER**
  koji će, ako bude kakav su najavili, biti ludilo
- **FORMULA1 UGOĐAJ**
  uz ekipu iz pita, ljude koji točе gorivo i mijenjaju gume, zastave koje vijore s tribina, bliceve fotoaparata, publiku koja navija, gume i gorivo koje se troše, opake suparnike koji nam zagorčavaju život, full-damage opciju, neograničene mogućnosti namještanja i sve će biti super, mrak, najbolje

TKO ZNA, ZNA. TKO NE ZNA...

Za sve one koji su "oduvijek htjeli znati, a nisu se usudili pitati" postojat će i "Formula1 Quiz", zbirka dvjestotinjak pitanja iz povijesti i svijeta F1 na koja će se odgovarati tijekom učitavanja igre. Odgovor će se odabirati pritiskom na odgovarajući gumbić, a koliko će takva dodatna zabava skratiti uvijek mučan i dugotrajan proces učitavanja, ne treba posebno ni napominjati.



Naša je jadna Zemljica ponovno meta aliena, a motiv napada je ugljik. Zar smo doista jedini planet u svemiru vrijedan pljačke? PIŠE Tomislav Tomašić

C-12

C-12

proizvođač SCEE STUDIO TEAM CAMBRIDGE
izdavač SCEE
datum izlaska OŽUJAK 2001.
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card | Dual Shock Analog

Mi bismo se Zemljani morali zamisliti nad sudbinom i ubrzo početi dodatno usavršavati tehnologiju da ne bi svakom izvanzemaljcu palo na pamet da nas pokorava. Autori zabave očito ne očekuju da ćemo se dovoljno brzo opametiti pa predviđaju najgore scenarije za našu blisku budućnost. Takvim se predviđanjima pridružio i Sonyjev scenaristički tim osmislivši još jednu apokaliptičnu igru pod nazivom *C-12*.

Zbog invazije predvođene iznimno neprijateljski raspoloženim alienima, nad čovječanstvom se nadvila prijetnja nestanka sa Zemlje. Većina onih koji su se pokušali oduprijeti izbrisana je u napadu neprijatelja, a oni koji su izbjegli sužanjstvo životare po razrušenim i izgorjelim getima nastalima na temeljima nekad lijepih i ponosnih gradova. Da stvar bude još gora, alieni su pomoću svoje napredne tehnologije odlučili od većine zarobljenih napraviti humanoidne strojeve koji će raditi za njih i, dakako, boriti se protiv preostalih slobodnih ljudi. Suočeni s takvim beznadnim okolnostima, ljudi su se uglavnom predavali. No, grupice očajnika još uvijek su vjerovale u tradicionalne ljudske ideale tvrdoglavo pružajući otpor. Kad je konačno otkriveno da je glavni motiv invazije bila želja aliena da iscrpe sve zemaljske izvore ugljika, postalo je jasno da ni jedna živa vrsta nije sigurna pred njima te da se rješenje mora hitno pronaći. Najžešći borci za slobodu okupili su se oko dvojice karizmatskih vođa: pukovnika Grishama i majora Cartera. Kako nevolje nikad ne dolaze pojedinačno, vođe su zarobili i poručnik Vaughan dobiva zadatak da vodi očajničku oslobodilačku akciju. Zadatak je izvršen uz goleme žrtve i samo s polovičnim uspjehom jer je major Carter tijekom bijega izgubljen, pretpostavlja se da je poginuo. Slijedom tih tragičnih događaja pobunjenički znanstvenici na čelu s Carterovom suprugom prionuli su još žešće na posao ne bi li pronašli bilo kakvu slabost aliena i pretvorili je u svoju prednost. Jedini rezultat do kojeg su došli proučavajući teško dostupne podatke je spoznaja da će Zemljani morati usvojiti dijelove alienske tehnologije da bi uopće imali šansu. Kako na raspolaganju imaju samo jednu funkcionalnu alijensku jedinicu, poručnik Vaughan nameće se kao jedini kandidat...

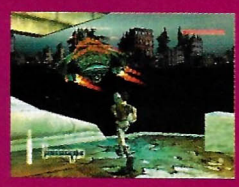
C-12 je prema najavama izdavača prva igra koja se radi ekskluzivno za PS, spoj je nekoliko poznatih akcijskih igara i već kao takva zaslužuje pozornost. Kad još uzmemo u obzir dobar grafički izgled i iznimnu igrivost već na sadašnjoj razini dovršenosti (50%), jasno je da je pred nama potencijalni hit. ⊗

ŠTO OČEKUJEMO

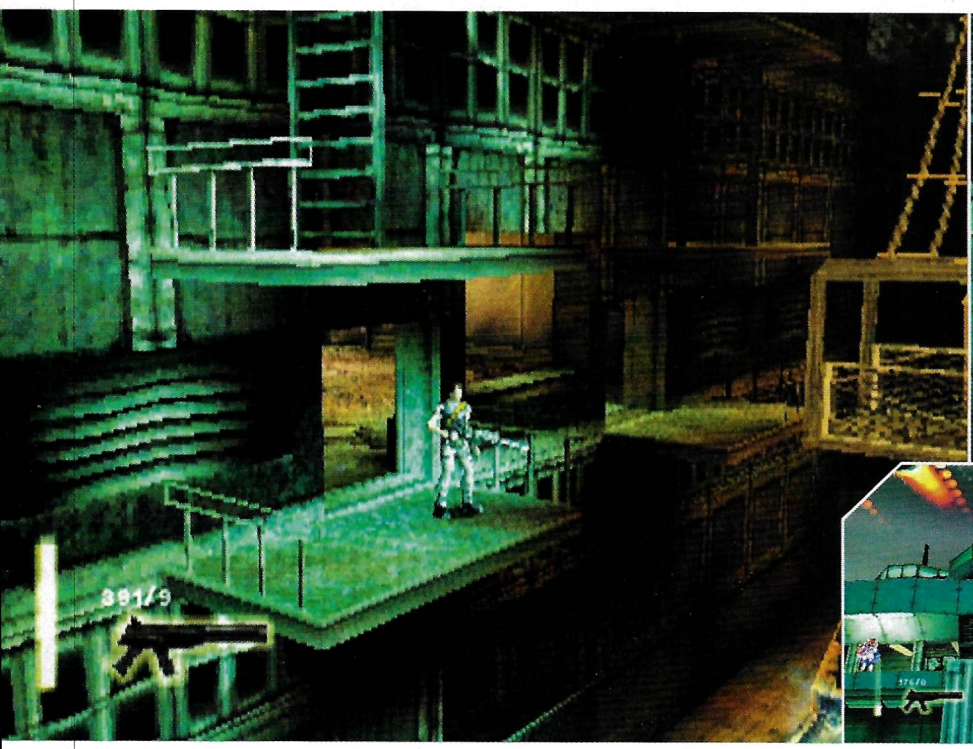
- **IGRIVOST**
  Simon Gardner, čelni čovjek SCE Cambridgea, uspio je postići iznimnu igrivost da će se malo koja igra s njom moći mjeriti. Živi bili pa vidjeli!
- **ARSENAL**
  Poručnik Vaughan počinje naoružan samo pištoljem i mačem (high-tech), no kako se upoznaje s alienskom tehnologijom i uništava cyborge, dobiva sve više i više lijepih pucaljki.
- **IGRU SA GLAVOM I REPOM**
  Akcijski dijelovi igre dobro su izbalansirani s istraživanjem ruševina, a sve je potpomognuto isječcima koji objašnjavaju priču i potvrđuju da sve radite kako treba.

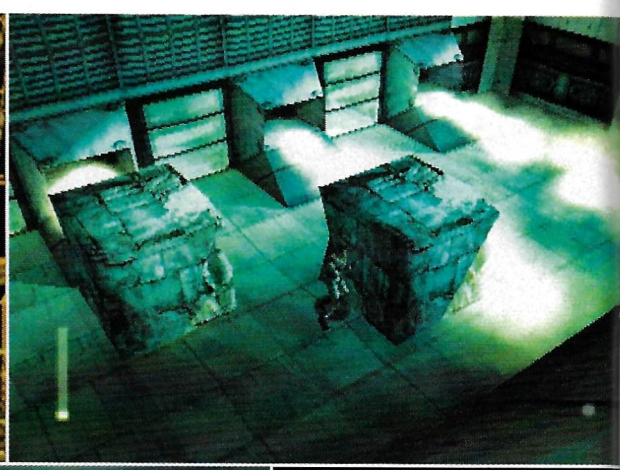
C-12 mogli bismo opisati kao mješavinu Syphon Filtera, Tomb Raidera, Apocalypse i Soul Reavera

KAMERE I KRETANJE

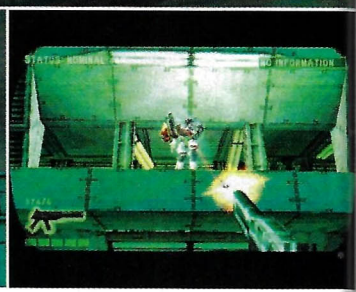


C-12 se uglavnom igra iz trećeg lica, a poručnika Vaughana najčešće pratite izometrijskom kamerom. Kretanje je moguće u svim smjerovima, a podržana je i standardna interakcija s predmetima kao što je pomicanje sanduka i sl. Novost koju najavljuju bit će mogućnost korištenja razbijene okoline kao oružja (primjerice, razbiješ metkom stijenu i baciš kamen na protivnika, no ne znam kakva korist od toga u borbi protiv nadmoćnih aliena). Kamera će također biti dinamična, što znači da će pritiskom određene kombinacije tipki kamera biti spuštena iza Vaughanovog ramena i tako nam omogućiti praćenje bitke iz velike blizine, a u kombinaciji sa "strajfanjem" i znatno nam olakšati blisku borbu.





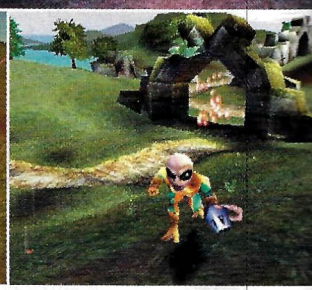












Čini se da su ljudi istrijebili dovoljno izvanzemaljske inteligencije i da je napokon došao trenutak da se alieni počnu uništavati međusobno PIŠE Tomislav Tomašić

TERRACON



TERRACON

proizvođač PICTURE HOUSE
izdavač SCEE
datum izlaska JESEN 2000.
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Ovoj ste igri mogli čitati u vijestima iz pretprošlog broja, a dolaskom novih informacija i približavanjem datuma puštanja u prodaju zaključili smo da je vrijeme da vam još jedanput na nju skrenemo pozornost. Možda se pitate zašto, ali mišljenja smo da ovaj naslov od E3 showa (gdje je prvi put predstavljen) nije imao medijsku podršku kakvu bi trebao imati.

Terracon nam donosi priču o simpatičnom alienu Xedu i njegovoj borbi za opstanak u surovom i nama nepoznatom svijetu napučenom zastrašujućim strojevima koje pokreće umjetna inteligencija sa zadatkom da uništi njega i njemu slične. Igra prema dostupnom materijalu uistinu izgleda prekrasno, u što ste se već i sami mogli uvjeriti. Vizualni je izričaj igre izniman te je vidljivo da je Sony uložio dosta truda u njenu izradu (uzimajući u obzir činjenicu da je tvrtka Picture House stvorila potpuno novi grafički engine, *E-Scape*, Sonyjev nas je pomalo maćehinski odnos prema prezentaciji igre još više iznenadio). Igrajući *Terracon*, igrači će biti suočeni s mnoštvom različitih objekata koji se renderiraju u realnom vremenu i smješteni su u goleme 3D svjetove kojima se granice gotovo ne naziru, a vidljivost seže uistinu daleko. Obzirom da je riječ o akcijskoj avanturi u kojoj je potrebno lutati uokolo, ta je činjenica vrlo važna jer je svaki svijet lakše istraživati kad ga vidiš. Veći će dio vremena glavni junak Xed provesti u pitomom okolišu sunčanih prostranih ravnica i travnatih brežuljaka omeđenih jezercima i drvećem. Krajolik gotovo nespojiv s odigravanjem teških i krvavih bitaka. Treba naglasiti da će se borba odigravati i po noći, što bi zbog spektakularnih svjetlosnih efekata trebao biti pravi praznik za oči. Igrivost koja je i važnija od grafike također ne bi smjela izostati. Akcija gotovo da neće prestajati, a da se igra uspješno završi, trebat će prilično upornost jer se mora prijeći čak 32 veeeeelika nivoa. Da nam sve to ne bi brzo dosadilo, Sony se pobrinuo da budemo dobro opskrbljeni s respektabilnom količinom različitih megaoružja zastrašujuće vatrene moći kojima ćete moći napraviti pravi masakr među Terraconima. Imajući u vidu koliko su veliki i brojni Xedovi protivnici, uistinu nije naodmet oružje koje ispaljuje nekoliko projektila odjednom. Treba ipak reći da samo oružje neće biti dovoljno za konačan uspjeh, nego će trebati dobro proučiti protivnike i njihove slabosti da bi se na kraju s ponosom moglo reći: "Gdje Xed prođe, tu trava ne raste." ⊗

Veliki 3D svjetovi, različite misije i alienska atmosfera glavni su aduti ove igre

ŠTO OČEKUJEMO

- **GRAFIKA**
  Novi grafički engine koji omogućava renderiranje objekata u realnom vremenu i značajan pogled u daljinu te izvrsne videosekvence u igri. Imaju li PlayStationove grafičke mogućnosti granice?
- **AKCIJA**
  Prema najavama trebalo bi biti otprilike ovako: *Loaded + Millennium Soldier + Future Cop = Terracon*. Kome to nije dovoljno uzbudljivo, neka se baci s katedrale bez užeta i padobrana.
- **DUGOTRAJNOST**
  32 nivoa. Tko to prođe bez ozbiljnijih duševnih i fizičkih ozljeda, dobit će Xedovu e-mail adresu radi kontakta i moguće suradnje.

TERRAFORMING GENERGY

Ova čudna i nepoznata energija trebala bi igrati važnu ulogu u igri. Xed nije samo vješti borac koji poznaje i koristi mnoga luda oružja, on poznaje i TG, energiju koja leži diljem njegovog svijeta i moguće ju je iscrpsti iz svakog živog organizma, ali i predmeta. Manipulacija tom energijom omogućit će mu da lakše spozna neprijateljeve slabe točke i da ih što efektnije ukloni s lica (njegove) zemlje.



DANAS

(pogledajte u džep) danas, a valjda i sutra, piše: Danijel Miličić

SONY CMD-Z5

NE PUŠIM...



Odrekli ste se pušenja i sad vam nešto nedostaje u džepu? Imamo rješenje: malo je manji, ali će poslužiti svrsi, izgleda mnogo bolje i "nešto" je skuplji, ali će zacijelo zaokupiti svu vašu pozornost. Dakako, riječ je o ljepotanu sa slike, novom Sonyjevem mobitelu. Zadržali su kotačić za navigaciju s prijašnjeg modela jer se očito pokazao dobrim i prirodnim rješenjem za surfanje kroz izbornike. Malac je također jedan od prvih koji se za pregled Internet stranica u WAP formatu koristi Microsoftovim Mobile explorer softverom. Osim toga, prednost mu je i pregledavanje maila kroz postojeći ISP. Kad sam već kod stvari koje čovjeka vesele, moram spomenuti da su Sonyjevi genijalni umovi u ovo malo čudo ugurali i nekoliko vrlo zanimljivih igara kao što su bilijar i nogomet... Nemam riječi. Osim toga, svi znamo da je Sony sposoban razviti vrlo jake baterije, ali nas je i ovaj put u to htio uvjeriti, dakle "kutija cigareta" izdržat će čak 220 sati čekajući pozive, tj. 150 sati razgovora. Ljudi, opet sam ostao bez riječi. It`s a Sony. Ne možeš ga ne voljeti. Sad još recite da je 1500 kn za ovu ljepotu previše i... ne znam, ludi ste. ;)



PANASONIC GD92, GD93

BUĐENJE...

Nedavna vijest da Panasonic drži samo 5,5 posto mobilnog svjetskog tržišta šokirala je mnoge... točnije, šokirala je Panasonicovu ekipu koja se onda (kao) odjednom trgnula i rekla: Ne može to tako. Budućnost je u mobilnim telekomunikacijama, a tamo su i novci, a gdje su novci... tu su i novi mobiteli, i obrnuto (zapravo ne obrnuto, pa ja imam mobitel). I tako, odlučio je Panasonic polako u svoju ponudu ubaciti jedan WAP sposoban mobitel. Bio bi to GD93, 80-gramski mobitelčić s klasičnim funkcijama koje će oduševiti dizajnom (mene baš i nisu). Kako je WAP ipak samo za odlikaše ("a, beeed"), slabiji model još zvučnijeg imena, GD92, nudi sve one predivne opcije prijespomenutog modela, jedino mu fali WAP podrška. ALI (uvijek ima ali) zato se na nj može spojiti iznimno mali "handy-dandy" priključak, GD52, koji će ga protresti u trenutku zvonjenja ili ćete, umjesto toga, na nj snimiti bilo koji zvuk koji će on poslije reproducirati kao zvono.



ERICSSON T36

10, 18, 28, 36...

Redoslijed je po kojem nam pristiže T serija Ericssonovih mobitela, a iza svagog od tih brojeva krije se dobar, bolji, najbolji... mobitel. A kako i od najboljeg uvijek ima bolji, tako će i ovom slučaju odličan T28 biti zamijenjen T36-icom koja, za razliku od prethodnika, ima mogućnost pregleda WAP stranica, komunikaciju s Bluetooth uređajima i "triple-band", tj. mogućnost komunikacije u Europi, Aziji i Americi. Eto... Što biste još? Cijenu? E pa ne može!

SUTRA

(otkrijte ovdje)

3. GENERACIJA...

Živimo u vremenu kad se stvarnost poklapa sa SF-filmovima koje smo gledali kao klinci... Ah da... sutra, sutra ih možemo gledati na mobitelima, a prekosutra valjda skupimo i novce za jedan. Dakle, stiže treća generacija (3G) mobitela koje će pokopati postojeći GSM standard i donijeti mnoge prednosti. Od prijenosa slike (bilo TV signala ili pak slike s prijateljove kamere, ops, mobitela) do pravog Interneta. Dakle, seks preko telefona postat će mnogo zanimljiviji, ali će i muljanje biti znatno teže - ma hajde, zbog onog prvog se isplati! Činjenica je da GSM standard dopušta prijenos podataka od 9.6 kb/s, što za današnje potrebe postaje premalo. Zbog tog ograničenja, danas na mobitelima možemo surfati samo osakaćenom verzijom Interneta (WAP). U konkurenciju za standard ulaze mnogi prijedlozi koji svojim mogućnostima daleko nadilaze GSM, a za taj još nepoznati standard već se danas priprema hrpa testnih mobitela... Trenutačno su u konkurenciji HSCSD i GPRS. High Speed Circuit Data ili HSCDS je zapravo tehnologija utemeljena na GSM-ovoj, no, za razliku od nje, koristi se kompresijom podataka povećavajući tako teoretsku brzinu prijenosa podataka s GSM-ovih 9.6 na 28.8 kb/s. Prednost joj je jedino što se prije pojavila jer se zasad čini kao lošija solucija. U boljem je položaju General Pocket Radio System, dakle GPRS, koji svojom tehnologijom nudi prijenos od 100 kb/s. Za razliku od sadašnjeg standarda, koristi liniju samo u trenutku prijenosa podataka, dakle ne okupira je tijekom cijelog razgovora (ili surfanja), što mu dopušta da cijelo vrijeme bude spojen na mrežu, a okupira je samo u određenim trenutcima. Bilo kako bilo, standard se zasigurno trenutačno ne može odrediti, ali nema sumnje da ćemo ove sci-fi gluposti uskoro premetati po rukama...







TOP10

najprodavanije igre u Europi u kolovozu 2000.

1 Codemasters
TOCA WTC

Treća i najbolja TOCA. Nakon rekordnih 12 milijuna maraka uloženih u marketinške svrhe nije ni čudo da se našla na prvom mjestu prodaje već u prvom tjednu.



2 Squaresoft
Parasite Eve 2

3 Eidos Interactive
Sydney 2000

4 Activision
X-Men: Mutant Academy

5 THQ
WWF SmackDown!

6 Codemasters
Colin McRae Rally 2.0

7 EA Sports
F1 2000

8 Codemasters
World Championship Snooker

9 Infogrames
Hogs of War

10 Sony
In Cold Blood

Bez većih iznenađenja sve hit do hita u prodaji. Zanimljivo je kako se dugo *Hogs of War* drži među prvih deset, što gotovo sigurno povlači za sobom izradu nastavka. Ne bunimo se, dapače...

Što je prošli mjesec igrao psx team

KREŠIMIR JOZIĆ

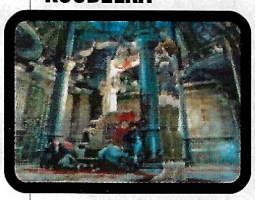
COVERT OPS: NUCLEAR DAWN



Čim sam se vratio s odmora, razveselio sam se dvjema izvrsnim igrama koje su zasjale između svih ostalih, uglavnom prosječnih. Budući da sam veteran *Resident Evila* i da obožavam igre u kojima se treba skrivati (tipa MGS), odmah sam ih se primio. Naravno, samo su se "topile" pod mojim igraćim umijećem i sad opet nemam što igrati, ali neka - barem sam malo uživao. Siguran sam da znate o kojim igrama govorim - da , to su *Covert Ops: Nuclear Dawn (Chase the Express)* i *TenChu 2*.

BERISLAV JOZIĆ

KOUDELKA



Uz igre koje sam ovaj mjesec pregledavao, Dario mi je uvalio i *Koudelku*. Taj mi je RPG na početku bio malo dosadan, ali mi se nakon nekog vremena svidio i baš kad sam se zagrijao - završio sam ga (prilično je kratak). No, nije Dario ni htio da ja uživam, nego da napišem rješenje koje očekujte u idućem broju.

IVAN BOLKOVAC

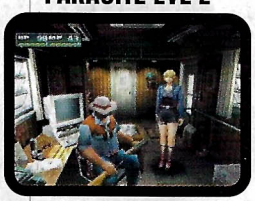
COLIN MCRAE RALLY 2.0



Prvo mjesto na ovomjesečnoj top-ljestvici ravnopravno dijele *Colin 2.0* i GT 2 koji je bliži kraju za još nekoliko postotaka...
Što još reći, nego da jedva čekam ovu vruću jesen i konačno pojavljivanje crne ljepotice na našim prostorima. Što se tiče cijene, mislim da bismo mogli poslati peticiju Vladi da za to edukativno sredstvo pokaže malo više razumjevanja i oslobodi je nekoliko postotaka poreza (22).

TANJA VITAS

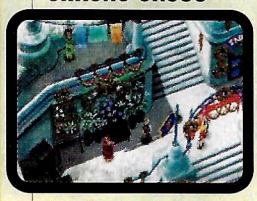
PARASITE EVE 2



Ma, naravno, nakon tolike količine tišine, odmaranja i neprekidnog mirovanja, organizam mi polako počinje vegetirati...
Eh, zato je tu Eve koja se pobrinula da više ništa ne bude onako kako je bilo. Kod nje jednostavno nema odmaranja, izvoli lijepo uzet *gun* u ruke i malo za promjenu zarađivat za kruh... uh, uh, a tek sam počela igrat, a igra je ko za vraga na 2 CD-a, a meni ponestalo kamilice za umorne oči...

DARIO ZRNO

CHRONO CROSS



Ne bi bilo u redu reći kako sam igrao hrpu toga na PS2, iako je to istina, jer će me ostali autori mrko pogledati (brrr). Ono malo vremena što sam ga provodio doma u posljednjih mjesec dana posvetio sam predivnom *Chrono Crossu* koji me, za razliku od FF7, osvojio iste minute. Čak su i borbe koje u takvim igrama znaju brzo dosaditi izvedene vrlo dinamično i zanimljivo, pa tako nemam nijednu zamjerku na ovaj izvrsni RPG. Dapače, preporučujem ga svima.

TOMISLAV TOMAŠIĆ

MORE, IZLEŽAVANJE, LUDILO...



Prošli mi mjesec PS baš nije bio u mislima. Više sam bio zaokupljen time kako iskoristiti prekrasno toplo vrijeme i sl. Mozgajući tako, domogao sam se mora, vina i ostalih divota. Kad se to spoji s dobrim društvom moje najdraže, PS mi definitivno nije bio potreban. Ipak, po povratku u ZG trebalo je izoštriti otupjele reflekse pa se ISS Pro ubrzo našao u punom pogonu, jednako kao i kod ostalih članova PSX-ovog nogometnog *lobbyja*.

VEDRAN SANDIĆ

PARASITE EVE 2



Iako u prošlih mjesec dana nisam baš često palio PS, najviše sam vremena svakako proveo igrajući *Parasite Eve 2*. Superiorna grafika prožeta filmskim scenama, zanimljiva priča koja vas tjera da igrate sve više i više i *Resident Evil* stil borbe obogaćen RPG elementima koji podižu igru na novu razinu jamstvo su dugotrajne zabave.

DANIJEL MILČIĆ THE MOJO

CHRONO CROSS



Nakon arkadne faze koja mi je sjela kao superrazbibriga, ko od Boga poslan pojavio se *Chrono Cross*, još jedan u nizu odličnih Squaresoftovih RPG-a. Moram priznati, ovako dobar nisam igrao još od FF-a 7, jest da mu *Chrono* do koljena nije, ali svejedno je strašan. Od dobro zamišljenih i, još važnije, dobro realiziranih fajtova pa do preokretljive i detaljne priče... da onih 40-ak likova s kojim možete igrati i ne spominjem. Obvezno odigrati (ne samo pogledati, prvi pogled u RPG-u ne postoji).

HRVOJE HERCEG

TEKKEN 3



Iako tijekom ljeta nemam običaj previše paliti svoju sivu kutijicu, na nagovor dječurlije iz susjedstva odlučio sam s njima odigrati koju partiju *Tekkena*.
Zabavno igranje ubrzo se pretvorilo u noćnu moru u kojoj moji borci bivaju pokošeni udarcima za koje dotad nisam ni znao da postoje. Naš je sraz završio pogubno za mene i zato sada vrijedno treniram ne bi li im dogodine naplatio nanešenu mi bol.

AMAR REŠIĆ

TOCA WORLD TOURING CARS



U pauzama između kupanja i plaže te sunčanja i kvalitetnog nerada ugodno s beskorisnim sam spajao igranjem najnovijeg Codemastersovog uratka, *TOCA World Touring Carsa*. Za nešto drugo jednostavno nisam imao ni vremena ni motivacije.

DANIJEL REŠKOVAC

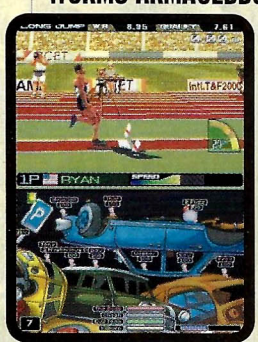
LUDILO, MORE, IZLEŽAVANJE...



Ja sam igrao onu igru kad ležiš, ležiš, pa pridigneš glavu, pa te sunce opiči, pa opet malo legneš jer - ne smiješ se jako naprezat. Kad sam se stvarno igrao, igrao sam trule kobile s ovim tipovima na slici. Oni su mi pričali o nekakvom *Fluidu*, ali ja to ništa nisam kužio. Neka, govorili su mi, kad porasteš možda budeš i pametniji, samo ti odmori...

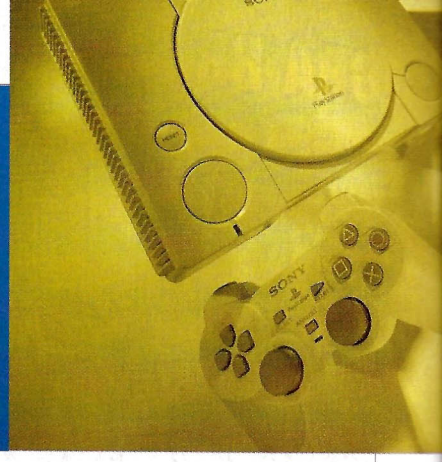
NEVENKA ŠALAT

WORMS ARMAGEDDON / TRACK & FIELD 2000



Ljeto je društveno godišnje doba koje povlači nuždu društvenog igranja. Tek mi je bijeg od vanjske vrućine u užareni interijer (gdje je Sony) ukazalo na iznimnost ovih dviju igara.
Od atletike i agresivnog nabijanja po kontroleru, i to po dvoje na jednom (jer nam je desna ruka svima jača), do izbijanja ID-a, tj. ljudskog surovog poriva kod uporabe brutalnog oružja u *Wormsima*.
Ah, to divno ljeto, nekupanje i znoj...

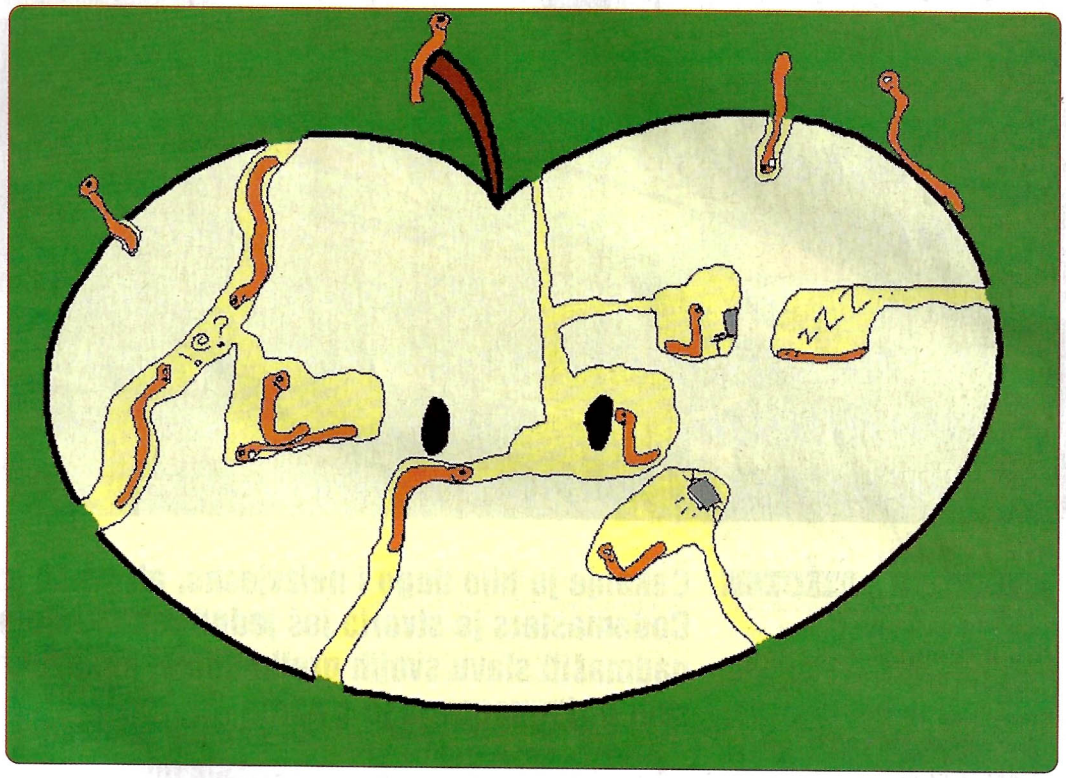
ODIGRALI SMO



PIŠE Danijel Milčić

WE (are) INSIDE!

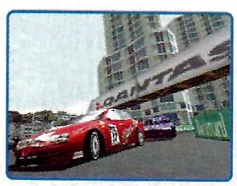
Kako prolazi jedan dan u PSX-u? Jednostavno!



Jabuka je, naravno, redakcija, a mi smo "marljivi" crvi koji je uporno rezbarimo (prodali su nam *spiku* da tu ima nešto zanimljivo). Dakle, osvrnimo se na djelatnosti. **Berislav Jozić**, iskusnjara. U poslu od pamtivijeka, čudo da već nije šef tvrtke. Dobro izrovana rupa i zasluženi TV samo su neki od dokaza te tvrdnje. Ispod lijeve koštice nazire se **Ivan Bolkovac** koji pokušava prodrijeti do **Darija Zrna** ne bi li ponovno pokupio neki ludi hardveraj (lucky bastard ;)). Urednik kao i obično razbija glavu ne bi li usavršio srce PSX-a (tj. košticu jabuke). Malo iznad desno vidimo i **Amara Rešića** kao crva, no neka vas to ne zavarava, on je zapravo pravi redakcijski žohar pa se i sam urednik češće odlučuje za odmor od njega - u... Ali doista daje sve od sebe. Nastavimo li istim smjerom (gore desno), ugledat ćemo **Tomislava Tomašića**, "friška roba" al' zato ruje k'o lud (Amare, čuvaj se!). Skrene li Tomislav malo desno, mogao bi probuditi **Krešimira Jozića** koji je nakon dugog i "teškog" ljetovanja bez PS-a na odmoru, tj. psihičkom pripremanju za prelaženje novih uspona. S druge strane jabuke primjećujemo **Vedrana Sandića** koji je već iskopao dobar temelj pa sad malo proučava situaciju i baca oko na konkurenciju (polako ali sigurno, reče kornjača primajući nagradu). Ispod njega vidi se **Hrvoje Herceg**, također stari majstor zanata i ugledni đak. Ovo mu uopće nije potrebno, no on skromno odbija mjesto šefa i radi samo da biste vi bili zadovoljni (i mama, naravno;)). No dobro, on bi bio ovaj gore koji se susreo s **Nevenkom Šalat** (dolje), koja je upravo stigla s mora nakon što je uspješno dobila željeni ten. Je li ovaj susret slučajan ili se među ovim upitnicima nalazi i neko malo srce? Ne znam, ne znam... Oboje lijepi k'o slike, igraju PS i... ma, što će ti više. Dok se oni tako gledaju, ispod njih je nepovoljna situacija za **Danijela Reškovca** koji se spletom okolnosti našao pod **Tanjom Vitas**. Dakle, pojavi se ona (The WWF) i zatekne njega (The Squaresoft), i što će nego pokazati mu novi trik koji je skužila. A on jadan RPG-ovac pokušao baciti koju magiju, ali kakvi, neće, ne znate vi koja je to sila. Da vidimo dalje... Ah da! Sigurno vas cijelo vrijeme grize tko je to na izvidnici, tj. kličku. Pa to je **IXA (Igor Milanović)**, u potrazi je za faksom koji osobne potrebe studiranja cijeni do 2700 kn. Ne čini se baš prezadovoljan, ali to ti je tako kod "nas", a neće ići "van". Tko bi onda obuzdavao urednika i dokazivo mu da ipak nije "Bog" u nogometu? I na kraju, "ovaj" (?!) posljednji sam ja - **Danijel Milčić**.

TOCA World Touring Cars	36	Spider-Man	50	Iron Soldier 3	56
Chrono Cross	40	Tenchu II: Birth of the		Strider 2	57
Star Trek: Invasion	44	Stealth Assassins	52	Mr. Driller	58
Parasite Eve 2	46	RC Revenge	54	Bust a Groove 2	59
Koudelka	48	Marvel's X-Men	55		







TOCA WTC 36

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **TOCA WTC** — Codemasters / Codemasters
2. **Chrono Cross** — Square / Square
3. **Koudelka** — SDE / Activision
4. **Star Trek: Invasion!** — Warthog / Activision
5. **Colin McRae Rally 2.0** — Codemasters / Codemasters

IGRA BROJA

TOCA World Touring Cars



TOCA WORLD TOURING CARS

proizvođač CODEMASTERS
izdavač CODEMASTERS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

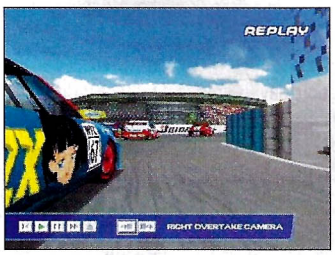
Memory Card | Dual Shock Analog | Multitap | većina volana

Čekanje je bilo dugo i neizvjesno, ali se na kraju ipak isplatilo. Codemasters je stvorio još jedno remek-djelo, a hoće li nastavak nadmašiti slavu svojih prethodnika, pokazat će vrijeme. Kraljica svih utrka ponovno je s nama PIŠE Amar Rešić

Da, da, prijatelji brzina, ljubitelji vozačkih simulacija i obožavatelji strojeva inicijalno stvorenih da prevezu čovjeka s jednog mjesta na drugo, a uslijed ljudske želje za uzbuđenjem i zabavom pretvorenih u nešto sasvim, sasvim drugo. Evo nas opet na istom mjestu, samo je vrijeme nešto drugačije. Prošle su gotovo dvije godine i mnogo je benzina isparilo na asfaltu, a još ga je više sagorenog u cilindrima moćnih motora diljem svijeta. Evo nas opet ispred ekrana u suluda doba dana i noći, opet hodamo popucalih kapilara, a ruke se tresu jer su sve do maloprije zgrčene stiskale kontroler. Evo nas opet na istim stazama, samo ovaj put nešto šarenijim i bogatijim, evo nas opet u svijetu koji je to ovaj put uistinu i postao, evo nas opet ondje gdje smo predugo čekali da ponovno dođemo. Evo nas u *TOCA World Touring Cars* - vrhunskom izazovu svjetskih dimenzija, stvorenom da takav bude jer su to od njega svi tražili.

POVIJESNI PREGLED

TOCA serijal igara je oduvijek zauzimao posebno mjesto u svijetu vozačkih simulacija, pa čak i na PC-jima pretrpanim naslovima tog žanra, a slavu je stekao na samo jednoj jedinoj stvari: osjećaju utrke. Ne vožnje, ne upravljanja automobilom i raznolikošću staza i modela vozila, čak ne ni grafikom i



Pogled s boka u *replayu* naziva se "desni pogled za pretjecanje". Imaju ljudi mašte, nema što



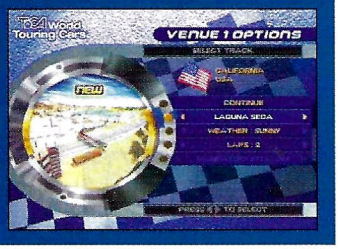
Stražnji kraj lijepog *nissana* uništen zaletavanjem nekog seljana straga

Vanjski pogled nudi uživanje u plamenu iz ispušne cijevi te slušanje pravih, grubih zvukova mjenjača

AUTOMOBILI I STAZE

Četrdesetak trkaćih i desetak cestovnih automobila je dovoljan broj za svakog vozača željnog četverokotačne egzotike. Osim touring inačica poznatih modela (pazi sad!) Alfa Romea, Audija, BMW-a, Fiata, Opela, Saaba, Volva, Renaulta, Peugeota, Forda, Chryslera, Mercuryja, Mitsubishija, Toyote i Nissana, cestovne "pile" poput AC-jeve prestižne palete modela, *subaru impreze, plymouth prowlera, lotusa, mitsubishi FTO-a i GTO-a*, te nenad***ive *TVR cerbere* i najluđeg *bentleya hunaeroides* dodatno će podizati adrenalin u krvi svake jedinke željne pravih brzina. Naravno, bez pravih staza ne bi bilo ni pravog uživanja, a Codemasters nam je pripremio samo najbolje - 23 staze na čak pet kontinenata: Brands Hatch, Snetterton, Oulton Park, Silverstone, Monza, Catalunya, Dijon Prenois, Hockenheimring, Nurburgring, A1 ring (Europa), Watkins Glen, Laguna Seca, Road America, Vancouver (SAD i Kanada), Surfers Paradise, Adelaide, Bathurst (Australija), Buenos Aires, Mexico City, Brasilia (Južna Amerika), Aida, Suzuka i Sugo (Japan). To se zove kvalitetno odrađen posao.







zvukom, a pogotovo ne šarenilom izbornika i bogatstvom nagradnih fondova. Osjećajem utrke. Pravim i originalnim, onim koji vam pumpa adrenalin u mozak i tjera dlanove da se sve jače znoje. Gotovo ni jedna druga simulacija nije uspjela do te mjere stvoriti dojam kao da ste ondje, u kabini, u odijelu ispod kojeg je pedeset stupnjeva, i da mokrim rukavicama stežete upravljač pokušavajući ostati na mjestu na kojem jeste znajući da vas i najmanja greška može poslati daleko, daleko u mračne sfere zaštitnih ograda i guma. Gotovo ni u jednoj igri niste toliko mrzili protivnike jer ste uvijek znali da su tu negdje iza vas i da čekaju i najmanju neopreznost da prođu ispred i preotmu vam teško stečenu poziciju. Gotovo ništa nije bilo kao TOCA. A evo nas opet na

Dinamici pridonosi i vječna urka sa samim sobom u vožnjama za najbolje vrijeme na pojedinim stazama

mjestu gdje smo stali posljednji put. Nešto je ostalo isto, a nešto se i promijenilo. Nabolje ili nagore, odlučite sami.

DANAŠNJI DAN

Codemastersi su uistinu vrijedna grupa manijaka. Zainatili se ljudi i rekli: "E, sada ćemo napraviti igru još bolju nego sve dosadašnje." Radili su, radili i radili, pa igru i završili i napravili je baš onakvom kakvu su je zamislili. *TOCA World Touring Cars* objedinio je sva iskustva prijašnjih dvaju nastavka, s tim da je obogaćen i s ne baš tako nevažnim detaljčićima. Prvo, tu je službena licenca British Touring Cars Championship organizacije, pod čijom se kapom održavaju i sva "prava" prvenstva *touring* tipa u Velikoj Britaniji. Tu je i desetak proizvođača automobila sa svojim također licenciranim modelima, a tu su i stvarni vozači iz BTTC-ja. Za kraj su dečki uvrstili i dvadeset tri stvarne staze, sve ih snimili i prenijeli na disk do najmanjeg detalja i time u cijelosti zatvorili popis ljepota u ovogodišnjoj TOCA-i. Dakako, govorimo samo o 'kosturu'. Od uvodnog se filma vidi da je TOCA WTC nešto posebno. Šarenije i, moram priznati, oku ugodnije sučelje izbornika od samog početka asocira da je TOCA čista trkaća igra i ništa drugo. Od standardnih su opcija u ponudi *free race*, *time trial* i najvažnije, *championship*, o kojem je u cijeloj igri i riječ. Tu su promjene i najvidljivije.

CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

Uveden je novi sustav momčadi koje više nisu tvorničke kao u prijašnjim nastavcima, nego nastaju baš kao i u stvarnom životu - "imam novca i ne znam što ću s njim, pa idem osnovati trkaću momčad da mi nije dosadno". Upravo tako započinjete prvenstvo. Odabirom jedne od nekoliko momčadskih ponuda možete pristupiti nacionalnim kupovima diljem svijeta: engleskom, njemačkom, japanskom, američkom, pacifičkom... Svaka momčad pred vas



1

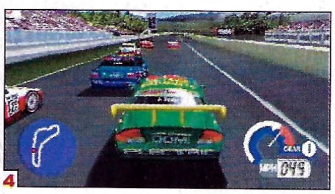


2



3

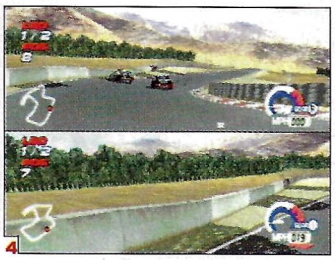
[1] Unutrašnjost svakog automobila potpuno (koliko se to na PlayStationu može prikazati) odgovara unutrašnjosti stvarnih automobila [2] Približavanje mrskim suparnicima. Pretjecanje samo što nije uslijedilo [3] I pogled izvana na automobil može predstavljati rješenje za liječenje klaustrofobije izazvane predugim sjedenjem u cockpitu [4] Monza. Mjesto zbog kojeg je Schumacher plakao, Hakkinen mu u plakanju pomagao, a o nesretnom vatrogascu neki drugi put


4





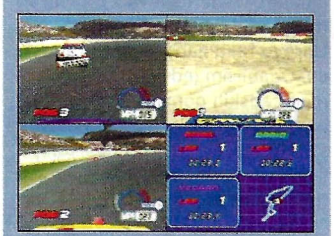


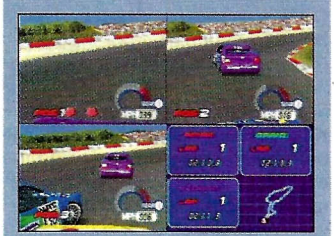


[1] Legendarni *Codemastersov* pogled s haube, tako poželjan u nekim drugim igrama **[2]** U američkim se kupovima natječe protiv američkih inačica *touring* klase **[3]** Razina detaljnosti je poprilično visoka i u igri udvoje, no tri ili četiri igrača mogu poprilično uništiti vizualni ugođaj. No, koga je to briga pri 200 na sat **[4]** U igri udvoje sudjeluje još šest natjecatelja. Pohvalno

MNOGOLJUDNO ZABAVLJANJE

TOCA WTC omogućava istosobno igranje najviše četvorici igrača (pomoću multitapa), kao i klasične duele "jedan na jedan" (pomoću crte na sredini ekrana). Naravno, pop-up je u tim situacijama mnogo izraženiji, no u žaru ga je utrke moguće i ne primijetiti, ako se baš neće. Najveći nedostatak, koji je ujedno i najveća zamjerka cjelokupnoj igri, ide na račun neuvrštavanja "link" opcije, poznate iz prošlog nastavka serijala. Što je bio razlog da je i TOCA ostala bez tog, gotovo najboljeg načina povezivanja konzola za međusobna natjecanja ili zajedničke vožnje (hoćemo Support Championship!!!), nije poznato, no tim je potezom Codemastersa *link-kabel* potpuno nezasluženo postao najneupotrebljiviji komad hardvera za sivu konzolu. Čudni su putovi programerskih razmišljanja...





stavlja određeni zadatak koji morate ispuniti, poput "30 bodova u sezoni" ili "završiti prvenstvo na drugom mjestu". Ispunuvši ga, dogodit će se dvije stvari: omogućit ćete si nastavak karijere prihvaćanjem daljnjih ponuda te skupiti bodove potrebne za prelazak u međunarodno prvenstvo. Ondje su automobili jači, više je staza, ali su i protivnici mnogo teži (sustav napredovanja kroz prvenstva je zamijenio težinske kategorije protivnika poznate iz TOCA-e 1 i 2). Pobjeđivanje u međunarodnim prvenstvima dovest će vas do najvećeg izazova, svjetskog prvenstva, koji je ekvivalent negdašnjoj *expert* postavci igre. Za ulaz u taj pakao je potrebno skupiti tristotinjak i nešto bodova u manjim prvenstvima, ostaviti žive rasute po asfaltu tijekom međunarodnih izazova i slupati poprilično različitih automobila, kao i prosuti određenu količinu ružnih riječi ("psovki") na račun nemilosrdne nam konkurencije. Koliko se sve to isplati, vidjet ćete u trenutku kad shvatite da je osvajanje prvog mjesta u svjetskom prvenstvu fantazija lukasovskih razmjera, no o tome kad ondje stignete. TOCA ionako nikad nije bila igra za one koji od simulacije vožnje traže zabavu, nego je oduvijek predstavljala grubi izazov svim automobilističkim mazohistima ovog svijeta i drago mi je što ovdje mogu utvrditi da je takva i ostala.

REALNOST PRIJE SVEGA

Naime, bez sustavnog treniranja i upoznavanja svakog djelića svake staze neće biti ni zadovoljavajućih rezultata. "Instant" pobjeđivanje je moguće na nacionalnim kupovima, no kad igra zađe u međunarodne vode, sve se višestruko kompliciра. Odjednom postaju važne i najsitnije preinake u namještanju automobila za utrku i njihov utjecaj na vozna svojstva tek tad počne dolaziti do izražaja. Naravno, namještanja će ovisiti o tipu pogona odabranog automobila, a bilo koji (prednji ili stražnji) ima svojih prednosti i mana. Najbolje je biti strpljiv i provesti dosta vremena u voženju *time-triala* ili slobodnih utrka namještajući automobil za predstojeće izazove. Ponajprije zbog činjenice što izostavljanje mogućnosti vožnje kvalifikacijskih krugova (prvi veliki gotovo neoprostivi propust, ali što je, tu je) i meni potpuno nerazumljiv sustav određivanja startnih pozicija, imaju velik utjecaj na šansu za završavanje utrke jedinim poželjnim rezultatom. Start s devetog ili trinaestog mjesta može potpuno poremetiti planove o završetku sezone, a frustrirajuće je to što na vlastitu startnu poziciju ne možete nikako utjecati. Tako često dolazi do situacija da pojedine utrke trebate voziti i po nekoliko desetaka puta, sve dok vam program pukom srećom ne odredi da se prvi i drugi u utrci, primjerice, slupaju ili izvrte i vi na taj način nadoknadite te tričetiri potpuno nedostižne sekunde zaostatka. Dakako, što je teže prvenstvo, i suparnička će vožnja biti bolja (čitaj: brža), a šanse za pobjedu će se proporcionalno smanjivati. Jedino je, dakle, rješenje pametno treniranje i učenje idealnih putanja kroz zavoje kako ničim ne biste zaostajali za iznimno, iznimno neugodnom konkurencijom. O njihovoj "inteligenciji" govori i činjenica da će koristiti svaki trenutak da vas uspore, da pomoću vaše bočne strane prođu kroz zavoj većom brzinom (šaljući vas u travu, ogradu, na krov...) ili da vas jednostavno izguraju sa staze, tako da je puna koncentracija tijekom utrke imperativ za pobjedu. Zbog svega toga je poprilično teško pobjeđivati od samog početka, što je još jedan veliki doprinos realnosti utrkivanja koje je TOCA-i i donijelo današnju slavu.

Treća TOCA ide rame uz rame s posljednjim nastavkom *Colin* serijala, no *GT 2* ostaje kraljem žanra. TOCA će još jednom (p)ostati kraljica

Posebnu pozornost treba obratiti i na informacije prije utrke, kad u gornjem dijelu ekrana piše treba li tijekom vožnje stati u boksu ili ne. Nezaustavljanje će vas stajati diskvalifikacije, tj. bodova, a to je loše za krajnji rezultat. Savjet: pokušajte otići u boks već u prvom krugu da biste imali što više vremena za nadoknađivanje izgubljenog.

NAPREDNA GRAFIKA

U vizualnoj prezentaciji TOCA ima što pokazati, ponajprije u modeliranju izgleda staza i njihovog okoliša. Poboljšani engine gotovo neutralizira pop-up objekata u daljini jednostavnim iscrtavanjem kontura u izmaglici koje se približavanjem uobličuju u zgradu, tribinu ili zavoj. Igra je brza i, u odnosu na prošle nastavke, ima veći broj fps. Jedina veća zamjerka odnosi se na šarenilo automobila koji ponekad djeluju malo neozbiljno, kao i na njihove modele koji nisu baš najljepše izvedeni i debelo

NAJBOLJI NA SVIJETU

Nakon *Colina 2*, i TOCA WTC nudi mogućnost "šifriranja" postignutih rekordnih vremena u kodove koji se izlistavaju za svaki *championship* i za svaku stazu (vidi pod "records"). Na adresi www.codemasters.com u za to predviđeni "hall of fame" možete unijeti svoja najbolja vremena te se pridružiti svjetskoj "kremi" vozača virtualne TOCE. Naravno, konkurencija je nemilosrdna i iako će vam većina vremena koja se pojavljuju kao rekordi najčešće izgledati poput najobičnije prijevare, to samo znači da se TOCA može voziti još brže i još brže i još brže. U tome je njena bit i sva ljepota. I svi uzroci neprospavanih noći, dakako.



VLASTITO PRVENSTVO

TOCA WTC nudi i jednu jako dobrodošlu inovaciju, a to je vožnja prvenstva prema postavkama koje si svatko sam zadaje. Tako se može odabrati koliko će se staza voziti, koje će to staze biti, koliko će utrke imati krugova, koji će biti protivnici i koja će biti njihova snaga (jačina automobila), a može se utjecati i na vremenske prilike. "Custom championship" tako predstavlja gotovo idealan način za "brušenje" umijeća prije međunarodnog ili svjetskog prvenstva.





zaostaju za razinom detaljnosti i realnosti koju nudi *Gran Turismo 2*. No, TOCA ima nešto što GT2 nema - pogled iz kabine koji u jednom trenutku postane jedini pogled iz kojeg se ova igra isplati voziti. Toliko je superioran i pruža takav doživljaj klaustrofobičnosti vozačke kabine da postaje onaj jedan jedini razlog zbog kojeg se, ako ni zbog čeg drugog, isplati nabaviti ovu igru (a najljepše je što svi brojčanici rade punom parom, što će reći da nepomični "cajgeri" u *Colinu 2* znače da su se naši programeri s tom igrom pomalo požurili). Iako se vožnja iz tog pogleda u prvi mah čini nepreglednom, učenjem staza i navikavanjem na automobile ona postaje jedinim načinom adekvatnog doživljavanja utrke. Slijepi zavoji tad poprimaju svoj puni smisao, kao i gužve u kojima se zbog smanjenog vidnog polja gotovo uopće ne vidi tko koga gura, gdje i zašto. Tad TOCA zablista u svom punom sjaju i svi manji nedostatci se odmah zaboravljaju. Sama slika ne bi bila ništa bez zvuka koji u cijelosti prati visoke standarde koje su si proizvođači postavili - svaki automobil ima nešto drugačiji zvuk motora, a tijekom utrke otkrit ćete približava li vam se tko upravo pomnim slušanjem zvučne kulise. U praćenju tijeka utrke pomagat će vam i javljanja iz bokseva koja će vas upućivati u događanja na stazi, promjene

Brojnost staza, automobila kao i mnoštvo bonusa za osvajanje čine ovu igru tvrdim orahom za svakoga

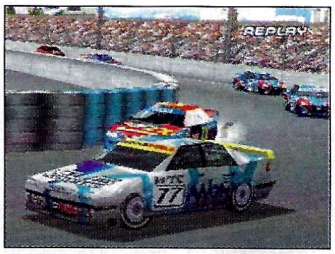
poretka, stanje vašeg automobila ili će vas jednostavno bodriti na putu prema pobjedi. Sve to zajedno učinit će ukupni doživljaj još intenzivnijim.

ŠTETA SE TRAŽI

No, TOCA ne bi bila TOCA da nema onih predivnih situacija kad iz zavoja izlazite gotovo dvjesto na sat, a nesretniku koji je upravo prepriječio stazu (izvrtio se jadan pa se vraća u utrku) uništavate cijelu bočnu stranu frontalnim sudarom u punoj brzini, bez ikakve nade za eventualnim izbjegavanjem sudara i sa stopostotnim šansama za gubitak pozicije u poretku. Nema te igre koja može na potpuniji način prikazati razletavanje *šajbe* (u narodu zvane i "vjetrobransko staklo") po stazi, otkidanje poklopca motora, trganje dijelova karoserije te, posreći li vam se, gaženje i ubrzavanje po pomno iščupanim prednjim i stražnjim branicima obaju automobila. U gužvi će potpuno nezapaženo proći sav trud koji je Codemasters uložio upravo u taj segment igre razvijajući poseban engine koji iskrivljuje karoseriju upravo pod onim kutem pod kojim je udarena, no pomnim gledanjem *replaya* (na kojem se može mijenjati čak 12 različitih kamera) moguće je uočiti taj veliki programerski pomak. Povećavanjem broja sudionika u sudaru povećava se i mogućnost trganja što većeg broja dijelova, a imate li uključenu opciju "damage on", utrka će za vas vjerojatno biti gotova. Aktiviranje spomenute opcije nudi vam mogućnost potpunog uništenja svih mehaničkih dijelova automobila (motor, osovina, mjenjač, gume) i čini svako pretjecanje ili približavanje protivniku prije zavoja rizikom visoke kategorije. Mala nepažnja može potpuno iskriviti nagib kotača, a boks je najčešće udaljen i do deset pozicija u konačnom poretku. Opcija je namijenjena samo iskusnim vozačima i oni će je zasigurno znati cijeniti, dok bi se svi ostali trebali odlučiti za nešto nerealniji, ali za živce i igrivost svakako poželjniji način vožnje - "bez štete".

EPILOG

Sve navedeno govori u prilog *TOCA World Touring Carsu* kao izvrsnoj igri, što ona nesumnjivo i jest. Manji propusti nisu uspjeli zasjeniti uloženi trud i iako je bilo dvojbi o konačnom utisku, TOCA je ipak zaslužila svoju ocjenu. Naravno, vječne razmirice na temu "je li bolja TOCA ili GT" ni ovaj se put neće riješiti jer se još jednom pokazalo da je svaka od tih igara priča za sebe i da se njihova koncepcija temelji na poprilično različitim postavkama. Ljubitelji brzina ionako neće dvojiti i imat će obje igre, dok će svi koji tek ulaze u svijet oktanskih zabava na PlayStationu u TOCA WTC-u pronaći izvrsnu platformu za stjecanje osnovnih znanja o virtualnoj vožnji. Codemaster je trećim nastavkom svog najlegendarnijeg serijala zatvorio priču o automobilističkim simulacijama na prvoj Sonyjevoj konzoli, a sve iduće nastavke možemo očekivati za PS2. Stoga, upravljač u ruke i stisnite gas do kraja. Zeleno svjetlo samo što se nije upalilo. ⊗



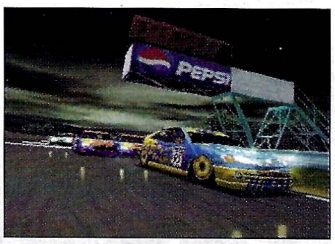
Replay pokazuje sve atraktivnosti preuzimanja pozicija i sličnih događanja na stazi



Gužvetina po kakvima je TOCA i postala poznata



Noćne utrke predstavljaju pravi izazov za živce, vid i reflekse



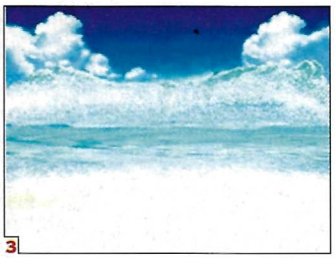
Na kišom natopljenoj stazi bljeska svjetlo. Pa to je tako... nemam riječi

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	8
Iako ima manjih propusta, desetka je (ipak) zaslužena zahvaljujući nekim drugim stvarima. Čestitamo	10











[1] Shadow Forrest. Zašto li se tako zove? Bacite pogled na rasap svjetla, svjetlosne efekte, sve u 347845 FPS-a... **[2]** Evo je - zaštitni znak *Chrono Crossa*. Teško ćete izabrati ljepšu sliku i kompanjonku **[3]** More, nebo, oblaci, valovi, ajme majko, potopilo me, mrtav zbog ljepote **[4]** Lako njemu, bigamisti vode paralelni život, a on se fura na paralelne svjetove i u svakome po jednu curu. Svinja muška!

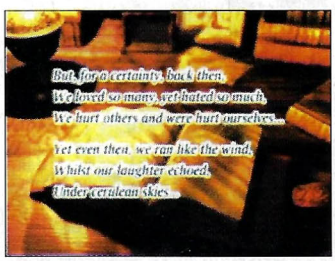
Chrono Cross



CHRONO CROSS

proizvođač SQUARESOFT
izdavač SQUARE
inačica NTSC-US
datum izlaska PRETKRAJ GODINE (PAL)
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog



Animacija počinje, a vama se već sviđa

Duboko plavo nebo... Bijeli oblaci... Duboko plavo more... Tirkizne plaže... Pijesak, pijesak, pijesak... Blagi povjetarac... Osjećaj ugode... Ne, više nismo na moru. Igramo *Chrono Cross* i osjećamo se haaaj PIŠE Danijel Reškovac

Hm, da. A vi ste mi se smijali kad sam tvrdio da Squareovim prostorijama gospodari neka drugačija rasa. Bilo vam je smiješno kad sam iz pouzdanih izvora i još pouzdanijih premisa zaključio da su Squareovci izvanzemaljci! Pa evo vam ga sad. Ako smo dosad kukali da je nemoguće napraviti bolji i draži RPG od *Final Fantasy* serijala, pogotovo 'sedmice', sad smo ostali otvorenih usta gledajući novi Squareov uradak. Kad već ne mogu izmisliti nešto novo, oni će toliko dotjerati već prihvaćeni način RPG igranja da ćemo mi samo igrati i gledati, gledati i igrati te pitati se kako nam to već odavno nije nedostajalo. A *Chrono Cross* točno tako izgleda - kao davno izgubljena priča koju smo tek sada, srećom, otkrili.

No nije sve tu baš tako palo s neba. *Chrono Cross* je treći neslužbeni nastavak već priznatog *Crono Trigger* serijala koji mi, nažalost, nismo imali prilike vidjeti. Korijeni mu sežu u davna SNES 16-bitna vremena, kad je izašao prvi nastavak koji je publika itekako prihvatila (japanska, naravno). Bijednom ostatku svijeta konzole su služile za jednokratnu *Super Mario* razbibrigu, ali Squareovci su znali što rade. Idući nastavak *Chrono Triggera* izašao je i za našeg ljubimca, ali opet, nije se prodavao izvan zemlje japanske. Zašto? Pa mi smo još uvijek mislili da je PlayStation uređaj koji je stvoren za brze utrke i napucavanja.

Ovdje je radnja već bila složenija, likovi su putovali vremenskim strojem i izgledali poput likova iz bilo kojeg *manga* crtića, a grafika je bitno napredovala od starog dobrog SNESA pa su Squareovci odlučili produžiti život još nekim serijalima na PlayStationu. Tako je nastao i *Final Fantasy VII*.

Otvaranjem novog gladnog RPG tržišta u svijetu, počelo se raditi i na novom dijelu trilogije koji bi trebao otpuhati konkurenciju, nad-

Nije vrijeme za školu. Vrijeme je za najbolji RPG nakon *FF VII*!

FLASHBACK

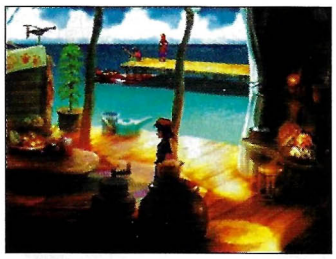
Na početku će Serge imati lude *flashbackove* o svom postanku i smislu istog. Je li ga pojela neka velika mačka, ili se utopio, ili je živ i zdrav, ili pak postoji tek toliko da bi nas nerviro - nije mi jasno.







A ovo ste vi. Nakon što vas naglo probude


Pa recite da se detaljima nije posvećivalo mnogo pozornosti


Moje rodno selo - uz ovu sam lokaciju emotivno vezan



Neeeeeeee! Od pokemanoidnih likova ne može se pobjeći

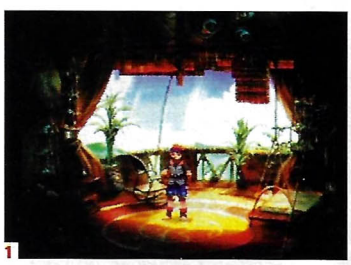
mašiti grafikom sve dosad viđeno i zaintrigirati igrača zanimljivom pričom koju bi proživljavao danima. I koliko je *Chrono Cross* u svemu tome uspio?

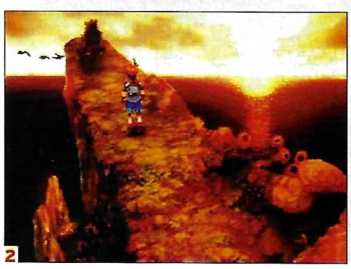
AJME OPUŠTENOSTI...

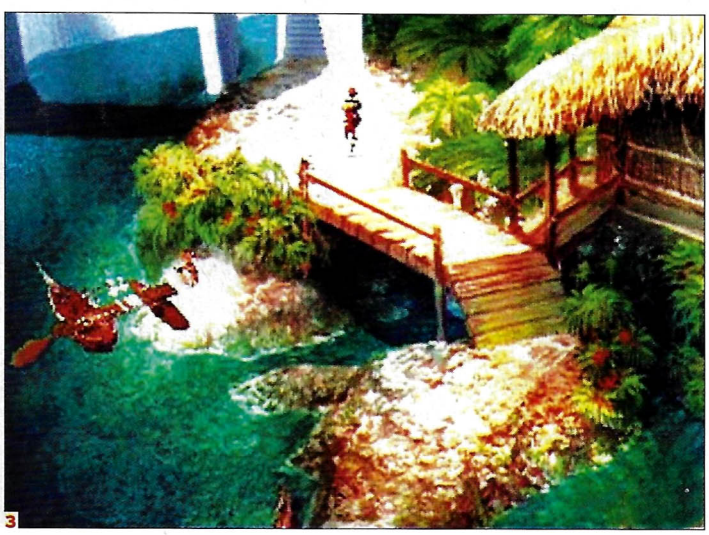
Odmah na početku moram napomenuti da ćemo prema *Chrono Crossu* biti vrlo kritični. Ono što bismo nekim igrama i oprostili, ovdje mislimo jasno istaknuti jer nije Square bilo tko, nije više ni RPG žanr u kojem se može lako mlatiti novac, a i mi smo umorni od sve većeg broja neinventivnih kopija. Dakle... Svega ovog mislio sam se držati do pojave prvih scena animacije. Bah, animacija ko animacija, dotjerana do savršenstva, toliko je

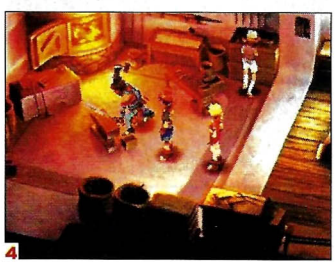
U *Chrono Crossu* nikad vam neće biti dosadno - bilo da besciljno lutate svijetom, ili hrlite prema brzom kraju

komprimirana i zahtjevna da će i najčišći laseri na vašim sivonjama ponekad kašljucnuti i poželjeti vam igranje starijih i jednostavnijih igrica. Pametno uklopljeni kadrovi idućih animacija, sjaj i blještavilo građevina i likova, sve je to možda već i viđeno, ali odmah se nameće jedan specifični osjećaj koji će vas poslije pratiti kroz cijelu igru i koji daje toliko poseban "štih" i ugođaj da se pitate kako ste dosad mogli lutati svim onim mračnim *dungeonima*, podzemnim puteljcima i klaustrofobičnim prostorima. Veliko plavo nebo, dojam otvorenosti i golemog prostora koji je opet tako slatko intiman nismo dosad vidjeli ni u jednoj igri. Jarke i masne boje uopće ne stvaraju šarenilo od kojeg bole oči, nego nas prenose u čarobni svijet tropskih otoka, magičnih šuma i gustih džungli. Možda će *Chrono Cross* u vama pobuditi neke druge osjećajčiće, ali ako se igrajući ga budete osjećali kao da ste usred godišnjeg na Maldivima, znat ćete o čemu pričam. Beskrajna ležernost


1


2


3

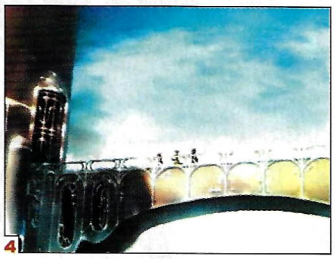

4

[1] Ovo je moja soba, ovdje uživam u navlačenju zastora, a ponekad i spavam [2] A tek pronalazak vlastitog groba u zalazak sunca, koje li patetike... [3] Mali barba, pošto čamac do daleke obale? [4] Najsimpatičniji kovač u igri. Ima samo jedno oko pa se često opali po prstiću







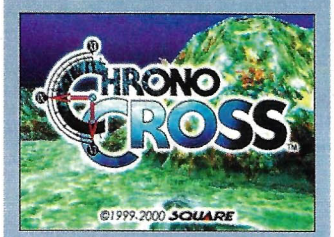


[1] Podsjeća li vas ovo na FF? Nema veze, lijepo izgleda [2] A tek interijeri... Pogledajte svjetlo, boje, atmosferu... [3,4] Isti mostić po dnevnom svjetlu i mjesečini

PRELUDIJ

"Ovo je igra za mene", rekoh kad sam vidio ekran na kojem samo treba pritisnuti *start*. Za razliku od statičnih ekrana tog tipa koji ničemu ne služe, ovdje je filmić nalik Fluidu koji će se vrtjeti neko vrijeme i na kojem ćete odmarati oči gledajući podmorje.







Srećom, čarolije nisu dosadne i predugačke



Oprezno s Reviveom, nije ga lako naći

i opuštenost pratit će nas kroz priču, ali to je već tema idućeg odlomka zvanog...

TRLA BABA LAN

U početku su bili filmovi. Pa su neki bili popularniji od drugih. Pa su se ljudi poistovijetili s glavnim junacima. Pa su producenti, uvijek gladni novca, izmislili nastavke. Pa su se nastavci pretvorili u serije. Pa su nas iz zraka posipali onim praškom za smanjenje inteligencije. Pa su serije počele poprimati mamutske osobine s gomilom suvišne radnje i nepotrebnih likova. I tako su nastale *sapunice*. Pa se u *sapunicama* netko sjetio progovoriti španjolski, i ode sve u...

Ne, nije ovo kratka povijest propadanja filmske umjetnosti, samo pokušavam odgonetnuti kako ću nastaviti igru. Squareovci su *Chrono Cross* reklamirali kao igru čija priča traje i traje, a mi ćemo je igrati mjesecima. Već je u *FF* serijalu nelinearnost priče dobila na vrijednosti, a poslije su izmišljane gadne perverzije izvan glavne priče koje bi nam otežale (ili olakšale) radnju, sa svom silom dodatnih likova, zasebnih misija ili posebnih i tajnih mjesta na kojima bismo nalazili skrivene *iteme* ili oružja. Možda je to i lijepo, ali ipak treba imati mjeru. Svaka čast *Chrono Crossovoj* priči, na početku je doista zanimljiva. Neće nam biti jasno je li glavni junak duh ili uistinu postoje paralelni svjetovi u kojima svaki naš postupak ili odluka određuje novi svijet i smisao postojanja. A to je tek početak. Vidjevši da je igra izašla na dva CD-a i grandiozne animacije, pomislit ćete da se nećete naigrati, ali prevarit ćete se. Priča je golema, a mudro smišljen scenarij vodit će vas iz svijeta u svijet (no dobro, ipak su dva) po nešto izmijenjenim lokacijama. Više sam se puta uhvatio da razmišljam kao u nekoj avanturi - za neki predmet potrebno je ovo i ono iz jednog svijeta, pa malo onog iz drugog, a sve to treba i obići. No razvodnjenost radnje ima i svojih slabih strana. Često ćete se u *Chrono Crossu* zateći kako besciljno lutate svijetom ne znajući što biste iduće napravili. Srećom, postoje i prijatelji ili zavirivanje u rješenja, ali sumnjam da će neki nestrpljivi klinac imati živaca obilaziti ljude na svakoj lokaciji (a ima ih, ima) i iz njihovih odgovora odgonetati što mu je činiti. Nije da komentare ne čitam pozorno (a čitam, časna riječ), ali ponekad doista nisam znao kako ću dalje. Druga stvar, koju i ne možemo uzeti kao manu, je mogućnost izbora likova kojih vam u *Chrono Crossu* neće uzmanjkati. Neke nećete ni primijetiti, druge nećete znati vrbovati, ali i to je čar igre.

Zbog atmosfere, *Chrono Cross* će vas opustiti više nego ribolov

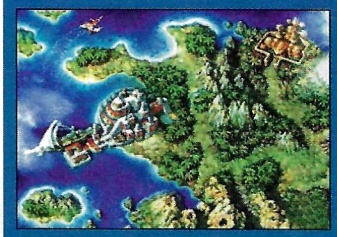
Barem vam neće biti dosadno dok je budete igrali drugi put. Samo u prvih nekoliko sati igre Amar je već imao drugačije likove od mene. Čudili smo se tome kao da smo igrali različitu igru. Zgodno. *Chrono Cross* je, kao ni jedan RPG dosad, predviđen za polako i strpljivo igranje. Možete vi i završiti igru slijedeći glavnu nit radnje, ali ima u njoj i mnogo sitnica za fanatike.

BATTLECRY

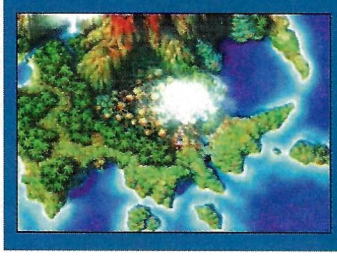
U borbama niti sam plakao, niti povikivao. Klasična statična borba na poteze iz *Final Fantasyja* ovdje je samo malo dorađena. Još uvijek nije potrebno izvoditi vratolomije *joypadom* kao u nekim novijim RPG-ima (ako hoćeš *combo*, igraj *Tekken*!), ali uvedena je novina (mora biti nešto novo) u biranju udaraca koji nose različitu preciznost. U *attack* izborniku dobit ćete izbor udaraca i postotak preciznosti što ih svaki od njih nosi. Naravno da ćete vi stalno klikati na najveći postotak, ali onda će se ukazati i najmanji,

MAPA, KARTA, ZEMLJOVID, ŠTO VEĆ BILO...

Eto, sad vi pogledajte ove slike i recite mi da ste negdje vidjeli bolju kartu - ma, neviđeno *brale*! Još kad se garnira finom glazbom, šetanje po karti postaje milina. Eto, i ja sam jednom tri sata samo šetao i ništa nisam radio.



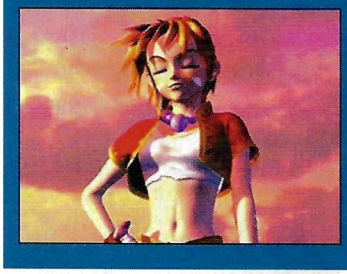






DVA LIKA

Kako održati tradiciju prikazivanja svih likova u vašem omiljenom časopisu i nagradne igre pogađanja njihovog spola kad je u *Chrono Crossu* nenormalno mnogo karaktera? Pa trebali bismo cijeli broj samo za predstavljanje i otkrivanje kako ih dobiti. Zato vam poklanjamo najljepše slike glavnih likova, a vi ih lijepo izrežite i spremite u novčanike, uz mamu, tatu, seku, bracu, dečka ili curu (nepotrebno precrtati).







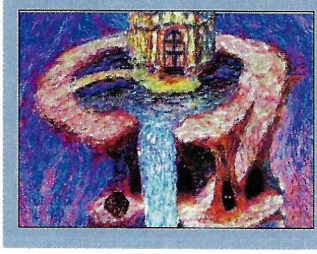


Izgleda ko Barbie, al' se *šora* ko Red Sonja

PARIZ DVADESETIH

Nemojte misliti da smo se zabunili i slučajno objavili Van Goghove slike s neke izložbe. I ovo je dio igre i jednog od *off* svjetova. Najzanimljivija je glazba koja prati ove scene. Solo glasovir i mješavina Satiea i Debussyja! I to u jednoj igri! Pa dobro, na što će to još izaći? Hoće li i igre dobiti svog Tarantina?





obojen u žuto. Izabravši njega, vaš će lik udariti najjače što može ili promašiti, pa vi birajte. U filozofskoj disciplini što i kad stisnuti nakon nekog vremena odlučit ćete se na ubrzano stiskanje *action* gumba, pa nek' oni lupaju kako tko stigne. Ovisno o tome koliko vaš lik ulupa udaraca u protivnika, otvorit će mu se i *element* izbornik. Ovdje možete izabrati čarolije koje prije toga morate staviti u odgovarajuće *slotove*. Posebnost *Chrono Crossa* je što se jednom pozvana magija više ne može iskoristiti, ali *slotova* ima mnogo. Svaki lik ima i svoje posebne udarce, tako da ćete, uz obilje karaktera, doista imati što kombinirati. Pazite samo da likovima u *slotove* stavite elemente koji odgovaraju njegovoj primarnoj boji, da čarolije budu jače - i u borbi neće biti problema. Druga novina je *field efect*. Dovoljno je triput zaredom izbaciti magiju iste boje pa da se elipsa u gornjem kutu ekrana napuni jednakom bojom. To bi trebalo značiti da svaka iduća čarolija iste boje ima jači efekt, ali ja se baš i ne bih zakleo da je tako. Umjesto truda na bacanje istobojnih magija, iskoristite svoj potez tako da što bolje zatučete protivnika pa *field efect* i neće imati neko značenje.

Najljepše je od svega što na lokacijama napokon vidimo protivnike, a možemo ih i zaobići ako nam se žuri u školu ili na posao. Ako volite *fajt* i skupljanje *exp.* bodova, ovo vam i neće koristiti, ali lijepo je vidjeti neprijatelje u koje se možeš zapiknuti, umjesto da oni ničuiz zemlje i skaču na vaša leđa.

Napokon ni likovi nisu previše djetinjasti

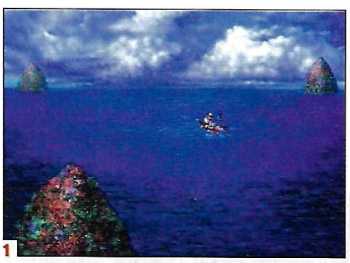
UMJETNOST RPG-A

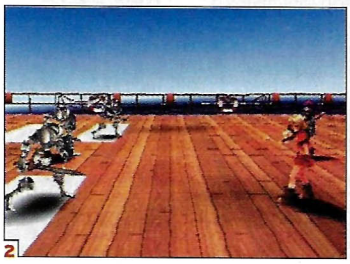
Možda borba i neće biti svačiji *cup of tea*, ali ovo i nije RPG u kojem je kršenje najvažnija stvar. Više negoli bilo koji drugi, ovaj nam nudi avanturističke elemente, no to nije jedina osobina koja ga izdvaja iz mnoštva. Pogledajte samo grafiku! Sve je rađeno u visokoj rezoluciji i svaki detalj izgleda veličanstveno. Pitamo se kako naši isluženi strojevi uopće mogu vrtjeti takvo što. A htjeli smo ih se odreći u korist mlađeg brata. Kad bi sve igre ovako izgledale, dragi moji, nama PlayStation 2 uopće ne bi trebao! Jedina mana Hi Resa je što će oni sa slabijim televizorima izgubiti oči buljeći u detalje i tekst na ekranu.

Osim grafike, dobar razlog koji će vas tjerati na dugotrajno igranje ove igre je i dobra glazba. Nakon gomile igara u kojima sam stišavao ton na TV-u i puštao svoju *mjuzu*, *Chrono Cross* je ponudio glazbu u svom stilu - nenametljivu i opuštajuću. Doista čudno i nesvakidašnje! Od *FF VII* nisam čuo melodiju koju bih prepoznao i zafićukao, a ova bi je igra mogla imati. Vidi se, ne, čuje se da je dobar profić u tome imao svoje prste. U nekim trenutcima glazba me dobrano iznenadila (vidi okvir), uistinu je ugodno igrati uz podlogu koja nije naporna.

I spojimo li sve elemente o kojima smo govorili, *Chrono Cross* izlazi kao pobjednik. Možda on i nije savršen RPG, ali je najbolji dosad. U njem nema ničeg revolucionarnog i novog, ali su sve sitnice dotjerane i usavršene, baš onako kako smo željeli. Povrh svih tih dobrih strana, *Chrono Cross* ima ono što izdvaja najveće od dobrih, a to je izvrsna atmosfera. Već se dugo u nekoj igri nisam osjećao tako dobro, bez žurbe, nervoznih zadataka i ružnih krajolika. Squareovo najnovije djelo samo atmosferom može potući konkurenciju. Još da nije trakavičaste radnje (koja, s druge strane, jamči dugotrajnost igre)... No, i uz manje zamjerke može dostići desetku. Eto, toliko je dobar, ili je atmosfera toliko važna, ili mene još uvijek vuče more, ili... ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	7
Desetka je samo nagrada za odličnu atmosferu	10


1


2

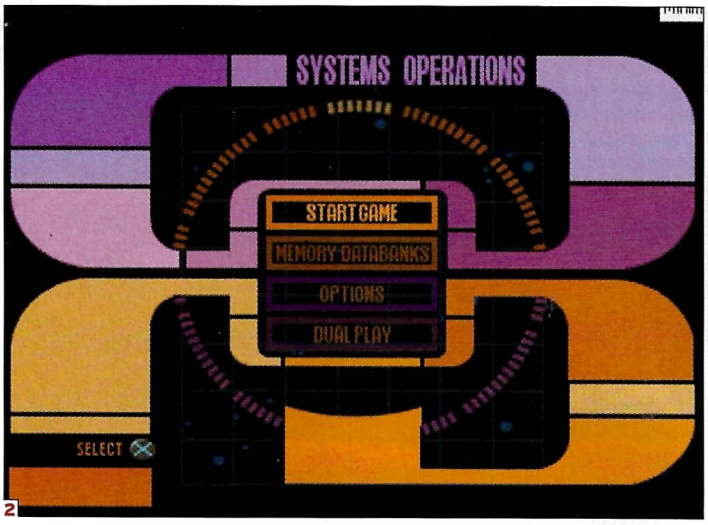

3

[1] Poznati Bermudski trokut. Treba povući tangentu na... **[2]** Igre na palubi - počistite ove negativce i krenite na druge **[3]** Mislim, ovaj, smijem reć', jasno vam je tko je glavni negativac **[4]** Igre u potpalublju - ovdje već pričamo o uklet im brodovima i duhovima. Bože, originalnosti...


4



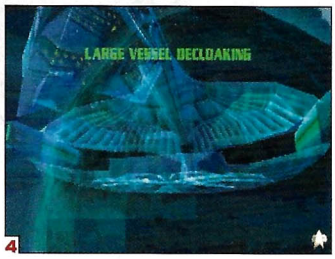
1



2



3



4

[1] Ovu ćete poruku često viđati - neprijatelji koji vas dočekaju na početku misije samo su najava onog što slijedi [2] Ne samo da izbornici izgledaju kao Starfleet računalo, oni tako i zvuče [3] Obično su ponuđene jedna ili dvije misije, a struktura igre nije ni približno toliko nelinearna kao u Colony Warsu [4] Romulancima stiže pojačanje

Star Trek Invasion!

Borgovi napadaju, a Federacija se brani. Romulanski se brodovi "dekloakiraju", a vi jurite u napad. Beam us up Scotty! PIŠE Berislav Jozić



STAR TREK INVASION!

proizvođač	WARTHOG
izdavač	ACTIVISION
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	SVEMIRSKA SIMULACIJA
broj igrača	1-2
platforma	PSX

Memory Card

Analog

Ponovno ja sa zastarjelim forama. Pa Scottyja nema već ne znam koliko godina! Ipak, ova me igra vratila daleko u mladost pa nemojte zamjeriti. Naime, uz elemente iz novijih epizoda *Star Treka*, u *Invasionu*! se pojavljuju i stari poznanici kao što su Enterprise i kapetan Jean-Luc Picard, stoga mi morate oprostiti ako sam podlegao osjećajima.

Svemirske su borbe moja specijalnost pa se Dario sjetio mene kad je na red za recenziranje došao *Star Trek: Invasion*!. "Evo pogledaj, moglo bi biti dobro", rekao je, a ja sam otišao kući s ne baš velikim nadama. Kako li sam samo pogriješio!

Čim sam ubacio CD u konzolu kao da sam zaigrao neku epizodu Star Treka - u uvodnoj animaciji Enterprise leti svemirom, a izbornik u kojem birate opcije izgleda kao računalo na kojem radi bezosjećajni Spock. Ma dobro, Tuvok. Iako će me neki sigurno zbog toga napadati, ljubitelj sam starijih epizoda, stoga mi oprostite ako upadam sa starim imenima (to možda mlađe *trekkere* potakne da pogledaju što su propustili kad je jedini ćelavac na brodu bio kapetan).

Atmosfera Star Treka izvrsno je "pogođena" i poteže se kroz cijelu igru, tako da će oni koji prate seriju vrlo dobro razumjeti što se događa i bez velikih objašnjenja, a ostali će ipak morati čitati tekstove misija. Tako će slika broda koji se 'dekloakira' odmah u našim mozgovima prizvati riječ "Romulanci", a klingonski Warbird brže će nam potjerati krv u žilama dok pripremamo fotonska torpeda. Ipak, čak i oni koji ne znaju mnogo o Star Treku, vjerojatno znaju za Borga (muški dio vjerojatno zbog 7 od 9). To čudnovato biće koje asimilira druge oblike života i pretvara svakog pojedinca u dio jedinstvenog entiteta zaputilo se prema Zemlji s flotom kockastih brodova. Borba protiv Borga i njegovo zaustavljanje bit će zadatak vas - mladog letača na lovcu modela Valkyra, pripadnika eskadrile vezane uz USS Typhon.

Prva doista zabavna"Star" igra. Sorry Obi-Wan, Jean-Luc je osvojio titulu

PA TO JE COLONY WARS!

Vjerojatno ćete uzviknuti zaigravši prvu misiju. Ali ne, to nije Colony Wars. Iako je stil igre sličan najboljoj svemirskoj simulaciji na PlayStationu, *Star Trek: Invasion*! vam nudi brži i okretniji brod od bilo kojeg drugog vozila iz CW-a. Valkyra, za čiji je dizajn i implementaciju u Star Trek svemir trebalo posebno dopuštenje Paramounta, pokretna je i brza, ali i opremljena standardnim i poznatim oružjem i opremom - pulsnim laserima, foton-



I najbolji Star Trek piloti moraju proći trening misiju s prolijetanjem kroz obruče. Da je samo malo kraća

IZNUTRA ILI IZVANA



Na igru možete gledati izvan svoje letjelice ili iz kokpita, pri čemu su vam na raspolaganju dvije vrste pogleda. Pravi će letači ipak odabrati pogled u kojem vam struktura kokpita ograničava vidik jer je atmosfera na taj način najrealnija.

NAPUCAJ GA SAD, NAPUCAJ GA SAD!



Mogućnost igranja udvoje, koja bi Colony Warsu bila prekrasan dodatak, nije izmakla kreatorima *Invasiona*. Iako bi bilo dobro da zajedno s prijateljem možete igrati i misije protiv Borgova, ni borba "jedan-na-jedan" nije loša, tim više što možete odabrati da se u ograničenoj svemirskoj areni uz vas dvojicu nađe i nekoliko računalno upravljanih aliena. Taj način igre nudi vam i bonus predmete koji vam kao u arkadicama obnavljaju štitove, daju dodatna fotonska torpeda ili jako ubrzanje, a brzina vaše i protivničke letjelice osigurava dugo i naporno natjeravanje. Sve u svemu - luda zabava za dva nabrijana *trekkera*, ali i za sve one željne natjecanja protiv ljudskog pilota.

skim torpedima i štitom. Tu su, dakako, i druga oružja, kao i vučna zraka dodana da bi se misije mogle učiniti zanimljivijima, no kad pogled iz trećeg lica prebacite na pogled iz kokpita, osjećaj da vozite kroz Star Trek svemir je nenarušen.

WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE...

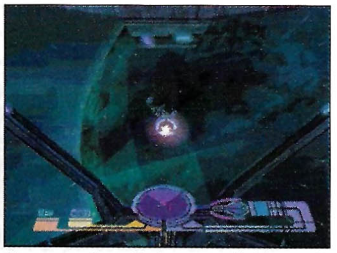
Iako u ovoj borbeno nastrojenoj igri nema mjesta istraživanju (jedan od najvažnijih elemenata Star Treka), ne znači da je okoliš nezanimljiv. Svemirska prostranstva u kojima se borite obiluju planetama, zvijezdama i maglicama mnogo više nego što bismo to očekivali nakon pogleda u noćno nebo, a borba na takvoj pozadini nikad ne postaje dosadna. Posebna je pozornost posvećena dizajniranju brodova. Naime, kako je većina svemirskih brodova na koje nailazite veća od vašeg, moći ćete ih, prolazeći pokraj njih, razgledavati koliko želite i uvjeriti se da im se dizajn nimalo ne razlikuje od onoga na TV-u. To i jest jedan od razloga što se većina animiranih sekvenci može odigravati s normalnim engineom igre, a da ugođaj ne bude ni najmanje narušen i da se ne osjećate prikraćeni za kvalitetu. A sam engine toliko je dobar da se igra ni u jednom slučaju, čak ni kad na ekranu imate desetak svemirskih brodova koji

Tko kaže da let svemirom mora biti spor i monoton - ovdje upravljate letjelicom koja se KREĆE

pucaju iz sve snage (što se često događa), nimalo ne usporava. Dapače, trebat će vam neko vrijeme da se naviknete na brzinu svog broda koji može iznimno spretno mijenjati smjer i okretati se kao zvrk. Kad se priviknete na vrlo intuitivne kontrole, shvatit ćete da će vam to biti glavne prednosti u borbi protiv mnogo većih i bolje naoružanih brodova.
Što se tiče tehničke dorade, koja uključuje i dobro digitalizirane glasove glumaca, ova je igra remek-djelo. Kvalitetom je jednaka posljednjem nastavku Colony Warsa, pa čak ga i premašuje ako ubrojite i brzinu broda. Obzirom da je ja ne ubrajam, jer mislim da su autori Red Suna htjeli da imate tako pokretljive brodove, ne želim određivati pobjednika.

CAPTAIN JANEWAY, WE HAVE A PROBLEM...

Ha, pogodio sam ime sadašnjeg lika. Sigurno ste odmah pogledali ocjenu pa sad, čitajući hvalospjeve, ne razumijete u čemu je problem. Igra je linearna i kratka uz loš ritam misija. Dvije trening misije na početku čine zapravo gotovo desetinu igre - pa izračunajte koliko vas dijeli od posljednje borbe. Iako se tijekom cijele igre borite protiv Borgova, to ne znači da neće biti i misija s drugim protivnicima kao što su Romulanci, hardasianski pirati, pa čak i nova, insektoidna rasa po imenu Kam'Jahtae. Svejedno, čak i ako odigrate sve misije koje nisu presudne za priču, njihov se broj jedva penje do broja mojih godina (a volim o sebi razmišljati kao o mladiću). Neke su misije toliko dugačke da će vam prsti odrvenjeti, pa iako postoje i ciljevi kao što su "pokupi ovo ili ono", "zaštiti konvoj" ili nešto treće, u većini ćete slučajeva biti jednostavno zasipani mnoštvom protivničkih brodova koje treba raznijeti.
Moje nezadovoljstvo linearnošću igre možda proizlazi iz činjenice da me Colony Wars razmazio većim brojem priča i završetaka, ali kad nam već nisu dali istraživanje, mogli su se bar potruditi i ubaciti neki prijelom u priči. Ovako ćete do kraja doći relativno brzo, a zbog doista dugačkih misija teško da ćete igru poželjeti odigrati još jednom.
No, to ne znači da prvi put nećete uživati! Warp factor 4, Mr. Sulu. Kvragu - Paris! ⊗



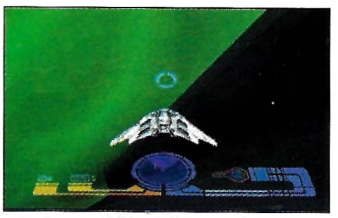
Moram priznati da sam očekivao da će fotonska torpeda izgledati ljepše, a ne poput sitne bijele točkice



Malo uvodnog razgovora u kojem ne možete sudjelovati i - juriš u bitku

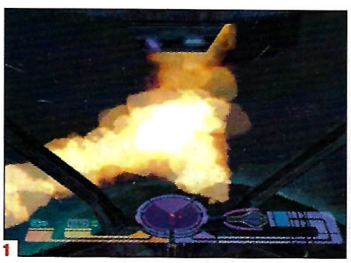


Ovako to izgleda kad gađate u štit - no ni jedan štit nije vječan

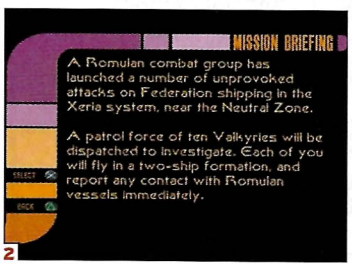


Ulijetanje unutar štita prijateljskog ili neprijateljskog broda izvrsna je taktika ako se želite malo smiriti i koncentrirati jer vas unutra ne mogu oštetiti protivnici - a i vizualni je efekt izvrstan

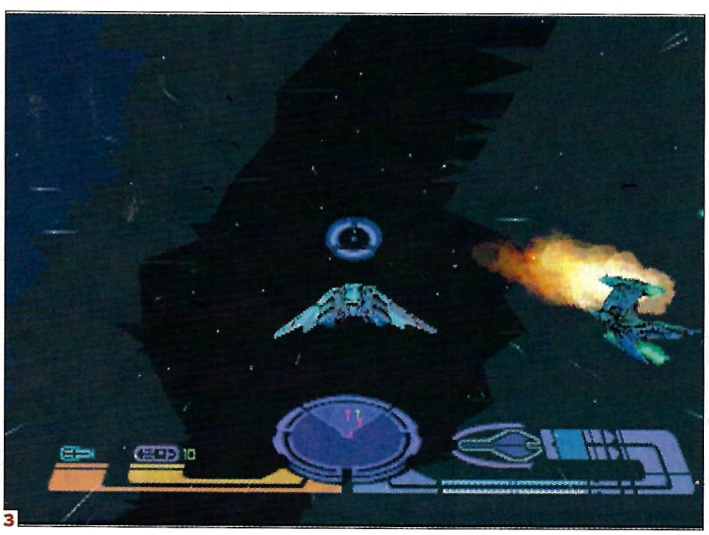
MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Colony Wars u Star Trek svemiru - izvrsno za ljubitelje svemirskih simulacija i Star Treka, a ni ostali se neće razočarati	8



1



2

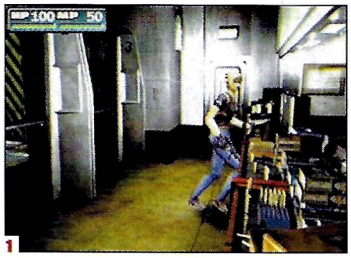


3

[1] Čak i mali brodovi dok ih uništavate imaju lijepe specijalne efekte, a da tek vidite kako će eksplodirati veliki **[2]** Prije misije svakako pročitajte što vam je zadatak - da znate što NE SMIJETE uništiti **[3]** Osim spektakularnog raspadanja na komadiće, brodovi se mogu zapaliti i još neko vrijeme juriti uokolo **[4]** Miči se, miči se! Ako me ovaj laser dohvati, odoh ja...



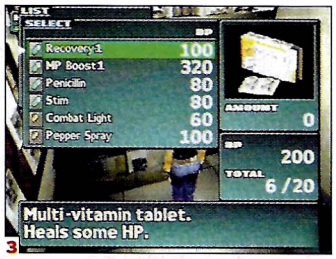
4



1



2



3


4

[1] Igru počinjete u streljani gdje će vam biti objašnjene osnove borbe klasičnim oružjima te *parasite* energijom **[2]** U bazi možete obnoviti svoj arsenal te se opskrbiti streljivom **[3]** U oružarnici možete nabaviti stimulativna sredstva kojima ćete obnoviti zdravlje i parasite energiju **[4]** Filmske scene prilikom ulaska u Acropolis toranj ostavit će vas bez daha

Parasite Eve II

PARASITE EVE II

proizvođač SQUARE SOFT
izdavač SQUARE SOFT
inačica NTSC - US
datum izlaska LISTOPAD 2000 (PAL)
žanr SURVIVAL HOROR/RPG
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock Analog

Najnoviji survival horor hit prožet RPG elementima iz Squareove majstorske radionice

PIŠE Vedran Sandić

Ako niste ljubitelj RPG-a, jedna radosna vijest: u ovoj je igri naglasak na horor-avanturi, a ne na RPG-u, tako da vas to ne bi trebalo plašiti. PE2 se zapravo temelji na Resident Evil stilu igranja, što znači da se krećete kroz statične predrenderirane scene koje su uistinu prekrasno nacrtane. Sve je u visokoj rezoluciji prepunoj detalja, likovi su veliki i toliko detaljni da ćete se u pojedinim trenucima pitati nije li se to vaš stari PS kojim slučajem pretvorio u PS2. Najbolji primjer za to su Ayeove traperice koje izgledaju toliko realno da ćete pomisliti da je riječ o digitaliziranim likovima, a ne 3D objektima na koje su lijepljene teksture. Jedna od novina su kamere koje prate vaš lik na pojedinim lokacijama, što znatno pridonosi filmskom ugođaju koji je i bio krajnji Squerov cilj. Igra izgleda toliko dobro da igranje slobodno možete prepustiti nekom drugom, a vi se zavaliti u fotelju i uživati u dobroj priči i prekrasnim scenama.

Što se glazbe tiče, atmosferična je, prati tijek radnje i podiže adrenalin u napetim trenucima. Posebno bih priznanje uputio Squerovom dizajnerima što nisu koristili samo tamne i mračne scene, nego ćete se često nalaziti i na lijepim suncem obasjanim mjestima kao što je gradić u Mojave pustinji. Iako je sve napušteno i zapušteno, a umjesto mračnog sivila vladaju svijetle boje, kad vas zaskoči čudovište dok hodate glavnom ulicom gradića, 'naježit' ćete se kao da se to dogodilo u nekom mračnom hodniku.



Standardni primjerak čudovišta koji vas napadaju u PE2



Osnovna razlika u odnosu na *Resident Evil* je mogućnost uporabe različitih vrsta magija

PRIČA

Radnja počinje u rujnu 2000. u Los Angelesu. Vi ste u ulozi Brea Aye, specijalnog agenta FBI-ja i pripadnika MIST (Mitochondria Investigation and Supression Team) jedinice s glavnim zadatkom uništavanja čudovišta. Jednica je osnovana prije tri godine nakon havarije u New Yorku, na Manhattnu (radnja prvog nastavka).

Nakon osnovnog uvježbavanja u matičnoj bazi, gdje ćete se upoznati s načinom kretanja, borbom i svojom *parasite* energijom, krećete na svoj prvi zadatak koji se odvija u Acropolis tornju. To je prva prava prilika za upoznavanje s izvrsnom filmskom grafikom o kojoj sam pričao. Došavši pred toranj, zatičete totalni kaos na ulici jer je upravo pao policijski helikopter. Ovdje ćete biti fascinirani kamerom jer, osim prekrasnih statičkih prerenderiranih scena, prati i vaše kretanje za vrijeme razgovora s policajcima raspoređenima oko zgrade. Od njih saznajete da je na vrhu zgrade S.W.A.T. jedinica i da su izgubili kontakt s njom prije desetak minuta. S obzirom da se jedini helikopter koji je nadgledao situaciju maloprije srušio pokraj vas, jasno vam je da je situacija izvan kontrole. Ulazite u zgradu praćeni klasičnim komentarima L.A. policajaca o onim "rookijima" iz FBI-ja koji nemaju pojma i zatičete totalni masakr. Nakon telefonskog razgovora s Baldwinom (šefom MIST-a) i izvještaja o ubijenim pripadnicima S.W.A.T. jedinice, počinje akcija....

Osim statičnih scena s fiksnom kamerom, u PE2 se povremeno pojavljuje i kamera koja prati vaš lik stvarajući osjećaj da ste u nekom film

JE LI TO KOPIJA RESIDENT EVILA?

Ne, nije. Iako se poprilično oslanja na RE zahvaljujući RPG elementima, ipak ima svoj stil. Zagonetke na koje ćete nailaziti su u RE stilu i nisu preteške. Znači, različiti ključevi koji su vam potrebni za određena vrata, prekidači i odgonetanje šifri na osnovu neke jednostavne zagonetke. Nažalost, i u PE2 nećete biti pošteđeni dugotrajnog lutanja u slučaju da niste zamijetili neki predmet ili ključ koji vam je potreban za daljnji napredak, ali to je sastavni dio tog tipa igara, tako da je potrebno sustavno pretraživanje prostorija. Borba se odvija u realnom vre-

PARASITE ENERGIJA

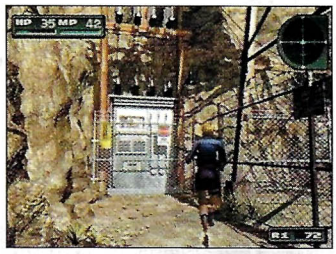
Parasite energija se temelji na četiri elementa: vatri, vodi, vjetru i zemlji. Svaki element daje dvije magije koje možemo razvijati na temelju *expirience* bodova, a svaka magija zahtijeva određeni broj MP-a koje dobivamo borbom.
Vatra: Pyrokinesis - iznimno učinkovita magija za napad. Ima mali radijus, veliki domet, oduzima dosta energije i vrlo ju je korisno nadograditi što prije na 3 nivo jer tada oduzima manje MP i ima dva *shoota*. Combustion - ima kratki domet, ali zato uništava sve u krugu od 360 stupnjeva. Koristan u trenucima kad vas napadne mnoštvo neprijatelja. Oduzima mnogo energije protivnicima, ali i troši 14 MP-a.
Voda: Metabolism - vraća metabolizam u normalu u trenucima kad je on poremećen zbog različitih otrova. Healing - oduzima 12 MP-a i vraća 30 HP-a (zdravlje) na prvom nivou. Vrlo korisno jer ne morate nositi mnoštvo tableta za vraćanje energije, čime oslobađate prijeko potrebno mjesto u ruksaku.
Vjetar: Necrosisis - energetski udari. Veliki domet, mali radijus. Plasma - veliki domet u krugu od 360 stupnjeva, oduzima nešto energije i, ono bitnije, ruši neprijatelje na pod - a tada su bezopasan i lagan cilj.
Zemlja: Antibody - smanjuje gubitak energije prilikom napada čudovišta. Energyshot - pojačava snagu i probojnost streljiva tako da oduzima mnogo više energije protivnicima. Vrlo korisno kad se borite protiv bossova.



Pustinja Mojave. Stari napušteni grad. Sve uobičajeno za horor igre, osim radnje koja se odvija usred bijela dana, po najjačem suncu

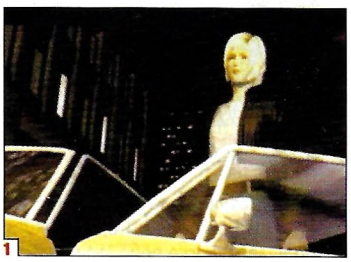
menu i osim oružja možete koristiti i *parasite* energiju, tj. različite magije. To je jedna od RPG primjesa u igri, ali je toliko jednostavna da će i najvećim mrziteljima RPG žanra biti lagana za svladavanje, a igri daje novu dimenziju tako da nemate osjećaj da igrate RE plagijat. Nakon svake borbe dobit ćete određeni broj *expirience* bodova, kao i MP(Magic Points) i BP(Bounty Points) bodove, ali najprije da objasnim prve. Oni služe za nadograđivanje vaših magija koje izvodite pomoću *parasite* energije, a sve su magije detaljnije objašnjene u okviru. MP bodovi su vam potrebni za korištenje magija, a BP bodovi su zamjena za novac. Oni će vam koristiti za obnavljanje i poboljšavanje vašeg arsenala u oružarnici u matičnoj bazi, gdje se vraćate nakon uspješno obavljene misije, a na kasnijim ćete nivoima nailaziti i na trgovce, tako da ćete moći obnoviti streljivo ili kupiti jače oružje i tijekom igre. Oprezno sa streljivom jer ga nema previše. Važno je da kombinirate napad s nekom magijom i upotrebu oružja jer ćete u protivnom brzo ostati bez streljiva, a kao što sam već napomenuo, MP dobivate nakon svake borbe, tako da je najpametnije prvo upotrijebiti magiju, a potom oružjem srediti ono što je ostalo od čudovišta. Za svaku pohvalu je i karta jer će na njoj crvenom bojom biti označene prostorije u kojima je došlo do kakve promjene od vašeg posljednjeg prolaska kroz nju. Iako najčešće označava pojavu novih čudovišta, što smanjuje faktor iznenadnog napada, često će vas spasiti od dugotrajnog lutanja. Na raspolaganju vam je i pomoć iz koje saznajete koji vam je trenutačni cilj, što je korisno u situacijama kad ste se izgubili ili ne znate što dalje. PE2 je igra koju biste svakako trebali odigrati jer čak i ako vas dobra priča i atmosfera ne natjeraju da je igrate i igrate, u što sumnjam, onda će to učiniti grafika koja će vas jednostavno mamiti da vidite i iduću scenu. ⊗

Iako ima dosta RPG elemenata, naglasak je na horor-avanturi tako da će se snaći i oni koji baš ne vole RPG žanr

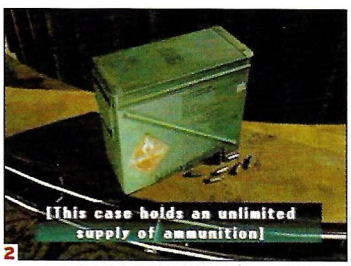


Oprez, VISOKI NAPON!!!

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Ove su se jeseni autori igara požurili s izbacivanjem hitova koji većinom izlaze oko Nove godine. PE2 je svakako jedna od njih	8



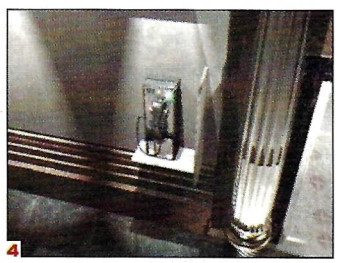
1



2



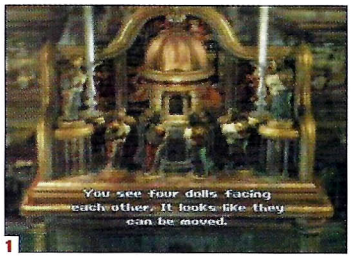
3



4

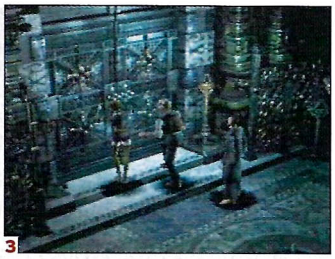
[1] Glavni lik u igri je Aya Brea, pripadnik MIST jedinice specijalizirane za lov na čudovišta [2] Na nekim su mjestima i sanduci s neograničenim streljivom [3] Jedan od bossova u igri s kojim ćete se poprilično namučiti i jedan od odgovornih za masakr [4] Snimanje se u igri obavlja telefonom. Nisu vam potrebni žetoni, nego snimate koliko želite

NACIONAL
www.nacional.hr NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU



1


2

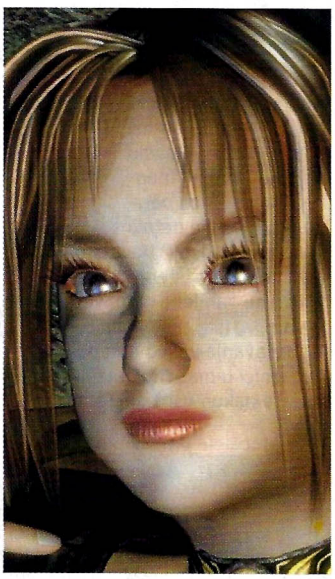

3



4

[1] Tko riješi zagonetku, njemu bomboni. I čokolada. I leš. I čudovište... **[2]** Priču ćete dodatno otkrivati kroz razgovor likova animiranih u *ingame engineu* **[3]** Velika vrata najčešće skrivaju male tajne **[4]** Cepinom na šišmiša, mamu li mu letačku

Koudelka



KOUDELKA

proizvođač SACNOTH DIGITAL ENTERTAINMENT
izdavač ACTIVISION
inačica NTSC-US
datum izlaska 27. RUJNA (PAL)
žanr HOROR-RPG AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock Analog

Mračni samostan koji skriva tajne, mlada djevojka nepoznate prošlosti, mladić i svećenik nepoznatih namjera, nebrojene prostorije, zagonetke i čudovišta. Dobro došli u mračni svijet Koudelke lasant!

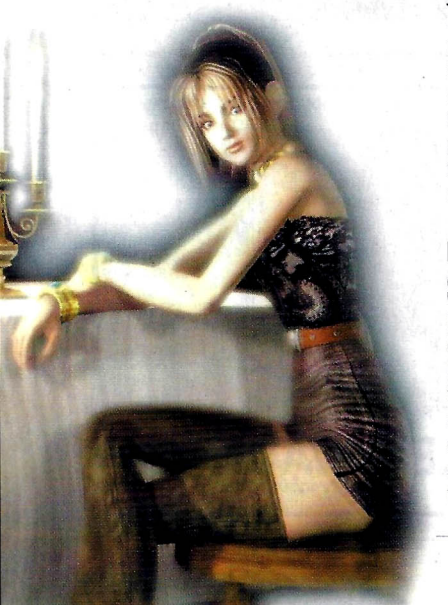
PIŠE Amar Rešić

Jedan od najinventivnijih naslova ove jeseni dolazi nam iz radionice Sacnotha, developera oko kojeg su okupljeni bivši uposlenici Squaresofta. Mračna i zastrašujuća avantura Koudelka nastala je u vrlo kratkom razdoblju, no to nikako nije umanjilo njene vrijednosti. Ako ste ikad mislili da su *Resident Evil* i FF7 najbolje PlayStation igre te ako ste željeli nemoguće - da postanu jedna, nemoguće je upravo postalo moguće. Još se jednom u kratkom razmaku dogodilo spajanje žanrova (poput *Vagrant Story* i *Covert Ops: Nuclear Dawn*), a takvi će primjeri, kao što se čini, sve više ugrožavati pozicije onih igara koje se u izvođenju strogo naslanjaju samo na jedan žanrovski pristup.

OD MRAKA STRAH, OD MRAKA STRAH...

Priča počinje dolaskom mlade policajanke Koudelke u samostan Nemeton. Privučena čudnim i zastrašujućim vizijama, ona će među drevnim zidovima pokušati naći odgovore na mnogobrojna pitanja svoje podsvijesti, u čemu će joj tijekom igre pomagati i dvojica muškaraca, svaki sa svojim strahovima i nadama, Edward Plunket i James O'Flaherty. Edward je lopov, beskrupulozni mladac kojeg je u samostan privukla želja za brzom i lakom zaradom, no susret s čudovištima unutar zidina malo će mu promijeniti planove. James je biskup čija je misija odobrena od strane Pape i Vatikana, a njegova će uloga ostati nerasvijetljena sve do samoga kraja igre. Spomenutu trojku očekuju mnogi izazovi prije nego što ode na zasluženi počinak, a njihovi će odnosi pokazati do koje se dubine može razviti priča na našoj sivoj konzolici. Među mnogim ljepotama ovog naslova posebno mjesto zauzima sustav igranja, ujedno i najzanimljivija stvar vezana za Koudelku. Radnja se odigrava u poznatom RE-stilu, s predrenderiranim pozadinama po kojima se kreće Koudelkin lik. Predmete na koje nailazite možete pokupiti, provjeravati, odbacivati, a jedino što nedostaje je inačica *item-boxa* na koju smo u navikli u sličnim igrama,

Uspjeh u borbama ovisit će i o pravilnom odabiru oružja za svaki lik



POZICIONE NEDOUMICE



Jedna od čudnijih stvari je snimanje pozicija. Iako se prave pozicije za snimanje pojavljuju tek nakon borbi s *boss* karakterima, podatke je moguće sačuvati i prilikom ulaska u svaku prostoriju koja pokraj naziva ima slovo "S". Ondje ćete moći snimiti tzv. "privremene" fajlove i zamijeniti ih "pravima" tek nakon velikih borbi.

no ovdje očito nije bila potrebna. Razgovori između likova odvijaju se u igraćem *engineu*, no u oči (bolje rečeno u uši) upada iznimno visoka kvaliteta glume, kao i dužina pojedinih konverzacija. One su itekako važne za shvaćanje cjelokupne priče, tako da ih je korisno slušati čak i kada traju po nekoliko minuta. Atraktivni dijelovi radnje izvedeni su u izvrsnim CG-filmovima i gotovo su na razini onih viđenih u FF8.

...JA IMAM STALAN STRAH DA NETKO GLEDA ME...

No, prava poslastica dolazi tek na kraju. Neprijatelje nećete sretati, kao u Resiju, nego ćete na njih nailaziti po istom načelu kao u FF-serijama - slučajno. Neprijatelj je tu, kreće glazba, ekran se zamućuje i vi i vaši suputnici se nalazite na klasičnom RPG battle-fieldu sa svim ljepotama koje takav sustav nudi, a to su: *attack, magic, items, weapons, move, escape*. Dobili ste sliku? Uveden je i sustav borbe na polja (poput *Front Mission 3*), što dodatno pridonosi strateškim bravurama tijekom *fajta*. Likovi mogu koristiti različita vatrena i hladna oružja, od kojih svako ima svoje značajke, statistiku, posebne moći i sve ono što oružja u RPG-u moraju imati. Tu su i magije (*flare, tornado, geysir, heal...*), koje se moraju učiti te koristiti kako biste ih unaprijedili na viši stupanj, a o različitim ogrlicama, prstenju, oklopima i ostalim ljepotama ne treba ni govoriti. Ovaj se sustav možda neće svidjeti onima koji od horor-avanture žele horor-avanturu i točka, no uvođenje RPG elemenata u borbe svakako pridonosi dinamici, neizvjesnosti *fajtinga* (pogotovo s *boss* karakterima), kao i trajanju same igre koje ionako nije najduže viđeno (petnaestak sati igranja, sat-dva više-manje, ovisno o želji za istraživanjem).

...OD MRAKA STRAH, OD MRAKA STRAH...

Što se same radnje tiče, *Koudelka* ni tu ne razočarava. Isprepletenost međusobnih odnosa troje likova, kao i onih koje će tijekom šetanja po samostanu susretati, poprilično će

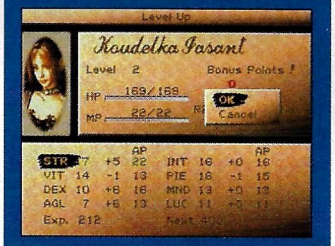
Vjerojatni nastavak Koudelke možemo očekivati na crnoj kraljici

zakomplicirati početnu priču te vas nekoliko puta dovesti u situaciju da se izderete na televizor biranim sentencama poput "...a koji je sad ovo?". Uz već spomenutu glumu i priču, atmosferi će pridonijeti i izvrsni zvučni efekti posebno izvedeni gotovo za svaku prostoriju u koju ćete ulaziti. Jedino što je loše (pri tom uistinu to mislim) je glazba koja svira tijekom borbi. Toliko je naporna, dosadna, jednolična i nimalo zastrašujuća, ali opet, što mi znamo čega se Japanci straše. Tu je glazbu najbolje zaboraviti, ili se praviti da je ne čujete, jer će vam nakon nekoliko sati igranja ionako svirati u glavi i nakon gašenja konzole.

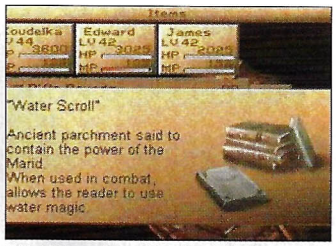
...JA IMAM STALAN STRAH DA NETKO GLEDA ME....

No sve to ne bi bilo to da se programeri nisu još malo potrudili i zagrijali nam maštu s nekoliko vrlo jednostavnih sitnica. Naime, prilikom prolaska kroz igru naići ćete na nekoliko predmeta koje nećete moći pokupiti, kao i na neke ormariće koje nećete moći otvoriti. Igra će napredovati, a vi ćete na ta mjesta zaboraviti, sve dok ne dođete do svršetka, koji, takav kakav je, ostavlja mjesta za možda i malo drugačiji kraj od onoga koji ste doživjeli. Koji? zapitat će se svatko, no odgovor na to pitanje dobit ćete samo ponovnim i ponovnim igranjem. Pridodamo li tome i mogućnost nelinearnog kretanja kroz igru (prava rijetkost unutar žanra), dobit ćemo naslov koji je svakako vrijedan svačijeg vremena. Sacnoth se tako već prvom svojom igrom izborio za dobru poziciju u prenapučenom svijetu proizvođača igara za PlayStation. Jedine zamjerke Koudelki treba tražiti u spomenutoj glazbi i u relativnoj kratkoći igranja, no uzme li se u obzir da se prosječan Resi završava za šest-sedam sati, Koudelkinih petnaestak više ne zvuči tako malo. Svima koji se pale na lutanja po engleskim samostanima preporučujemo ovu igru, koja pokazuje da i radnja smještena u devetnaesto stoljeće može biti zanimljiva. Malo, ali slatko zadovoljstvo za sve ljubitelje žanra. ⊗

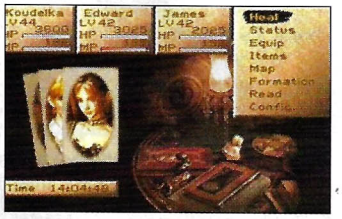
PRIDODAJ GA NJEŽNO



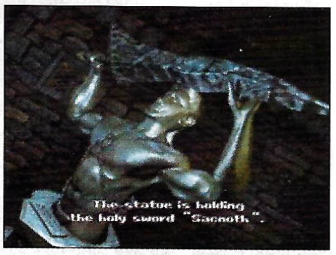
Nakon borbi bit će vam omogućeno da u pravom RPG stilu pojačavate svojstva vaših likova kroz dodavanje osvojenih *aprecciation pointa*, popularnih AP-ja. Njih je moguće dodavati u osam kategorija, od kojih svaka pojačava, odnosno smanjuje neku sposobnost ili osobinu. Ovisno o tome, neki lik može imati veliku snagu, ali i slabe magične moći ili obrnuto, no to ovisi jedino o tome za što ćete se prilikom igranja odlučiti. Istraživanje i *pimplanje* majka su mudrosti i u ovoj igri.



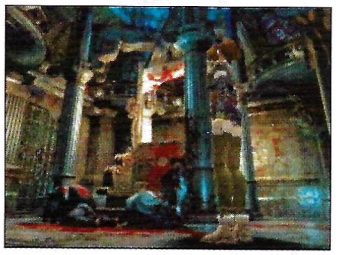
Rijetki su "scrollovi" najjače magije na koje možete naići



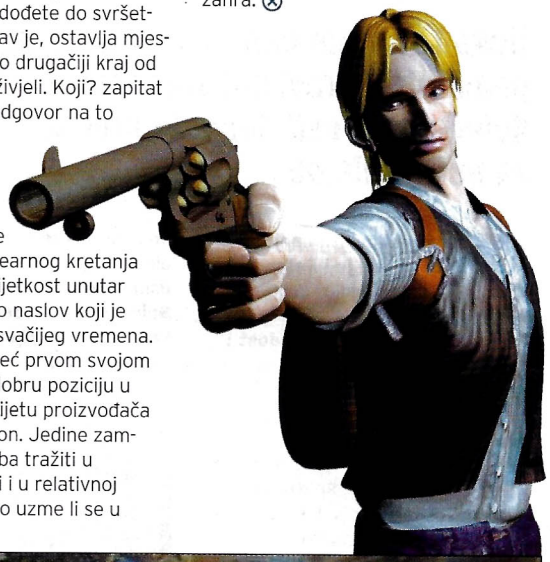
Oni koji su igrali FF znat će se snalaziti na ovim ekranima



Ovaj je mač jedan od najteže osvojivih itema

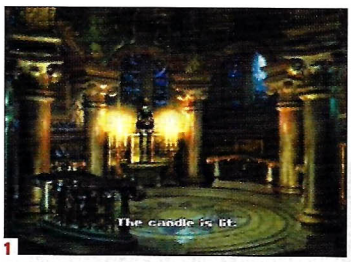


Koudelka očarana scenom pokolja analizira krvne grupa stradalih



MIŠLJENJE

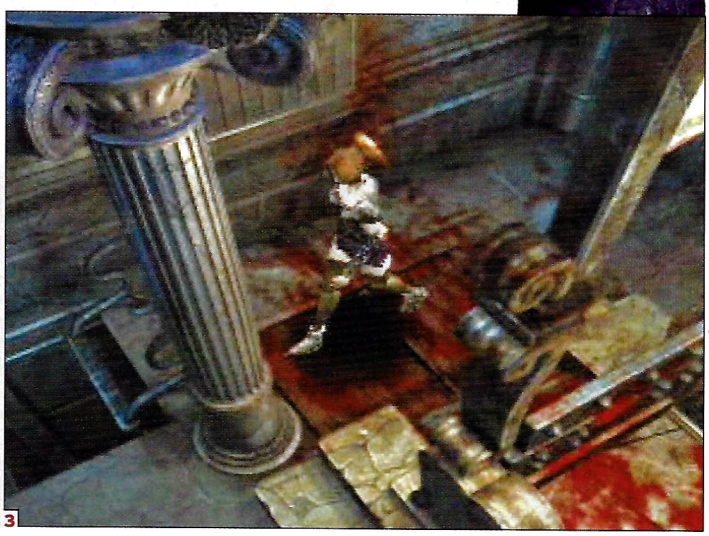
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Igra koja se razlikuje od svega jer u njoj ima svega. Čudno, ali jako, jako dobro	8



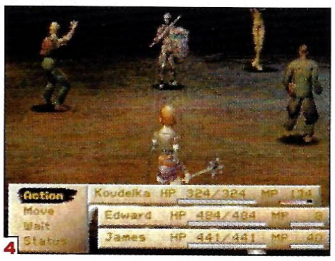
1



2



3



4

[1] Svijeća je upaljena, i što sad? [2] Čaram, baram, magije bacam, čudovišta više nema... [3] Krvi, kao ni ostalog, ne nedostaje [4] Čudovišta su raznovrsna i zanimljiva, pokoje će vas katkad i ubiti. Onako, zabave radi


1


2


3


4

[1] Zločinac naoružan shotgunom na vidiku. Rješenje - nogom u glavu [2] Ako me ovaj dosad mogao vidjeti, više zasigurno neće [3] Jamison je na koljenima, a njegov bijedni život u mojim rukama [4] Ipak nije nogom u glavu, nego šakom u trbuh. Pošto je pojačana mrežom, učinak je isti

Spider-man



SPIDER-MAN

proizvođač NEVERSOFT
izdavač ACTIVISION
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card
Dual Shock Analog

Nekad vrlo omiljeni, a danas pomalo zaboravljeni superheroj u dubokoj starosti dobio je priliku za novo rođenje

PIŠE Tomislav Tomašić

Neki ljudi doista imaju sreće. Ima je i Peter Parker. Djedica Parker lutao je bespućima tražeći nekog da mu vrati izgubljenu mladost i 'zakrpa' izgubljeni ponos. Lutajući, naletio je na magičnu firmicu Neversoft i svijet je odjednom postao lijep, bar za njega. Nesumnjivo, Neversoftov je napor hvale vrijedan jer je Spider-manova popularnost nekad bila iznimno velika. Valja spomenuti da je Spidey, uz Supermana, Batmana i Hulka, jedini superheroj koji je i prije ere PS-a i PC-ja bio zastupljen u tri najvažnija zabavna medija (strip, film i igra). Svi ostali imali su izlete u pojedina područja, ali samo je spomenuta četvorka uspjela spojiti 'sveto trojstvo'. Spider-man je pod teretom svoje komercijalne vrijednosti zaslužio kod investitora još jednu priliku, a listajući najave za igru, bilo je izgledno da će opravdati ukazano povjerenje. Sad kad je igra na tržištu, jednostavno se ne mogu oteti dojmu da je obzirom na uloženi novac i Neversoftove kapacitete sve trebalo biti mnogo bolje.

Ako vam to već nije dosadilo, spasite Amerikance još jednom od propasti, ovaj put uz Spider-manovu pomoć



Ovaj potez pokupio sam od Brucea Leea. Legenda je legenda



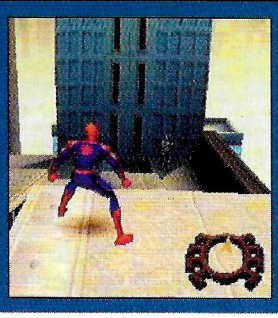
Nešto ovdje nije u redu, osjetila javljaju opasnost je u blizini

AMAZING SPIDER-MAN

Već se na početku igre vidi raskošna produkcija i da se ovaj put zbog zahtjevne publike pokušalo što manje toga prepustiti slučaju. U posljednje vrijeme, nasreću, među

KUD ĆU, JADAN NE BIO?





Iako su najave govorile suprotno, u Spider-manu je kretanje i snalaženje dosta nespretno, na trenutke i zbunjujuće. Sve je lako dok skačete sa zgrade na zgradu, ali ondje gdje je potrebno malo preciznosti u kretanju ili gađanju, kamera će, slijedeći vašu želju da se pravilno namjestite, početi nekontrolirano skakutati i dok se vi namjestite, gušter će vam stisnuti dva šamara, jedan kružni i na kraju vas pljunuti kiselinom. Mala pomoć stiže u obliku tipke za nišanjenje, ali nju je nezgodno stalno pritiskati, a i kvari dinamiku igre. Izlet na zid također može završiti totalnom zbrkom. Pojavi li se neprijatelj, pomoći će vam spasonosne crvene strelice koje vas upućuju na njegov položaj, no u slučaju skakanja preko bezdana ili drugih rupa rezultat će često biti - retry level.



proizvođačima je postao običaj da nam uz originalnu igru pokušaju pružiti što više alternativne zabave da bi svom proizvodu osigurali dugovječnost. Slučaj je to i sa *Spidermanom*, gdje nam je na glavnom ekranu ponuđeno mnoštvo opcija ako nam igra dosadi ili ako se prije igranja kroz trening želimo upoznati sa Spideyjevim mogućnostima. Trening koji obuhvaća vježbu brzine, tučnjavu, gađanje meta i skupljanje predmeta preporučljiv je ali nije obvezan jer je i bez njega moguće uspješno svladati sve žive i neživе prepreke. Osim treninga, na glavnom su ekranu i zanimljive opcije *special* i *gallery*. U *specialu* je moguće pregledati zarađene Spidermanove kostime (svaki nosi određene prednosti i nedostatke) upisati *cheatove* i birati nivoe. *Gallery* nudi još više mogućnosti jer možete pregledati sve likove iz igre, FMV sekvence, zbirku "zlatnih" epizoda Spider-mana, *covere* za epizode iz igre i *story bord* koji prikazuje kako su nastale FMV sekvence unutar igre.

Spider-man je zamišljen vrlo zanimljivo, a opet i vrlo jednostavno. Autori scenarija nisu morali mnogo razbijati glavu oko zapleta, nego su više-manje preuzeli sadržaj originalnih priča iz stripova i pokušali ih prenijeti na računalo. Priča nas, dakako, vodi u New York, kao i uvijek opterećen zločinom, zločincima i njihovim planovima za dominacijom. Sve to popraćeno je određenim brojem superheroja koji kao da su odlučili sve brige velegrada prepustiti jadnom Spideyju dok se oni odmaraju na vrhovima zgrada dobacujući umne komentare poput "Bravo stari, znamo mi da ćeš ih sve srediti". *Macho* komentari likova i njihov specifičan humor prilično su zgodni, a Venomovim ćete se glupostima pretkraj igre uistinu slatko nasmijati.

LJULJAJ ME NJEŽNO

Igra nas vodi kroz 34 nivoa koji se ne odlikuju prevelikom različitošću izgleda i sadržaja. Ne može im se poreći profesionalni dizajn i da na prvi pogled ne izgledaju lijepo, ali jednostavno ne mogu se oteti dojmu da je sve to moglo biti bolje i ljepše. Ovako na pojedinom nivou možete vidjeti zgrade s ne baš velikim brojem tekstura, omeđene izmaglicom, različite tipove cigli i ploča u hodnicima te sanduke i posude sa zelenilom. Sve to, naravno, u pokretu izgleda jako dobro jer je Neversoft za kreiranje igre koristio superiorni grafički engine koji pogoni i Tonyja Hawka 2. Za razliku od okoliša, njezina dubina i stvarnost sasvim su druga pjesma. Prostor za igru je doista velik i ovaj je put napokon riječ o pravom 3D prostoru po kojem će se svi kućni Spider-mani moći slobodno kretati koristeći arsenalčić zgodnih pomagala temeljenih na paukovoj mreži. Svima onima koji su čitali strip, Spideyjeve mogućnosti ne bi trebale biti strane, tako da ćete se vrlo brzo zateći kako prolijećete kroz šumu nebodera pomoću mreže čvrsto prilijepljene za zid ili kako čučite u nekom skrovitom (gornjem) kutu sobe čekajući da vam neprijatelj dođe u domet. Da, da, dobro ste primijetili, neke su stvarčice u ovoj igri doista *cool* i one drže vodu u igri. Moram priznati da sam kao klinac mnogo puta htio istražiti svijet iz Spidermanove perspektive, a vjerujem da je ovo najbliže što ću ikad moći. Kretanje po zidovima i stropovima je ludo zabavno i tu se najviše vidi veliki rad programera, jer gotovo da nema mjesta na koje nije moguće doći i tako na najbolji način pripremiti napad na neprijatelje. Kad se tome još doda prebacivanje kroz prostor pomoću mreže i podizanje na povišene dijelove u sekundi, doživljaj je potpun. Baš zbog toga je šteta da se proizvođači nisu još malo potrudili i unijeli dodatnu kvalitetu u igru većim brojem različitih neprijatelja, jer kad zbrojite, vidjet ćete da u cijeloj igri uz *bossove* postoje još samo četiri vrste neprijatelja. Nekome će to biti dovoljno, no ja sam mišljenja da je to za igru od 34 nivoa, ma kako neki od njih bili kratki, jednostavno premalo. Kad se tome pridoda činjenica da igra nakon nekog vremena, tj. nakon prvih nekoliko nivoa na kojima iskušate letenje, penjanje i borbu, postaje dosadna te da ćete je bez mnogo truda prijeći otprilike za dva sata, prava je šteta da proizvod koji je stvaran s toliko (ali očito ne dovoljno) pozornosti nije ispao bolji jer bi to bilo u skladu s očekivanjima koja su nakon goleme reklamne kampanje s pravom uistinu bila vrlo velika. ⊗

Ovako razvikan proizvod morao nam je u konačnici ponuditi nešto više osim izvrsnog 3D prostora



Mreža će vas često spasiti od nepotrebnog hodanja, a negdje će biti i prijeko potrebna za rješenje određenog problema. Količine ograničene, zato - oprez!



Samo ti gledaj dečko, još malo i dobit ćeš klupko fine mreže u ustašca



Ovako sam jak jer svakog dana jedem mnogo špinata. Uuups, greška



Spasiti Jamisona ili ne? Ipak da, jer ako ljubitelj cigara pogine, misija je propala

SUPERHEROJI I SUPERNEGATIVCI







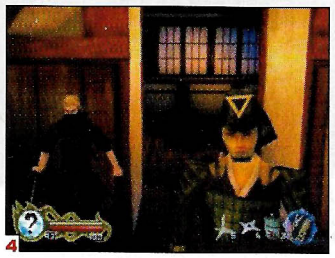
Igrajući Spider-mana, imat ćete priliku upoznati brojne različite pozitivce i negativce. Svi su oni vjerno preneseni iz stripa, a u galeriji ćete moći saznati ponešto o svakom od njih. Obzirom na mnoštvo dostupnih likova, možemo žaliti što neki nisu imali i aktivniju ulogu u igri, osobito danas kad je gotovo uobičajeno da ćete u igri s više likova u ponekoj misiji imati kontrolu i nad drugim likom, a ne samo glavnim. Svaki je od njih (ne)simpatičan na svoj način, a na vama je da izaberete svog favorita. Moj je Venom. Možda je malo glupav, ali i takav je veća faca od ukočenog Spidermana.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8
Naš stari Spidey visi na tankoj niti između uspjeha i neuspjeha. Na koju će stranu pasti ovisi, kao i uvijek, samo o igračima	6









[1] Trčanje si možete dopustiti samo kad ste dobro pregledali teren i uvjerili se da nema zamki ni predmeta koji će vas zvukom odati kad ih šutnete **[2]** Nakon borbe pretražite tijelo, a ponekad je potrebno odvući ga izvan vidokruga drugih stražara **[3]** Skrivanje pod vodom zgodan je dodatak mogućnostima šuljanja **[4]** Dobro skriven u sjeni, ninja čeka priliku za udarac

Tenchu 2 Birth of the Stealth Assassins

TENCHU 2

proizvođač ACQUIRE
izdavač ACTIVISION
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC INAČICA)
žanr ARKADNA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PSX

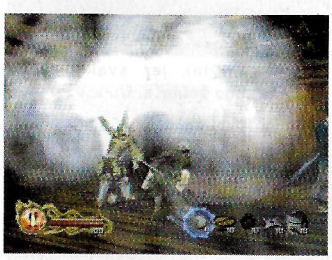
Memory Card
Analog

Nastavak igre koja je dovela ninje na PlayStation ne donosi dovoljno novina da bi dostigao uspjeh svog prethodnika

PIŠE Berislav Jozić

Opet čučim u mraku znojnim dlanom stežući dršku katane umotanu u crnu tkaninu, čekajući trenutak da izvučem sječivo. Izvlačim oštricu tek kad se stražar okrene, da ne bi na njoj vidio odsjaj mjeseca. U dva koraka evo me kraj njega i ubijam ga tiho. U skoku se vraćam u sjenu.

Prije dvije godine Tenchu je bio među prvim igrama na PlayStationu koje su donijele špijunsko-borbeni žanr, igru gdje vam nije jedini cilj pobiti protivnike, nego to učiniti tako da vas ne otkriju. Kroz desetak izvrsnih misija vodili ste jedan od dvaju likova čije se priče nisu pretjerano razlikovale - osim po završetku. Rykimaru umire na kraju prvog dijela i time je uništena mogućnost za nastavak. No, Activision je morao iskoristiti popularnost te igre pa smo tako dobili igru koja se vremenski događa mnogo prije prve, kad su Rykimirau i Ayame tek postali članovi Azuma ninja klana i doživjeli svoju prvu avanturu.



Prišuljati se protivniku sprijeda najteža je vještina u Tenchu 2, ali donosi i najviše bodova na kraju misije

SVE ŠTO ZNAM NAUČIO SAM U VRTIĆU



Opremljeni tolikom količinom specijalnog oružja nećete imati problema ni ako se pred protivnicima šetate u punom vidiku

Iako su oni u ovoj igri zapravo početnici, to se ne vidi po njihovim mogućnostima - čak su im i veće nego u prvom dijelu, postoje jedino neznatne razlike u izgledu. Rykimaru je još uvijek jači i nosi jedan mač, dok je Ayame brža i pomoću svoja dva kratka mača može istodobno zadati više udaraca. No, brzo zadavanje udaraca ni ovaj put nije osnovni element borbe. Šuljanje i ubijanje jednim udarcem iz zasjede u pravom stilu ninji i u Tenchu 2 je najčešći način sređivanja protivnika.

Novine u odnosu na prvi dio odnose se ponajprije na grafiku koja nije značajnije poboljšana, ali je zato tehnički bolja - zgrade i likovi se (gotovo nikad) ne raspadaju po šavovima, horizont je veći (iako još uvijek ima poprilično pop-upa koji je djelomično objašnjen time da se misije odvijaju noću), a kretanje je mekše i ugodnije. Što se misija tiče, u obzir su uzeti komentari da je prošla igra bila prekratka pa vam je sad na raspolaganju po 11 različitih misija za dva osnovna lika i sedam misija za treći, koji dobivate ako igru završite s Ayame i Rykimaruom. Iako je izgled nivoa sličan, raspored protivnika i ciljevi su različiti za svaki lik, što će vas potaknuti da igru prijeđete sa svakim od njih. Tu je i editor za misije, o kojem više pročitajte u okviru, što znači da igra ima otprilike triput više gotovih misija od originala, a i sami ih možete napraviti koliko god hoćete. Nivoi su mnogo veći i s mnogo više detalja, a igra je mnogo bolje prožeta pričom koju nećete do kraja shvatiti dok je ne završite sa sva tri lika.

Ako ste tanjih živaca, možda je bolje da prije igranja pripremite šifre

Od novih pokreta tu je mogućnost plivanja koje pomalo sliči na Larino u Tomb Raideru. Iako postoji mogućnost da se skrijete od protivnika pod vodom dišući kroz štap šuplje trstike, plivanje te ulazak i izlazak iz vode prilično su bučni pa će vas stražari čuti i prije negoli im se uspijete približiti. Oni su sada inteligentniji, bolje reagiraju na neoprezno šuljanje i tijela svojih mrtvih suboraca, ali ste zato vi dobili mogućnost da ubijene protivnike

BRITANSKI SHURIKENI



Otkad se u Europi zna za ninje, postoji opsjednutost *shurikenima* - posebno kod mlađih generacija koje su spremne izrađivati metalne zvjezdice i šiljke od svih materijala i bacati ih uokolo. Zbog brojnih nezgoda što su ih prouzrokovali u Velikoj Britaniji, izbačeni su iz britanske inačice Tenchua 2 i zamijenjeni noževima. Mnogo manje opasno i poticajno, je l' da?

SAM SVOJ MAJSTOR



Editor nivoa dodan u ovom nastavku Tenchua znatno će produžiti vrijeme koje ćete provesti uz igru. Kreiranje vlastitih misija vrlo je jednostavno - od odabira karte preko slaganja objekata i neprijatelja do određivanja koji je cilj kreirane misije. Kako napredujete u igri, elementi i teksture na koje nailazite na nivoima koji slijede postaju dostupni i u editoru, tako da ćete za njeno završavanje biti dodatno nagrađeni editorom prepunim mogućnosti. Kreiranu misiju možete snimiti na *memory card* i dati prijateljima da je iskušaju, a na www.ign.com čak se održava i natjecanje za najbolje kreirani Tenchu 2 nivo. Ovako jednostavan i kvalitetan editor nivoa još nisam vidio ni u jednoj PS igri, a imate li prijatelje koji također igraju Tenchu 2, može pružiti istu količinu zabave kao i igranje originalnih misija.





Rijetke, ali vrlo kvalitetne animacije napravljene su sa znatnom količinom namjernog zamućivanja slike i efekata koji pridonose tajnovitoj i mračnoj atmosferi

pretražite (uglavnom ćete nalaziti *shurikene*) i odvučete u sjenu, gdje neće izazvati pozornost ostalih stražara.
Ostali su elementi igre ostali isti - KI mjerač koji pokazuje koliko su protivnici svjesni vaše nazočnosti još uvijek je najvažnija stvar u igri, a kuka na užetu kojom se penjete naokolo još uvijek se uvlači kao da imate vitlo na motorni pogon (ovaj put boja mete dat će vam do znanja za što možete zakačiti kuku, što olakšava penjanje).

NIJE ZLO SVE ŠTO SJA

Unatoč svim tim novinama i mnogim novim predmetima koji omogućuju mnogo složenije misije i nove načine igranja, neki problemi zaostali iz starog Tenchua i neki na koje licencu ima novi spriječit će Tenchu 2 da se popne na vrhove top-ljestvica. Tu je i stari problem s lošim kretanjem kamere, što otežava borbu i ponekad onemogućava dobar pregled zatvorenih prostora. Okretanje vašeg lika još uvijek je nesrazmjerno sporo u odnosu na trčanje, plivanje, udaranje i sve ostale akcije koje može izvesti, a najveći su problem *bossovi*.
Prvo, ako sve protivnike u igri možete iznenaditi i ubiti sleđa, uistinu je glupo da većina nivoa završava otvorenom borbom protiv nekog *bossa* koji obično ne izgleda posebno drugačije od ostalih neprijatelja. Drugo, *bossovi* su nesrazmjerno teški u odnosu na ostatak igre koja je relativno lagana za nekog tko je igrao "jedinicu", a igrače nenavikle na čudno ponašanje kamere i način borbe potpuno će deprimirati. I treće, s obzirom da su nivoi dugi, a snimanje pozicije moguće samo između njih, ako triput umrete u borbi s *bossom* na kraju nivoa do kojeg ste se 45 minuta šuljali i skrivali (vjerojatno) uspješno i bez previše ozljeda, postoji velika vjerojatnost da ćete slomiti CD, kontroler baciti kroz prozor, a TV nabiti na glavu bratu koji vam se podmuklo smiješi sa strane. Ja skoro jesam!
Okorjelim će se ljubiteljima Tenchua ova igra sigurno svidjeti iako će im, kao i meni, biti žao što neki nedostaci poznati iz prvog dijela nisu uklonjeni, dok će im se misije činiti lakše nego prije. Početnicima će borbe s *bossovima* biti malo preteške, ali vjerujem da će ih atmosfera igre, koja je i ovaj put besprijekorna, privući dovoljno dugo da se izvježbaju kako bi mogli napredovati u igri. Jednostavno - ovo je dobar nastavak, ali original je original. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	8
Unatoč doradama, neke se bitne stvari nisu popravile ili su čak lošije nego u originalu	8


1

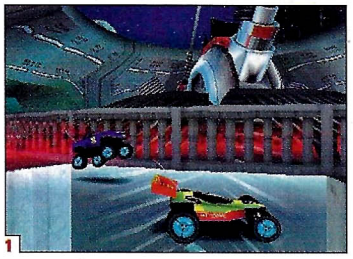

2


3

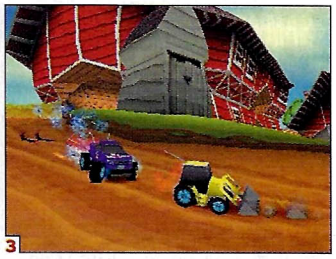

4

[1] Borbe protiv *bossova* uvijek su licem u lice, što nije uobičajena metoda ninji [2] Vaš vjerni pas pojavljuje se u nekoliko animacija, ali nažalost ne i u igri [3] Vatrene bombe još uvijek su vrlo učinkovito oružje - ali imaju ih i protivnici [4] Evo primjera kako loše pozicioniranje kamere može smetati u borbi

NACIONAL
www.nacional.hr
NOVINE KOJE SU PROMIJENILE HRVATSKU









[1] Brže, brže, brže, ovaj mi se momak opasno približio, a nigdje oružja da ga sredim **[2]** Ovaj mi je plavi autić omiljen - nudi dobar odnos brzine i upravljivosti **[3]** U svakoj će gužvi najbolje proći najteža vozila, a ovdje je to ralica **[4]** Start je kao u svim arkadnim vožnjama vrlo važan dio utrke, a svaki je zaostatak nadoknadiv

RC Revenge



RC REVENGE

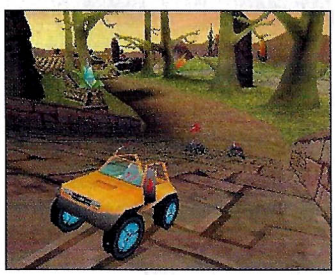
proizvođač ACCLAIM STUDIOS
izdavač ACCLAIM
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC INAČICA)
žanr ARKADNA VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Nakon što je Crash Team Racing već gotovo zaboravljen, stiže nam igra slične tematike. Nije važno, dobre zabave nikad dosta

PIŠE Tomislav Tomašić

Lijepo je kad čovjek dobije nešto od čega baš ništa ne očekuje, a onda odjedanput shvati da nije sve baš crno i da određeni proizvod ima izgled, dubinu, smisao i ono najvažnije - igrivost. Takav je upravo RC Revenge, nepretenciozna igra koja se na tržištu pojavila bez neke velike medijske buke, tako da me osvojila na prepad. Dobivši je, pomislili smo da je nastavak totalnog promašaja poznatog nam pod imenom ReVolt, ali - nasrećunije bilo tako. RCR je nova, potpuno samostalna igra koja potpuno opravdano uzdignuta čela kroči u svijet igara.



Uspon kamenim puteljkom odaje da su mi za leđima opasni protivnici natovareni power-upovima

MALO JE ZABAVNO

Acclaim za izradu ovakve zabavne igre nije trebao dublje istraživati da bi izvukao pobjedničku formulu. Iako je preuzimanje ideja od drugih uspješnih igara gotovo uvijek hod po koprivama, ovaj im se put posrećilo. Povijest je prepuna utrka malih vozila i sve su u svoje vrijeme bile respektabilni naslovi bez obzira na kojem su računalu radile. Crash Team Racing dodatno je prokrčio put popularnosti arkadnih utrka smiješnim vozilima, a Micro Maniacs su potvrdili da malo uistinu jest zabavno. U ovoj igri nećete morati mnogo filozofirati. Ne možete previše birati, ali ono što se nudi sasvim je dovoljno. Od igraćih opcija moguće je odabrati vrstu vožnje: *championship*, *single race* i *time trial*. Čini se malo, ali je dovoljno jer se prvenstvo vozi na tri različite težine, a to znači i na različitim stazama. One su podijeljene na 5 svjetova, a u svakome su opet po 4 staze. Dobili smo, dakle, ukupno 20 vrlo dobro dizajniranih, zanimljivih i vrlo dugačkih staza pa ćemo igru vrlo dugo igrati. Pobjeđujući u prvenstvu, otključat ćete zaključane staze i automobile kojih je ukupno 15 (više u okviru). Igra nije prelagana, tako da ćete za uspješan završetak trebati malo zagrijati dlanove, no ako vam i to dosadi ili ste svjetski prvak u vožnji bežičnih autića, RCR ima rješenje i za vas. Prođete li prebrzo sve ponuđene staze, isto ćete morati napraviti i u *reverse* modu, a nakon toga pustite mašti na volju u izvrsnom editoru staza. Inače nisam ljubitelj takvih dodataka uz igre jer većina editora, u želji da budu što bolji i kompleksniji, pretjera s kompliciranjem i opcijama pa od svega toga ništa ne ispadne. Ipak RCR ni tu nije zakazao. Editor je vrlo jednostavan, a opet dobar. Staze izgledaju vrlo dobro, moguće ih je odmah iskušati, a i snimiti za daljnju uporabu. Za kraj nekoliko riječi o audiovizualnim značajkama. Grafika u igri nije spektakularna, ali je dovoljno dobra da joj ne nađete zamjerke. Zbog koncentracije na vožnju, za gledanje *pop-upa* nećete imati vremena, a jedini potresi mogući su u multiplayer modu. Zvuk je također gotovo u cijelosti kopija glazbenih tema iz CrashTR-a, što znači vesele glazbene teme s mnoštvom čudnih zvukova na koje uopće nećete obraćati pozornost.⊗

Napokon igra temeljena na dobrim značajkama drugih, a da nije ispala totalni promašaj

BAŠ SU SLATKI

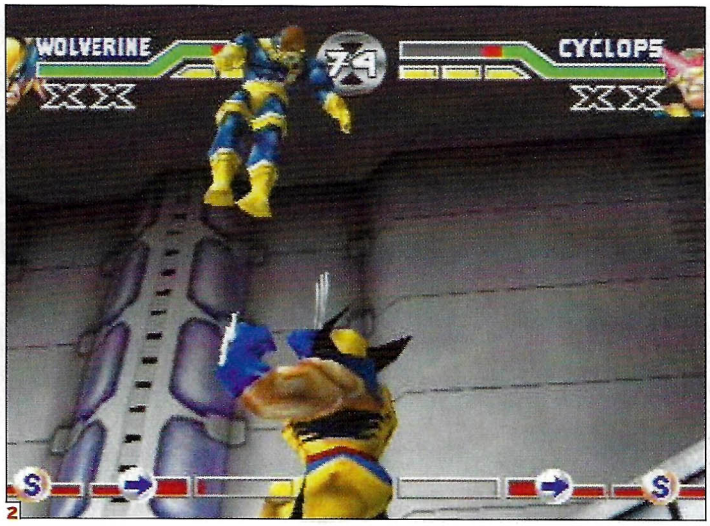


Kao i uvijek kad je riječ o ovakvim lijepim igrama, autori su nam za što bolju zabavu ponudili i znatan broj jednako lijepih automobilčića. Ima ih 15 i svi se, dakako, razlikuju po svojim voznim značajkama. Nekima će bolje odgovarati ravne dionice na stazi, a nekima zavoji. Izbor automobila ipak nije od presudne važnosti jer je sve zaostatke koji su rezultat sporije vožnje ili grešaka moguće nadoknaditi korištenjem brojnih poboljšanja koja pronalazimo uzduž staze. Svako vozilo ima i svoju vodenu inačicu jer su neke staze samo vodene, a kod nekih postoji mogućnost izbora podloge po kojoj će voziti.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	6
Hvala proizvođačima na ovakvim igrama. Uključiš, odigraš, isključiš i poslije se osjećaš dobro	7









[1] Jedini, najdraži, srcu omiljeni i uvijek rado viđeni - Knock Out! **[2]** Naravno, postoje specijalni udarci i, naravno, svijetle u mraku **[3]** U pozadini vidimo i Spider-Manovo radno mjesto **[4]** Hi-res likovi izvrsno izgledaju i još se bolje kreću

X-men - Mutant Academy

X-MEN - MUTANT ACADEMY

proizvođač PARADOX ENTERTAINMEN
izdavač ACTIVISION
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKADEMSKA TUČNJAVA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog



MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Ako vam je Tekken dosadio, X-Men je prava igra da ponovno zagrijete prstiće	8

Iz mnoštva različitih naslova koji nas očekuju nakon ljeta, najnoviji Activisionov uradak ima sve šanse da postane hit br. 1. Utuci, istuci, baci magiju, pobjedi, otključaj nove likove - formula je koja se toliko puta pokazala uspješnom da je njena promjena postala gotovo nemoguća PIŠE Amar Rešić

Ljudi u Marvelu su pametni. Ustupajući Activisionu licence za korištenje Spider-Manovog lika i djela u istoimenoj igri, vjerojatno su, onako usput, u paket utrpali i još koji lik, a ugodno s korisnim spojili istodobnim pojavljivanjem *X-Men the game* na konzolama i *X-Men the movie* u kinima. Ljudi odgovorni za nastanak THPS-a (onaj skater, zna se koji) nisu oklijevali, a rezultate njihova mukotrpnog rada mogli smo sagledati u američkoj inačici igre prigodno nazvanoj *X-Men - Mutant Academy*. Odgovore na pitanja tko tu koga, kako i zašto, gdje i na koji način dobili smo ubrzo.

I KOLCEM I LANCEM...

Uzimajući u obzir naslov, likovi ne iznenađuju, a svima koji su kupovali Marvelove stripove ni imena, ni pojavnost naših junaka neće biti nepoznati. Wolverine, Cyclops, Sabretooth, Storm, Beast i Magneto samo su neki od prve postave likova s kojima ćemo se upuštati u nebrojene borbe ne bismo li saznali (a ponekad i dokazali) koji je od njih najjači, najbrži, najljepši, tko može pojesti najviše čokolina... Iako je tržište gotovo preplavljeno naslovima "tko nabije, dobije" tematike, *X-Men Mutant Academy* se u svom pohodu na džepove kupaca oslanja na dvije ne tako nevažne osobine. Prva je komercijalnog tipa i veže se uz istoimeni filmski hit koji već hara uzduž i poprijeko svekolikih prekovelikobarskih kinodvorana. Druga je nama važnija, a tiče se kvalitete same igre koja je dobra, jako dobra, ako ne i najbolja nakon *Tekkena* (i možda *Soul Bladea*, ali to je gotovo isto). Iako naslov sugerira na Capcomove serijale stripovskih tučnjava, Activision je razvio novi 3D sustav borbe, a za svaki lik izmislio i podosta različitih poteza, specijalnih udaraca te im pridodao i odgovarajuće borbene lokacije. U početku je dostupno deset likova, a napredovanjem kroz različite modove igre otključavate i nove, kao i zanimljive filmiće različitih tematika, među kojima se izdvaja *foršpan* (divne li domaće riječi) za X-Men the movie, kao i kratki dokumentarac o snimanju tog filma. U naslovu spomenuti *academy* dio odnosi se na istoimeni sustav učenja pokreta za svaki lik posebno u specijalnom trening sustavu napredovanja. Puna snaga lika sa svim potezima i *comboima* moći će se dosegnuti tek nakon prolaska svih testova u akademiji, a taj zadatak nije nimalo lagan. Osim *academy*, nezaobilazni su i arkadni te *survival mod*, dok je *versus* namijenjen svima koji su željni prijateljske tučnjave.

Biti dostavljač pizze u ovoj igri je sve samo ne jednostavan i dosadan posao

...I BOKSEROM U GLAVU...

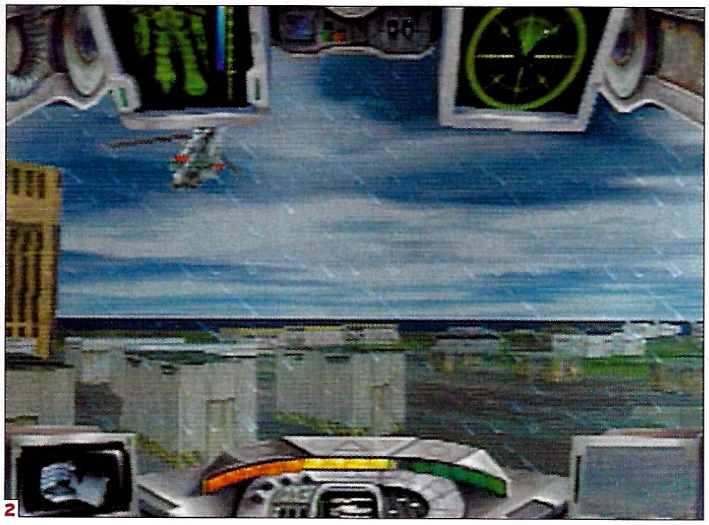
Pokreti su brzi i nisu jako razorni, tako da borbe duže traju pa je i pobjeda slađa. Grafika je predivna, sve je lijepo šareno, sve se vrti na sve strane, a sreći za oči nema kraja svaki put kad lik izvede specijalni potez. Activision je izdao još jedan naslov za ljubitelje "šore, buraz", no to ne znači da ga i drugi ne mogu ponekad zaigrati. Pogotovo nakon što pogledaju film, ali o njem drugom prigodom. Zasad ćemo se samo igrati. ⊗

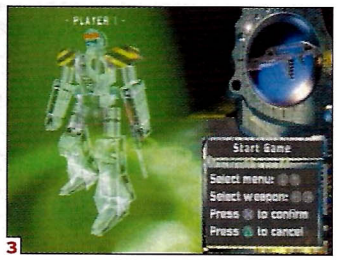
MATRIX MOMENTO



U mnoštvu različitih specijalnih poteza posebno se izdvaja onaj što ga Wolverine izvodi nakon što pritisne na suprotni smjer od kretanja lika + L2. U tom trenutku u predivno izrežiranom *cut* prizoru on će skočiti u zrak, zaokrenuti se oko neprijatelja te ga poslati do suprotnog zida na isti način na koji to Neo čini mrskom Agentu u filmu filmova. "Potez za notes", rekao bi domaći sportski komentator.


1


2



3


4

[1] Poljana puna malih kuća koje skrivaju *power-upove*. Hura! **[2]** Ostadoh bez metaka pa mogu šakom mahati na helikoptere - dobro da me ne mogu znatno oštetiti **[3]** Prije svake misije ne zaboravite robota opremiti novim oružjima - ili maknuti stara za koja ste se uvjerili da su neefikasna **[4]** Jedan manje u moru napasnih neprijatelja

Iron Soldier 3

IRON SOLDIER 3

proizvođač ECLIPSE
izdavač TELEGAMES
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC-US)
žanr AKCIJSKA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Analog



Animacije prije i poslije misija u rangu su s uvodnom



He, he, možda sam ja loš s energijom, ali protivnički Iron Soldier je hrpa starog željeza

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	6
Ma zgodno je to, ali teško da ćete odigrati više od 3 misije	6

Dobro došli, ljubitelji crtanih filmova s robotima. Ako ni zbog čega drugoga, to je jedan od razloga da kupite Iron Soldier 3

PIŠE Berislav Jozić

Jedino kad prvi put igru stavim u PlayStation odgledam i uvod - iz više razloga. Prvo, možda se u njemu krije nešto bitno za priču, drugo, možda je kvalitetan i zanimljiv, i treće, rijetko naiđem na neki koji bi mi se toliko svidio da ga pogledam više puta. No, nakon 3 minute gledanja uvoda *Iron Soldiera 3* već sam se počeo pitati nije li mi Dario uvalio kakav crtani film. Nekoliko minuta poslije konačno je završio, bez ikakvih smjernica o priči igre, no bio sam bogatiji za jedno ugodno vizualno iskustvo.

Nažalost, ne može se reći da sam i nakon nekoliko odigranih misija bio bogatiji za takvo iskustvo. *Iron Soldier 3* se možda može iskazati kvalitetom svojih animacija, ali je grafika negdje na razini one u Mechwarrioru, ako ne i lošija. Iako je cijela igra prilično šarena, a objekti lako prepoznatljivi, kroničan nedostatak detalja učinio ju je vrlo jednoličnom.

Sam tijek igre mogao bih sažeti ovako - odabirete svoj *mech* gdje osim Iron Soldiera, koji je čovjekolikog izgleda, na izbor imate još dva "walkera" u obliku pileta (ne moram vam reći što izabrati - ta dva robota nemaju gotovo nikakvih prednosti, ali mana imaju na pretek), potom pročitate tekst misije i krećete. Misije se uvijek odvijaju u blizini nekog grada da biste mogli uništavati zgrade ili ih štititi od protivnika, što je cilj većine njih. Da budem pošten, ponekad se potkrade i neka u stilu "zaštiti konvoj" ili "potamani protivničke robote". Iza nekih uništenih zgrada nekim će čudom ostati kutije s dodatnim metcima ili energijom za vašeg robota, no nikad nećete vidjeti ni jedno sagoreno tijelo, pa čak ni čovječuljka kako bezglavo trči ulicom. Jednostavno - svaka pomisao na realnost i dočaravanje atmosfere nestala je kad su programeri žrtvovali detalje zbog brzine, a nje u igri definitivno ne nedostaje.

Čak i kad igrate udvoje, što je moguće na više načina, brzina je igre na visokoj razni, a grafika nije lošija nego kad igrate sami - jednostavno zato što nema detalja koji bi se mogli izgubiti.

Što se tiče igranja udvoje, to je jedan od bisera ove igre - moguće je igrati jedan protiv drugoga, na više načina, ali i zajedno, pri čemu jedan igrač pokreće robota, dok drugi nišani i puca. Za uspješnu igru potrebna je dobra koordinacija jer se torzo robota na kojem su smještena oružja može okretati neovisno o donjem dijelu koji služi pokretanju, pa ono što je jednom igraču "naprijed", drugom to i ne mora biti. U svakom slučaju, ako zaigrate IS3 u društvu, iz njega ćete izvući mnogo više zabave nego ako igrate sami.

Igranje udvoje, animacije i navođene rakete kvalitete su Iron Soldiera 3

Ako ste ipak vuk samotnjak, na raspolaganju su vam dvije vrste zabave: gađenje tenkova, što je simpatičan način demonstriranja snage i veličine robota koji vozite, i ispucavanje navođenih raketa. Njih dobivate, kao i mnoga druga oružja i opremu, nakon neke završene misije, a gušt njihovog ispaljivanja leži u tome da njima možete upravljati gledajući u mali monitor u donjem kutu (koji inače pokazuje u što je usmjeren vaš nišan). Ostatak igre svodi se na pucanje, gađenje i razbijanje zgrada, tenkova i helikoptera različitim oružjima (koja uključuju i robotsku šaku i motornu pilu), što će vam vrlo brzo dosaditi. ⊗

IGRE KOJE NE UMIRU

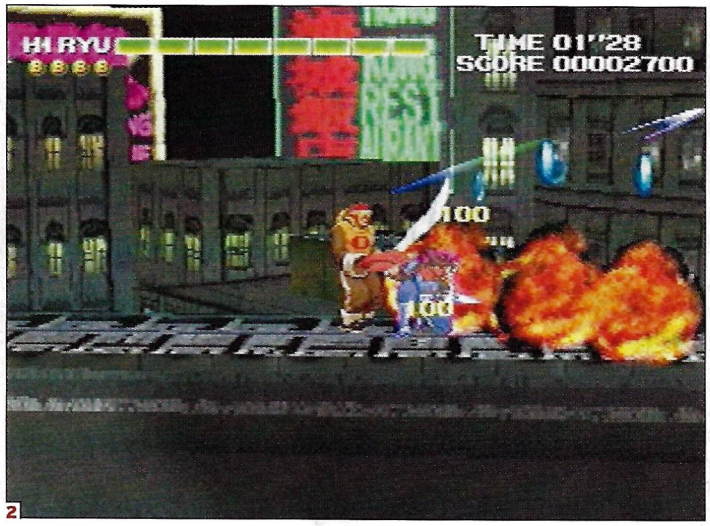
Neke igre koje poslije dobivaju laskavi pridjev "klasične" toliko su dobre da dobivaju nastavke koji se protežu i na platforme koje nastanu nakon što izumre platforma na kojoj su prvi put nastale (malo spetljano, ali nadam se da razumijete). *Iron Soldier*, čija su prva dva dijela izašla na Atarijevoj neuspjeloj konzoli Jagura, jedna je od njih. Treći nastavak radi se i za Samsungov NUON, DVD player koji omogućuje i igranje igara. No, nakon ovakve inačice za PlayStation, pitanje je hoćemo li četvrti dio gledati na nekoj novoj konzoli ili će Iron Soldier ipak pasti u zasluženi zaborav.







1



2



3



4

[1] Mjesto na kojem se donose vrlo važne odluke, lijepo si upikneš stazicu, a poslije kako kome... [2] Čim mali stupi na scenu, bodovi lete na sve strane [3] He, he daj popasi naivce, odi, odi, niš' ti neću... [4] I ti to zoveš brodom, krama najobičnija...vuš, vuš, opalim ti nekoliko šamara i više te nema...

STRIDER 2

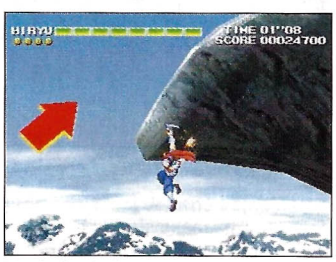
STRIDER 2

proizvođač CAPCOM
izdavač CAPCOM
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC - US)
žanr ARKADNA TABAČINA
broj igrača 1
platforma PSX

Memory Card Dual Shock



Ma kome ti ne daš da uđe, je l' te mama tako odgojila, pljus, pljus...



Ma koji Stallone, koji clifhanger, pogleč me kak' mi dobro ide...

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Ove jeseni jednostavno nezaobilazan meni na omiljenoj vam konzolici	8

...tko bi rekao da u današnje vrijeme igra ovakvog izgleda može pružiti toliko zabave i užitka - vjerojatno nitko, no ipak je tako, a dokazi su pred vama...

PIŠE Tanja Vitas

Davno, prije desetak godina (kad većini nas lifting još nije bio potreban) nastala je igra *Strider*. Naravno, sive konzolice još nisu postojale pa smo se morali zadovoljiti Segicom i na njoj odigrati spomenutu igru. Sa svojim savršenim izgledom, gomilom brzih poteza i zanimljivim nivoima, *Strider* je bio više nego popularan. Jednostavan, brz i turbozabavan - postao je svojevrsna legenda. No, vrijeme je prolazilo, nastajale su nove, bolje i ljepše igre, a *Strider* je pao u zaborav...

... s obzirom da ljudi oduvijek čeznu za stvarima koje su voljeli dok su bili "mali" , Capcom se potrudio i stvorio *Strider 2* u gotovo identičnom obliku kao i prije desetak godina.

Glavni je lik pravi pravcati iznimno spretni štemer, prepun kungfu fora i raznoraznih magičnih moći. Osim što skače i leti zrakom 'sve u šesnaest', penje se po zidovima i zadaje poprilično muka većini svojih protivnika. Zato u trenutku kad naiđe na gomilu opakih protivnika, nema bježanja, mali jednostavno pobjesni i mahnito mlatarajući rukama i nogama, utamani svakog tko mu se nađe na putu. Takve su vještine osobito dobrodošle pri susretu s nekim od *bossova* koji baš i nisu mačiji kašalj (ni veličinom ni snagom).

Na samom početku igre birate između tri ponuđene staze, a nakon toga prelazite njene nivoe. Prije početka svaka će vam staza biti prikazana na karti i svaki dio koji prelazite bit će vidljivo označen. Prije svakog nivoa bit će vam objašnjeno o čemu je tu zapravo riječ i koji vam je glavni zadatak. Nivoi su iznimno raznoliki i šareni, a njihova se težina (kako to obično biva) pojačava sa svakim idućim. *Bossovi* koje susrećete svako malo impresivno su prikazani, no većinu je njih, nažalost, više nego jednostavno uništiti.

Strider 2 je kao i *Strider 1* u 2D-u, jedino je pozadina (objekti) u 3D-u (naravno, potezi i animacije su znatno bolji). Znam da zvuči čudno i razočaravajuće, no ipak igra ima više nego dobru atmosferu i kad već toliko cmizdrimo za davnim vremenima, eto nam onda 2D da sve bude baš onak' kak' treba.

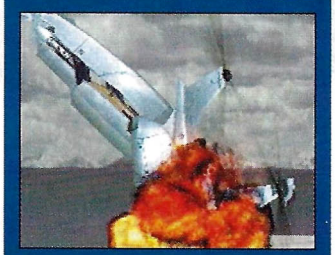
...ajme meni, pa to je dvodimenzionalno. Hm, gle, gle, ljudi pa ovo i nije tako loše...

Sigurno je da grafički izgled igre neće nikoga baciti na koljena, no to u ovoj igri nije ni tako važno jer po mom skromnom mišljenju igre ovakvog tipa služe samo dobroj zabavi. Ono što doista kvari užitak je trajanje igre (znam da postoji još mnoštvo kratkih igara, no ovo je doista prekratko), a spašava je to što pruža znatnu količinu zabave i smijeha. Osim toga, sadrži i veliki broj bonusa i dodataka za koje ćete se morati malo pomučiti (morate biti iznimno dobri da biste dobili sve nagrade).

Zvukovi nisu ništa posebno, no ipak su zadovoljavajući. Sva su događanja popraćena dobrim zvučnim efektima, a glazba iz pozadine više je nego solidna i ono najbitnije - ne iritira.

Pojava igre Strider 2 većini je nas nepoznata, ali ipak predstavlja 'pogodak u sridu' za sve vječno zaigrane i željne zabave. ⊗

LJUBAV NA DRUGI POGLED



Ma, znam da na prvi pogled igra doista nema šanse. Većina će vas, baš kao i ja, reći "Ideš, pa koji je ovo s...?". No, drugi pogled i igra se polako zavlači pod kožu, a vi kao i svaki drugi do besvijesti znatiželjni igrač idete dalje jer jednostavno morate vidjeti što još krije. Iako je užitak relativno kratak (zbog dužine igre), isplati se pokušati, onda opet i opet...



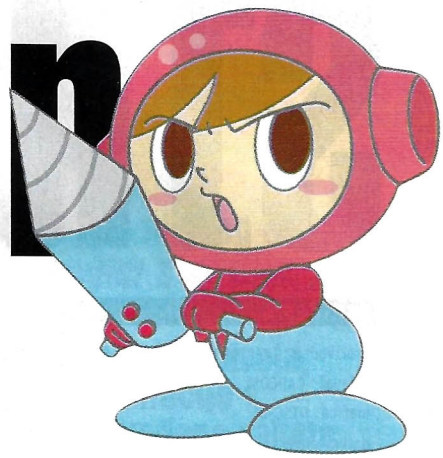






[1] Kad količina zraka padne ispod 50%, ostavite kopanje i potražite kapsulu koja život znači [2] Ne zamarajte se okolnim bušenjem dok idete prema dnu [3] Kapsule sa zrakom na prvim nivoima možete propuštati, ali vam poslije postaju zlata vrijedne, a zaliha koju skupite prenosi se u iduće nivoe [4] U igranju protiv vremena kapsule zraka zamijenjene su malim satovima koji vam donose dodatne sekunde

Mr. Driller



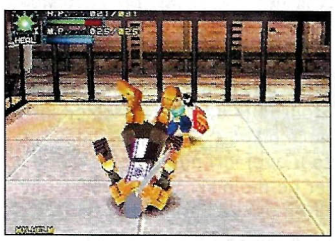
MR. DRILLER

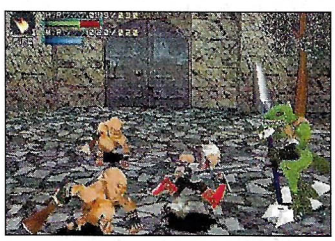
proizvođač NAMCO
izdavač NAMCO
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC-US)
žanr LOGIČKA - PUZZLE
broj igrača 1
platforma PSX, USKORO DREAMCAST I GAMEBOY

Memory Card

"Busta-a-Move s druge strane" prilično je dobar opis ove zabavne igre za jesenske dane (čak se i rimuje!)

PIŠE Berislav Jozić





Hrabri borac prvo ide na najvećeg protivnika

Prvo što ćete uočiti kod ove igre je njena - glasnoća. Čak i ako vam je zvuk na TV-u/monitoru podešen na nisku glasnoću, uvodni će vas ekran zaglušiti kakofonijom brzog ritma i čudnovatog "kmečanja". To i činjenica da već na početku vidite šarenog čovječuljka goleme glave koji skakuće po njem odmah će vam otkriti kakva je ovo igra. "Slatkasta grafika" s manga prizvukom okvir je za još jednu logičku igricu koja od igrača traži brzo razmišljanje u veselom okružju. Ako ste čuli za *Bust-a-Move*, jasno vam je o čemu pričam.

A ako ste ga i igrali (a tko nije?), nemojte ipak očekivati potpuno istu igru. Prvo, ovdje je riječ o kockama a ne o balonima, a drugo, pristupate im s gornje strane u ulozi malog kopača koji mora stići do dna velike gomile šarenih blokova. Priča je "tanka", temelji se na činjenici da iz dubina zemlje izviru šareni blokovi koji su preplavili grad, a morate ih uništiti baš vi - *Mr. Driller*. Kad se više komada blokova iste boje dotakne, oni nestaju, a kako su boje izmiješane, vaše bušenje obrušava one gornje blokove. Naš junak mora paziti što radi jer mu zaštitna kapa neće pomoći kad mu blok padne na glavu, a na putu "u središte Zemlje" mora skupljati i kapsule sa zrakom koji predstavlja svojevrsno vremensko ograničenje. Dodatna prepreka su blokovi čije vam bušenje oduzima dio dragocjene zalihe zraka, a obraćanje pozornosti na sve te elemente - padajuće blokove, okolne blokove, posebne blokove i zalihu zraka - traži da vaše oči lete po ekranu jednakom brzinom kao i vaši prsti po kontroleru.

Iako prilično zabavna (što je popraćeno šarenim bojama te veselom i glasnom glazbom), igra može brzo dosaditi jer ne postoji mogućnost igranja udvoje, a nivoi su prilično slični i neinspirativni. Osim igranja "po priči", tu su i posebni nivoi koje treba završiti u zadanom vremenu da biste se upisali na tabelu najboljih kopača, ali ako se pozabavite *Mr. Drillerom* malo duže (primjerice, dan-dva) sve ćete to proći bez velikih problema. Ubacite li igru u konzolu za vrijeme nekog tuluma, kad će luda glazba i brza šarena akcija sigurno privući barem pripadnice ljepšeg spola da se okušaju u njoj (to znam iz iskustva - neke ćete morati silom otrgnuti od kontrolera jer im je glavni junak

Iznimno glasna igra, ali ne i isto toliko zabavna

JE LI PRIČA VAŽNA?



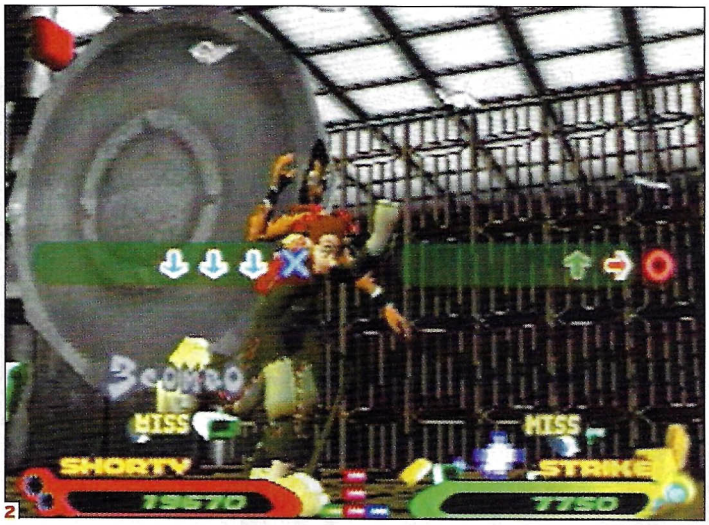
Iako je u nekim igrama priča vrlo važna (avanture i RPG-ovi), u ovakvim arkadnim naslovima ona je doista nepotrebna. Čudna ideja o šarenim blokovima koji izlaze iz zemlje uistinu nije trebala Namcu - mogli su igru napraviti i bez nje ili se malo više potruditi i dodati mogućnost igranja udvoje.

Susumu "jaaaaako sladak"), možda joj uspijete i produžiti igraći vijek. Sve u svemu, *Mr. Driller* je veseo i šaren. Iako nimalo ne konkurira *Bust-a-Moveu*, ipak može poslužiti kao privremena razbibriga. Obzirom da brzo dosadi, igru nemojte kupovati nego je radije iznajmite u videoteci. Ako ste čak i skloni takvim igricama, posudite je na dan-dva jer će vam biti sasvim dovoljno. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	6
Čista akcija s jednostavnim RPG elementima prikladna za uvod u žanr "pravih RPG-ova"	6









[1] Hiro je jedan od najboljih likova. Svojim će vas plesom i gestama prije i poslije plesa nasmijati do suza **[2]** Tko je trenutačno bolji možete vidjeti po bodovima i kameri koja ga prati. Što ste bolji, to je kamera više okrenuta prema vama **[3]** Za vrijeme plesa protiv Strikea, pripadnika crnačke bande, svira rap **[4]** Bi-O je jedan od novih likova u igri - simpatični zombi sa sjekirom u glavi

Bust A Groove 2

BUST A GROOVE 2

proizvođač ENIX
izdavač FRAME GRAPHICS
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI (NTSC-US)
žanr SIMULACIJA PLESA
broj igrača 1-2
platforma PSX

Memory Card · Dual Shock Analog

Nakon gotovo dvije godine ponovno se možemo ufurati u Travolta-stil života

PIŠE Vedran Sandić

Prvi je dio igre bio nešto sasvim novo i neobično na tržištu te je zahvaljujući tome i postigao određeni uspjeh. U međuvremenu se pojavio velik broj igara glazbene tematike, a s obzirom da se i BAG temelji na pritiskanju određenih kombinacija tipki u ritmu, što rezultira animacijama plesa koje izvodi vaš lik na pozornici, slobodno ga možemo uvrstiti u tu grupu proizvoda. Kako se BAG 2 temelji na prvom nastavku, izgubio je svoj najvažniji adut - originalnost, pa vjerojatno neće dostići popularnost prvog dijela.

NAČIN IGRANJA

Ponovimo ukratko za one koji nisu igrali prvi nastavak: u ulozi ste jednog od mnoštva ponuđenih vam plesača i natječete se protiv drugog igrača ili CPU vođenog lika. Nalazite se na plesnom podiju i cilj vam je izvesti bolje plesne korake od vašeg protivnika. Na sredini ekrana je crta sa znakovima koje morate pritiskati u ritmu i sve dok držite ritam, pojavljuju vam se sve teže i teže kombinacije. U slučaju da pogriješite, izvest ćete krivi korak i kombinacija vam se vraća na onu najlakšu, koja, naravno, donosi i najmanje bodova. Kamera fokusira i prati onog plesača koji je trenutačno bolji. U igri postoje i dva napada koja možete iskoristiti da protivnika izbacite iz ritma, tako da mora krenuti s kombinacijama iz početka. Naravno da on može napasti i vas. Te je napade moguće i izbjeći, ali ćete to vrlo teško izvesti jer istodobno morate pritiskati kombinacije tipki za praćenje ritma.

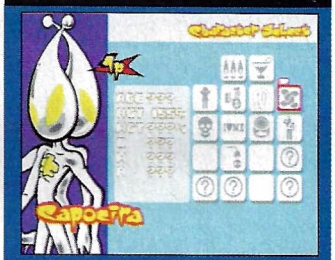
ŠTO JE NOVO

Grafika je u cijelosti "ispeglana". Pozadine na kojima plešete su totalno otkačene, sve se šareni kao da ste u Disneylandu. Likovi su veliki, a animacije plesova su realne i iznimno glatke bez ikakvih preklapanja poligona. Naravno, tu su i nove pjesme koje pokrivaju široki raspon glazbenih žanrova. Što se tiče modova igre, oni su isti kao i u prvom dijelu - *Praktice*, *Single*, *Dance View* i *VS mod*. U *Praktice* modu će vam biti objašnjen način igranja. *Dance View* služi za pregledavanje svih plesnih koraka pojedinog plesača, ali s njim prije toga morate završiti igru. U *VS modu* plešete protiv prijatelja/ice, a jedino je *Single* mod doživio neke promjene. Nažalost, ne u stilu igranja. Novina je mogućnost odabira težine igranja - na početku izaberite najlakši stupanj jer je igra teška, na njem vam se pojavljuju samo kombinacije tipki smjerova. Na težim stupnjevima morate, kao i u prvom dijelu, kombinirati smjerove i tipke sa znakovima (X,O), što zahtijeva mnogo vježbanja.

BAG2 ne donosi ništa novo u odnosu na prvi nastavak osim, naravno, nove *mjuze*, 'ispeglane' grafike i tri nova lika

BAG 2 donosi nove likove i kostime, novu glazbu i "ispeglanu"grafiku, a stil je igranja ostao isti. Ako vam se sviđao prvi dio, svidjet će vam se i drugi, a ako dosad niste igrali BAG, onda vam preporučujem da ga zaigrate jer će vas sigurno opustiti i zabaviti. ⊗

NOVI LIKOVI



Neki se likovi iz prvog nastavka ovdje ne pojavljuju (Frida, Gas-O, Hamm i Pinky). Posebno mi je žao zbog Hamma, simpatičnog debeljka koji me svojim smiješnim plesom mnogo puta nasmijao. Pojavila su se tri nova lika: Tsutomu - japanski školarac koji pleše *breakdance*, Bi O - zombi sa sjekirom u glavi i Comet - izvodi ludorije na "in-line" rolama. Ostali likovi iz prvog nastavka pojavljuju se i ovdje, ali s novim kostimima i novim plesnim koracima.



Da ste izveli neki posebno težak plesni korak, tj. da ste polomili prste pritiščući dobitnu kombinaciju tipki, znat ćete po natpisu COOL!

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Zabavna i šarena igra koja se u cijelosti oslanja na prvi nastavak	6



VRIJEME ZABAVE

7.-11.11.2000.

INFO GAMER 2000

Tražiš ludu zabavu? Isprobaj najnovije igre za PC i Play Station. Okušaj se u igračkim turnirima. Zabavljaj se u društvu prijatelja. Osvoji vrijedne nagrade. Dođi na Zagrebački velesajam od 7. do 11. studenog i dobro se provedi besplatno se igrajući.

Ne propusti najveći informatički događaj godine INFO - međunarodni sajam informatičke tehnologije u sklopu kojeg se održava i Info Gamer.

HT Hrvatski Telekom
INFO partner

INFO
http//info.zv.hr

Zagrebački Velesajam
Avenija Dubrovnik 15, Zagreb www.zv.hr

Action Bass

Nakon vrlo zabavne Konamijeve arkadne *ribičije* stigao nam je novi proizvod, samo što ga ovaj put potpisuje Take 2 Interactive

PIŠE Vedran Sandić

ACTION BASS

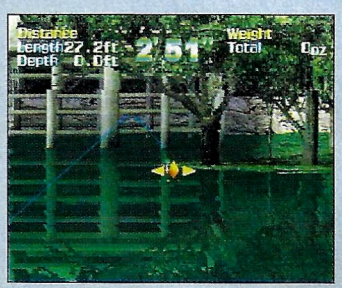
proizvođač SYSCOM ENTERTAIMENT
izdavač TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA SIMULACIJA PECANJA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Da je *Action Bass* prva ribolovna simulacija na PlayStationu, još bi se i našla koja riječ pohvale za nju - ako ništa drugo, moglo bi se govoriti o ideji i originalnosti. No kako nije, normalno je da ćemo je usporediti s konkurencijom (pročitaj okvir), a tu uvjerljivo gubi u svim segmentima. Smjestivši igru ondje gdje joj je i mjesto (u smeću), opišimo što nam donosi - ako koga još uopće zanima. Na uvodnom ekranu pojavljuje se izbornik u kojem možemo izabrati samo Challenge ili slobodno pecanje. Dobro, postoje i opcije u kojima možemo snimiti poziciju i isključiti vibraciju. I to je sve. Da su barem ponudili mogućnost isključivanja glazbe koja u najmanju ruku lagano živcira. No dobro. O slobodnom se pecanju nema što reći - izaberete lokaciju, mamac i pecate. Kraj priče. Idemo na Challenge. Krećete s prve lokacije (postoje samo 4) i morate u tri minute uloviti određenu količinu ribe da biste se prebacili na idući nivo, što nije nimalo lagano, pogotovo zato što, za razliku od FB2, nemate mogućnost nastavka kada vam istekne vrijeme, nego krećete iznova. Prvo morate izabrati mamac koji ćete koristiti. Na početku ih je ponuđeno pet, a nove dobivate napredujući kroz igru. Neke vučete po dnu, a neke po površini vode. Potrebno je dosta eksperimentiranja dok ne otkrijete koji je za koju lokaciju - upotrijebite li onaj koji se navlači po površini vode, a voda je duboka i ribe su na dnu, nećete se baš naloviti ribe. Izabravši mamac, morate odrediti na kojem ćete mjestu zabaciti, a zabacujete ⊗. Nažalost, koliko ćete daleko zabaciti nemoguće je odrediti. Ako ste izabrali mjesto na kojem možete zabaciti vrlo daleko te još odabrali i krivi mamac, proći će vam pola vremena dok vi namotate flaks da biste ponovno zabacili s drugim mamcem pa slobodno možete prekinuti i početi iznova jer sigurno nećete stići uloviti potrebnu količinu ribe. Kad ste zabacili, opet ⊗ povlačite flaks, a smjer lijevo ili desno vam služi da biste trznuli štap u trenutku kad riba zagrize. Tada vam se u dnu ekrana pojavljuje crta koja predstavlja zategnutost flaksa. Slobodno ga možete zategnuti do kraja (naravno ⊗) jer neće odmah puknuti - tek kad na ekranu bude pisalo *Caution*, malo ga otpustite. Možete i tipkama za smjer trznuti štap da biste ribu malo izmorili. Kao što vidite, sve radnje u igri izvodite tipkama za smjer i ⊗ pa su, ako ništa drugo, komande više nego jednostavne. Animacija ribe koja se trza lijevo-desno pokušavajući pobjeći je vrlo nerealna, a često se, dok je pokušavate izvući, oko nje okupi nekoliko njih, blentavo gledajući što se to tu događa. Dok se borite s njom, svira nekakav loši rock`n`roll koji zvuči kao iz doba Spectruma i Commodorea, a trebao bi kao unijeti dozu dramatičnosti i povećati vam razinu adrenalina. Potonje je, doduše, i postigao natjeravši me da skočim do PlayStationa i pritisnem tipku POWER. ⊗



Odabir mamca za određene lokacije ima presudnu ulogu za uspješan ribolov



U gornjem desnom kutu označena je udaljenost i dubina na kojoj je mamac

Usporedba Action Bassa i Fisherman`s Baita 2 je kao usporedba *stojadina* s najnovijim BMW-om. Naravno, Action Bass je onaj prvi

FISHERMAN`S BAIT 2 - BIG OL` BASS

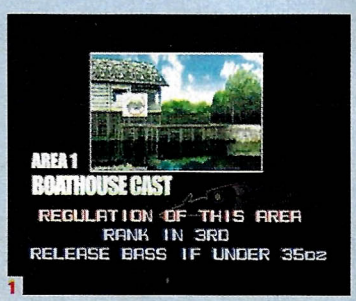
Ako se želite zabaviti igrajući arkadnu simulaciju pecanja, onda zaboravite AB i nabavite si Konamijev *Fisherman`s Bait 2* koji je u svim segmentima bolji. Više lokacija na kojima pecate, mnoštvo mamaca, više vrsta ribe, turniri, lov na ribe-monstrume, mogućnost igranja dvojice igrača, ljepša grafika i ono najbitnije - mnogo zanimljiviji sustav kontrola, desni *stick* za namatanje flaksa, a lijevi za trzanje štapa (recenzija u PSX-u broj 13).



MIŠLJENJE

BUDUĆNOST	2
IDEJA	2
ZANIMLJIVOST	2

Loše, zamorno i dosadno. Slobodno zaboravite ovu igru. Ako vas baš zanima arkadna simulacija pecanja, nabavite FB2



1



2



3



4

[1] Prva od ukupno četiri lokacije gdje možete loviti [2] Daljinu na koju ćete zabaciti, nažalost, ne možete podešavati, nego automatski zabacujete na najveću udaljenost [3] Da biste ribu ulovili, potrebno je u trenutku kad zagrize, trznuti štap lijevo ili desno [4] Nevjerojatno, ove se dvije ribe natječu koja će prije uloviti mamac

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

NA HACK CD-U Heavy Metal F.A.K.K. 2 Luda i prsata akcija Stupid Invaders Originalna za ... uđnim likovim Bang! Gunship Elite • Sanity: Aiken's Artifact • Star Trek DS... The Fallen

HACKER

JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

BROJ 64 KOLOVOZ 2000. CIJENA 32.90 KN

TEMA BROJA

Multiplayer u Hrvata

Don't

F.A.K.K. 2

with me!

... One Lives Forever... The Nightmare Child...

U OVOM BROJU TEMA BROJA Multiplayer u Hrvata NAJAVLJUJE RECENZIJE Heavy Metal F.A.K.K. 2, GP 3, Dar...

HACK CD 32

PREDSTAVLJAMO Heavy Metal FAKK2

IZDVAJAMO Stupid Invaders

IGRE
BANG! Gunship Elite • Heavy Metal FAKK2 • Sanity: Aiken's Artifact • Star Trek DS9: The Fallen • Start Trek: Elite Force

PROGRAMI
Direct X 7a • Getright 4.2c • ICQ 2000a • Opera 4.02 • Quick Time 4.1 • RADTools • WinAmp 2.64 • Windows Media Player 7 • WinZip 8.0

PROMO
Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura
Summoner

ZAKRPE
Diablo 2 • F12000 • Heavy Metal FAKK2 Icewind Dale • Tachion: The Fringe Unreal Editor • Unreal Tournament Vampire: The Masquerade - Redemption

janusNET

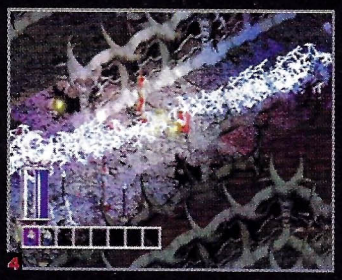
ISSN 1331-9205

POTRAŽITE NA SVIM KIOSCIMA







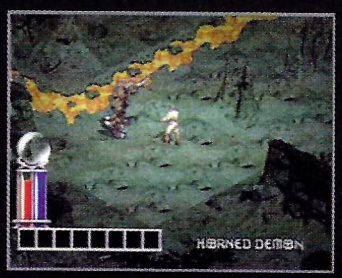


[1] Najveća razlika PlayStation inačice od one za PC je refleksija koje ondje nije bilo [2] Uvodni film u igru je i za današnje standarde vrlo dobar, i, mora se priznati, jedan od najjezovitijih [3] PSX inačica nudi i mogućnost igranja udvoje, i to na jednom ekranu, što ima svojih prednosti, ali i mana [4] Prži na sve strane samo ne gdje bi trebalo. Možda umre od straha jer nikako da ga pogodim ovom magijom

Diablo

Odličan PC akcijski RPG čije smo prebacivanje na PlayStation željno očekivali na toj je konzoli postigao "samo" solidan uspjeh na nekim inozemnim tržištima, dok je na našem bio iznimno dobro prihvaćen

PIŠE Vedran Sandić



Horned Demon, rogati neprijatelj koji se pojavljuje na nižim razinama, dobrano će vas namučiti



Vrlo je pametno "naoružati" se različitim magijama



Magije pružaju mogućnost borbe na daljinu, što je u pojedinim situacijama iznimno korisno

Jedna od zanimljivosti vezanih uz *Diablo* je da je u Hrvatskoj postigao znatno veću popularnost nego u ostatku Europe. Mislim, naravno, na PSX inačicu igre. Jedan od glavnih razloga je nemogućnost njenog igranja na Netu jer je on i podigao svu prašinu oko *Diabla* u PC svijetu igara. *Zakačiti* se na **battle.net** i boriti se protiv neprijatelja kojima upravljaju ljudi diljem svijeta davalo je poseban ton ovoj iznimnoj igri. Obzirom da je broj kvalitetnih PC-ja koji mogu tjerati tu igru daleko veći po kućanstvima u zapadnoj Europi negoli kod nas, a i telefonske su linije znatno kvalitetnije (da ne pričamo o standardu i plaćanju telefonskih računa), jasno je zašto je PSX inačica bolje prošla kod nas. Da se odmah razumijemo, ne želim reći da je bila potpuni promašaj. Ne, prodaja je bila solidna, ali ipak manja od onoga što se očekivalo. Za one koji nisu igrali ili čuli za *Diablo*, ako uopće ima takvih, recimo da igrate u ulozi ratnika, lopova ili čarobnjaka boreći se s mnoštvom raznolikih čudovišta u slučajno renderiranim podzemnim svjetovima (drugim riječima, svaki put kad pokrenete igru, podzemni će svijet izgledati drugačije). Podzemlje se sastoji od 16 razina, a na posljednjoj vas čeka *diablo*. Silazeći prema njemu, morat ćete riješiti hrpu sporednih *questova*, a za svako uspješno rješavanje bit ćete nagrađeni novim oružjem. Svako malo ćete se morati vraćati u selo na površini kako biste obnovili oružja, energiju itd. Pogled na igru je izometrijski, s naglaskom na akciji. Fight se odvija u realnom vremenu. PSX inačica je nudila mogućnost igranja dvojice igrača na jednom ekranu. Vrlo zabavno, makar ste bili ograničeni u kretanju.

KAKO SVE TO IZGLEDA DANAS ?

S obzirom da su igre novije generacije doživjele znatna audiovizualna poboljšanja (visoka rezolucija, poboljšana *motion capture* tehnologija itd.) u odnosu na one kad se pojavio *Diablo*, odigrali smo ga ponovno ne bismo li zaključili je li još uvijek igriv ili je "staro željezo" kojeg ćemo se uvijek rado sjetiti razmišljajući o igrama iz prošlosti. Najprije slijedi uvodna FMV sekvenca koja i dandanas izgleda solidno - još je uvijek jedna od najjezovitijih uvodnih animacija što sam ih vidio. Vrana koja trga meso s ljudskog leša ili ljudi koji vise na drvetu izgledaju vrlo realno te će vam, zahvaljujući atmosferičnoj glazbi, utjerati strah u kosti. O.K. Na početku igre nalazite se u selu ispod kojega su katakombe. Naravno da ne možemo govoriti o nekakvoj visokoj rezoluciji, ali grafika i dandanas izgleda uistinu lijepo. Prošetavši kroz selo, naići ćete na potok u kojem vidite svoj odsjaj (u PC inačici nije bilo refleksije). Spustivši se u podzemlje, počinje borba. Neprijatelji su uistinu raznovrsni i detaljno nacrtani, a zvukovi borbe solidni. Uglavnom, ako na početku igre i primijetite neke znakove zastarjelosti, ubrzo vam to više neće smetati jer je igrivost ostala ista - fenomenalna, pogotovo u modu za dva igrača. Uvukavši se u priču, silazite sve dublje i dublje, do najniže razine i konačne borbe s *diablom*. Ako kojim slučajem još uvijek niste odigrali ovu igru, učinita to što prije. I po današnjim kriterijima zaradila bi dobru ocjenu.

Pozovite prijatelja i zaigrajte Diabla jer je udvoje mnogo slađe

ALTERNATIVA

Iako *Diablo* nema nekakvu konkurenciju na PlayStationu (za razliku od PC-ja gdje se pojavilo dosta takvih igara), ipak postoji jedna igra koja se svrstava u akcijski RPG žanr. Squareov *Vagrant Story* koji je izašao prije nekoliko mjeseci pružit će vam, osim igrivosti, i audiovizualnu prezentaciju koja zadovoljava sve današnje standarde.



MOTOROLA TALKABOUT T2288

Let's Talkabout

Mobitel treba svakom. Ne? No dobro, ne baš svakom... Ali ga je lijepo imati... za šminku PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	MOTOROLA
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL 01/ 652 6755
UPORABLJIVOST	U SVIM PRIGODAMA
KORISNOST	VRLO DOBAR MOBITEL

GOOD	izgled, mogućnosti
BAD	nedostaje koja melodija više, nema vibrofunkciju

Čemu nijekati? Otkako je VIP podgrijao konkurenciju u Hrvatskoj, mobitel je prestao biti skupa igračka za odabrane te postao pristupačan širim slojevima pučanstva. I gdje nas je to dovelo? Klinac vas žica cigaretu, a onda izvadi mobitel da svom Vip.frendu ili SIMPAtiji ispiča kako je još jedna naivčina popu... foru. Pošto mi iz PSX-a ne volimo biti naivčine, odlučili smo se i za ovaj korak...

Svi pričaju o tome

Riječ je o novom Motorolinom dual band (900/1800) modelu Talkabout T2288 koji u sebi objedinjuje sve novije funkcije, pa i one (poput W@P-a) koje su postale dostupne tek odnedavno. Jedini su nedostaci što ne podržava bluetooth standard (doduše, on ionako tek treba zaživjeti) i što nema IR port. Krenimo redom. Izvana je vrlo privlačan. Na velikoj srebrnoj plohi koja dominira uređajem smješten je ekran visoke rezolucije (96x64 točke) koji je sposoban prikazivati W@P stranice i do 4 reda teksta uz funkcijske znakove pri vrhu ekrana. Osvijetljen je zelenom svjetlošću i dosta čitljiv iako







GAMESTER PRO-RACER

Ma, što je ovo?!

Dario: "Dođi brzo, imam za tebe jedan volan... nemaš beda za nositi, mali je..." Ja: "Koliko mali? Treba li mi putna torba?" Dario: "Vidjet ćeš" .... Ja (ga vidjeh): "Je l' se to neko /"$&% sa mnom?", i stavih ga u mali džep putne torbe

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	GAMESTER
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL: 01/ 652 67 55
UPORABLJIVOST	VOŽNJE
KORISNOST	NEOBIČNO I ZANIMLJIVO

GOOD	izgled, neobičnost
BAD	veći volani pružaju bolji osjećaj

net.connect

www.leda.co.uk

Kad bi u Guinnisovoj knjizi rekorda postojala kategorija za najmanji volan ili ono što se već tako zove, ovaj bi kontroler ponosno zaslužio svoje mjesto. Kao prvo, iako se tako zove, to nije volan u pravom smislu te riječi nego nekakav mješanac između *negcona* i volana. I prokleto dobro izgleda. Znam da ću požaliti, ali moram reći da je to najljepši kontroler što sam ga ikad vidio. Što zbog svoje neobičnosti, što zbog uistinu izvrsnog dizajna. Izveden je u crno-srebrno-ljubičastometalik kombinaciji koja izgleda efektno.

To je...

Ne znam kako ga opisati... Možda ovako: držite ga mirno desnom rukom, a lijevom upravljate polugom s iste strane kontrolera. Poluga podsjeća na odrezani komad volana i vrlo neobično izgleda, ali joj je (očekivano) kut okreta dosta malen pa se ne može mjeriti s većom "braćom". Vrlo dobro leži u ruci, ali na sredini ipak pruža zamjetan otpor koji u žaru vožnje ni ne osjećate (na svu sreću). I tako, dok lijevom upravljate "volanom", desna vam je gotovo na svim ostalim tipkicama (lijevoj ostaju L1 i L2). Osim onih uobičajenih, tu su i analogne tipke gasa i kočnice koje su iste kao i kod *negcona*, a straga su i R3 i L3 tipke (nisam "skužio" čemu služe, baš kao i neoznačeni prekidač sa strane- ipak je to prototip). Naravno, tipkice ništa ne bi vrijedile bez odgovarajuće podrške pa ovaj kontroler, kao i svaki "pravi" volan, podržava tri moda: digitalni, *dual shock* (treskalica uključena) i *negcon*. Kako će se koji mod kome svidjeti, stvar je ukusa ali nešto ovisi i o samoj igri. U Colinu mi je primjerice *dual shock* mnogo bolje ležao nego u GT-u. I tako smo došli i do samog testa. Ne znam s čim bih usporedio ovaj kontroler, ali *negcon* mu je nekako najbliži - ako ni po čemu drugom, a ono po dimenzijama. Kad sam ga prvi put uzeo u ruke, zabio sam se u prvi zid dok nisam skužio da se desna ruka drži mirno, a lijevom se upravlja (pokušajte obratno - učinak je isti kao i vožnja unatraške). Analogne tipkice su dobro radile, treskalica tresla (doduše, mogla je i bolje...), kompatibilnost je bila vrhunska, ali nisam mogao previdjeti ipak zamjetan nedostak preciznosti zbog malog kuta okreta. Ne kažem da kontroler nije precizan, ali je potrebno izvoditi tako fine pokrete da sam ja kao neurotični vozač jednostavno poljubio prvi zid i ostao ondje. Istina, s vježbom je bilo bolje, čak sam bio i prvi, ali sam se na kraju ipak vratio pouzdanom *dual shocku*. Ipak, ako imate priliku i deblje živce, pokušajte - možda se vama svidi.



My Motorola

su slova mogla biti veća (subjektivni dojam). Tipkovnica je ugodna za rad, na sebi ima 7 funkcijskih tipki od kojih bih istaknuo brzi izbornik i slanje govorne pošte. Sa strane je gumiran pa dobro leži u ruci, a pod prstima su vam izravne tipke za glasnoću. Od "utikača" tu je onaj za adapter (uključen u paket) i *handsfree* set. Baterije su Ni-Mh i mogu izdržati 210 minuta razgovora ili 135 sati u *stand-by* modu. Od funkcija spomenimo konferencijski poziv, poziv na čekanju itd. Rad s ovim mobitelom bit će iznimno ugodan. Kretanje kroz izbornike je vrlo intuitivno, a pomoću Motoroline Personality tehnologije možete mijenjati iste onako kako vama odgovara. Tu je i brzi izbornik gdje spremate funkcije koje najčešće koristite. Ne moram ni spomenuti da je sve na hrvatskom jeziku. A sada W@P. Nakon prvobitne konfiguracije (nazovete službu za korisnike) dostupni su vam svi ponuđeni sadržaji poput vijesti, sporta, zabave itd. Ta je usluga (zasad) dostupna svima osim Simpa korisnicima. Tu je i stranica My Motorola, na kojoj ista pruža svoje usluge, ali ja do nje nisam mogao doći jer nije podržana (?). Što se tiče ostalog, "mobač" nije radio nikakve probleme (ali bi dobro došla koja melodija više, kao i vibrofunkcija), pa ga onima koji jednostavno moraju biti u trendu od srca preporučujem.



W@P?

Za one koji ne znaju, nova tehnologija Wireless Aplication Protocol omogućava prikazivanje prilagođenih Internet stranica na zaslonu mobilnog telefona. Sadržaj je uglavom tekstualni i riječ je o vijestima, sportu, zabavi... ali (uskoro) i svim onim stvarima dostupnima preko "običnog" Interneta, samo što zbog ograničenja displaya to neće tako dobro izgledati kao na "pravom" Internetu.

GAMESTER CONSOLE BAG

Sminka za vašu konzolu

Želite ponijeti konzolu k prijatelju? Nema problema, ova univezalna torba riješit će veći dio problema

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	GAMESTER
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ZOLA, TEL: 01/ 652 67 55
UPORABLJIVOST	GOTOVO SVUGDJE
KORISNOST	KORISNO

GOOD	izgled, mogućnosti
BAD	remen je mogao biti bolji

net.connect

www.leda.co.uk

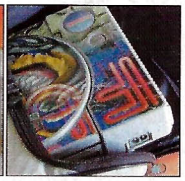
Čini se kao da proizvođači opreme za konzole sve više podliježu neprijateljskoj (čitaj, konkurentskoj) industriji te rade univerzalne stvari. Evo, takva je i ova torba. Pobjedi li Playstation 2 ili X-box ili pak nedavno objavljena Nintendova "kocka", ovoj će torbi biti svejedno. Bar tako piše. To je zapravo običan mekani ruksak, vrlo dobrog izgleda i vrlo kvalitetne izrade.

City bag

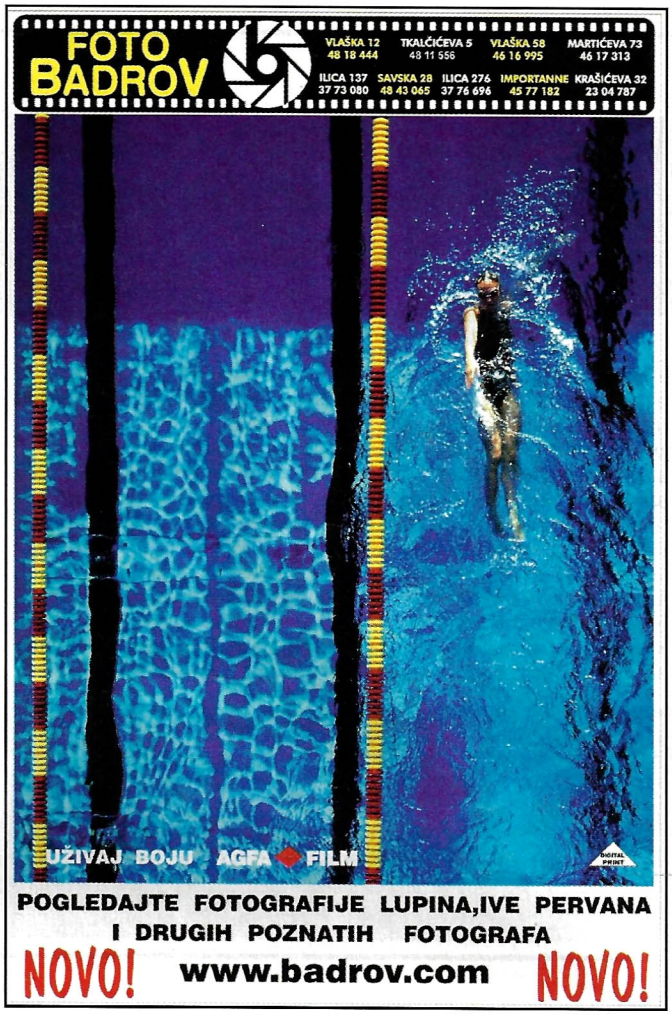
Dimenzije su joj oko 40x25x15 tako da nije prevelika, a nosi se kao danas sve popularnije gradske torbe samo s jednim remenom. Zapravo baš na nj imam zamjerku - jer nije izveden na razini ostatka torbe. Vrlo je tanak i ima mali jastučić koji se stavlja na rame da ne bi bilo žuljanja (može se i skinuti), ali je vrlo nespretno zakvačen za gornji dio torbe tako da desna strana visi više nego što bi smjela. Izvana su tri džepa, dva veća sa strane i jedan na "poklopcu" (prvo što je Dario upitao bilo je ima li džep za mobitel - ovisnik). Što se tiče unutrašnjosti, tu nemam zamjerki. Sve su stijenke podebljane i obložene vodonepropusnim materijalom pa štite i od udaraca i od vlage. I iznutra postoje tri džepa, jedan veći sa stražnje strane u koji stanu CD-i i dva manja sprijeda - jedan kao stvoren za *dual shock* kontroler, a drugi za memorijske kartice. PSX, naravno, ide u sredinu, ali pošto je ovo, kao što sam već rekao, univerzalna torba za konzole, na njegovo mjesto može doći i bilo koja druga (ali neće he, he). Ovaj test ne bi bio test da je nisam pokušao napuniti svim i svačim: unutra sam stavio PSX, kablovinje, dva kontrolera, dvije (ili više) memorijskih kartica i oko 9 CD-a u običnim kutijama. Sve što vam treba. I tako napunjenu bilo ju je relativno ugodno nositi, a bilo bi još bolje da je remen bolji. I tako, ako volite seliti svoj PSX, a smatrate da je Blazeov kovčeg (opisan u 14. broju) preozbiljan za vas, samo naprijed. Čak i izgleda *cool*.








KBZ
ELECTRONIC
Trnjanska 11
10000 Zagreb
tel: 6150-101
dodite ili nazovite svakodnevno od 9 - 17 sati
HAWK
VRHUNSKI
AUTO ALARMI
VIPER
DOŽIVOTNA GARANCIJA
Velik izbor zvučnika, autopojačala, minidiscova, CD playera i changera, te kasetofona
Pioneer
SONY
KENWOOD
ALPINE
macAudio
Na sve auto radio kasetofone, CD tunere, CD changere, i mini discove kupljene kod nas imate BESPLATNU MONTAŽU!
KOD NAS MOŽETE SERVISIRATI SVE VAŠE AUDIO I VIDEO KOMPONENTE
auto radije, video rekordere, televizore, kamere, auto alarme, telefone, mobitele...


FOTO BADROV
VLAŠKA 12 48 18 444
TKALČIĆEVA 5 48 11 556
VLAŠKA 58 46 16 995
MARTIĆEVA 73 46 17 313
ILICA 137 37 73 080
SAVSKA 28 48 43 065
ILICA 276 37 76 696
IMPORTANNE 45 77 182
KRAŠIĆEVA 32 23 04 787
UŽIVAJ BOJU AGFA FILM
POGLEDAJTE FOTOGRAFIJE LUPINA,IVE PERVANA I DRUGIH POZNATIH FOTOGRAFA
NOVO!
www.badrov.com
NOVO!


CONTINUUM
Guillemot
THRUSTMASTER
ovlašteni distributer za Hrvatsku
IGRANJE JE OZBILJNA STVAR!
Continuum d.o.o., Berislavićeva 3 (u dvorištu), 10000 Zagreb
tel/fax: 01/4872-313, tel: 01/4872-334, e-mail: info@continuum.hr
DUAL SHOCK VOLANI I KONTROLERI
FERRARI SHOCK²
Ime je najbolje jamstvo kvalitete
Official Licensed Product
Ferrari
SHOCKHAMMER
Šokirajte svoje protivnike!
SHOCK² INFRARED
Zaboravite kablove!
MEMORY CARDS
OD 1, 2, 4 ILI 8 MB
MEMORY CARD 4MB

PHILIPS PORTABLE CD PLAYERS AZ9202, AZ7901, AZ9001

Tri suze



Moram priznati da su ovo jedni od najljepših i najmanjih discmana što sam ih u životu vidio PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	PHILIPS
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	RENOPROM TEL: 01/338 50 50
UPORABLJIVOST	BILO GDJE, BILO KADA
KORISNOST	VRLO DOBRA

GOOD	dizajn, veličina
BAD	najslabiji model, nema anti-shock

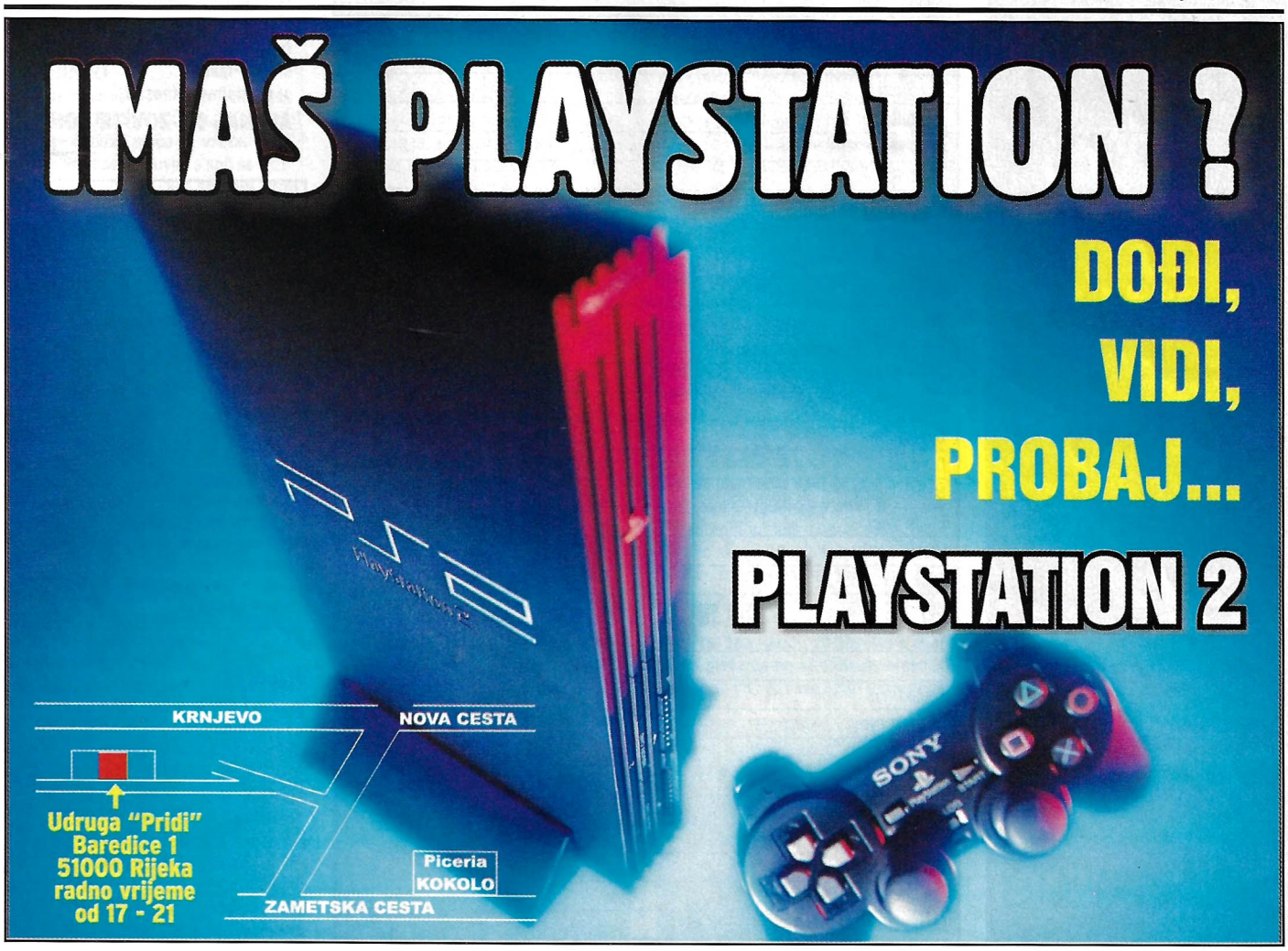
net.connect

www.philips.com

Nakon testiranja Sonyjevih discmana prije nekoliko brojeva, vrijeme je da predstavimo i konkurenciju. Konkretno, riječ je o tvrtki Philips, poznatoj po svojim dizajnerskim rješenjima, čiji su me kasetofoni doslovce oborili s nogu. Testirao sam tri njihova discmana, koji se od konkurencije najviše ističu svojim nesvakidašnjim dizajnom i dimenzijama koje su tek tolike da u njih stane CD.

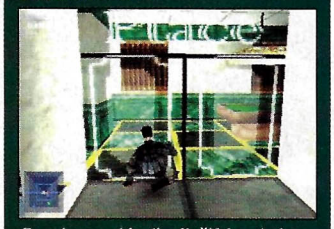
Tri muš... eh... discmana.

Sva su tri istog oblika i dimenzija, razlike su jedino u prednjoj ploči i u funkcijama. Sva tri imaju sve standardne funkcije poznate u svijetu discmana: resume, repeat, random, program... Najjači u seriji je AZ9202 i može se ravnopravno nositi s konkurencijom. Izgled mu je u obliku suze i zapravo je cijela gornja ploča poklopac, što omogućuje vrlo male dimenzije koje su, kao što sam već rekao, tek nešto veće od samog CD-a. Ima 45s anti-shock memoriju, što je dosta ako se ne bavite konjičkim sportovima ili relijem. Za potpuni ugođaj, tu je i dinamic bass boost koji imaju i preostala dva modela. U paketu dolaze i punjive Ni-Mh baterije koje punite pomoću priloženog adaptera, a dovoljne su za 20 sati reprodukcije uz uključen anti-shock. Za svaku je pohvalu i potpuna kompatibilnost s CD-R i CD-RW medijima koji su sve prisutniji pa je lijepo znati da će raditi. Nešto slabiji model je AZ9001. Nedostaju mu punjive baterije, ima anti-shock od 12 sekundi i neznatno izmijenjen dizajn prednje ploče. Najslabiji model nema anti-shock, što je, po meni, neoprostivo za tvrku poput Philipsa, a od spomenutih dvaju se razlikuje dizajnom prednje ploče i nešto kraćim trajanjem baterije (18 sati). Zgodna stvar kod svih modela je što je spremnik za baterije unutar kućišta, tj. morate otvoriti discman da biste došli do njega. Što se tiče zvuka, sva su tri modela podjednaka, čemu vjerojatno kumuju i iste slušalice isporučene u sva tri paketa. Igledaju dosta zgodno, u srebrnoj su boji i ugodno ih je imati u uhu. Kad bih zvuk usporedio s već spomenutim Sonyjevim discmanima, vidjelo bi se da Philipsovim modelima nedostaje punine i (ipak) malo više snage. I basovi bi u toj usporedbi prošli prilično loše zahvaljujući ponajviše izvrsnim Sonyjevim slušalicama. Ipak, to nipošto ne znači da je zvuk loš, naprotiv, vrlo je dobar i u skladu s Philipsovim ugledom.



CHEATS

Syphon Filter



*Evo davno objavljenih šifri za koje me lijepo zamolio **Gaspa**.*

Sva oružja i neograničeno streljivo
- pauziraj igru, označi "Weapons" i drži ←+L2+R2+○+□+⊗ ili SELECT+L1+L2+R2+○+⊗ ovisno o verziji igre.

Ubijanje jednim pogotkom
- pauziraj igru i označi "Silenced 9mm" pod "Weapons" pa drži ←+L1+R2+SELECT+□+⊗ ili →+R1+R2+○+⊗ ovisno o verziji igre.

Odabir nivoa
- pauziraj igru i označi "Select mission" pa drži ←+R1+L1+SELECT+□+⊗ ili L1+L2+R1+R2+□+○+⊗ ovisno o verziji igre.

Expert Mode
- označi "New Game" na glavnom izborniku i drži ←+L1+R2+SELECT+□+○+⊗ ili L1+L2+R2+□+○+⊗ ovisno o verziji igre.

Slabiji protivnici
- pauziraj igru, označi "Map" i drži →+L2+R1+⊗ ili →+L1+R1+R2+○+⊗ ovisno o verziji igre.

O.D.T. (Escape: Or Die Trying)

Puna energija - pauziraj igru i pritisni ←→←→□

Puno streljivo - pauziraj igru i pritisni ←→↑↓○□

Puna mana - pauziraj igru i pritisni ←→←→○

Upgrade magic - pauziraj igru i pritisni ↓△SELECTL1R1SELECT

Upgrade weapon level - pauziraj igru i pritisni R1L1R2L2←→↑↓

Upgrade abilities - □○△SELECT←

Preskakanje nivoa - pauziraj igru i pritisni ○□↑↓←→SELECT

50 života - pauziraj igru i pritisni △↑○→SELECT□

Za nepotpisanog.

Road Rush Jailbreak

*Specijalno za **Renatu***

Uđi u *options* izbornik i označi "Multiplayer" pa drži L1+L2+R1+R2+← i pritisni ⊗ da uđeš u *cheat* izbornik. Ovdje možeš upisati iduće šifre:

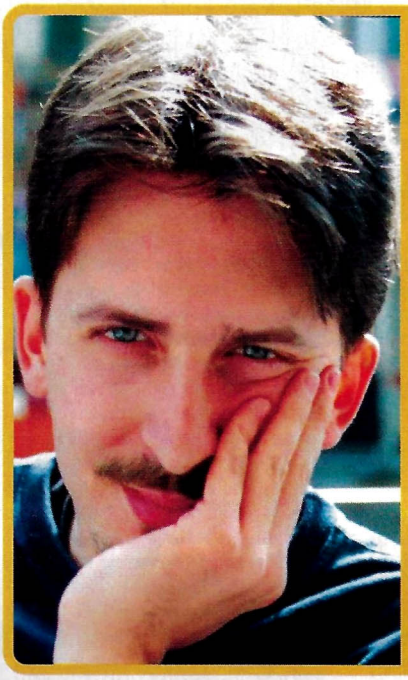
5-0 mode	BDK
Sidecar mode	CMB
Jailbreak mode	KLFSDA
4 Jailbreak mode nitros	FDMFG

GTA 2

Upiši ovo kao svoje ime:

svi nivoi	ITSALLUP
neranjivost	LIVELONG
svo oružje	NAVARONE
score od 10 mil.	BIGSCORE

Pišem ti pismo...



Otkako ste nam se počeli javljati i e-mailom broj se vaših pitanja mnogostruko povećao pa se sve češće događa da za neka nema mjesta. Neki zato pribjegavaju trikovima slanja više mailova/pisama s istim pitanjem, no brzo ih prozrem. Za jesen spremamo malo drugačiju koncepciju časopisa, u kojem bi možda malo više pisama moglo dobiti odgovor, no zasad - po starom. Nadam se da ste se dobro odmorili jer krećemo ponovno s radnom/školskom godinom i ljeto je već gotovo zaboravljeno. Neki još uvijek muku muče sa starim igrama, a jesen će nam, kao što je uobičajeno, donijeti gomilu novih dobrih naslova kojima se valja posvetiti...

Ah, da, bilo bi u redu odgovoriti na neka zanimljiva pitanja iako nemaju veze s igrama.

Prvo: da, lakše nam je primati pisma mailom (brže je, pa pismo koje ste poslali kasnije još uvijek ima šanse biti objavljeno), ali to ne znači da na ona papirna ne odgovaramo (ipak ih je još uvijek znatno više), pa vi pišite kako vam odgovara.

Drugo: adresu i za papirna i za elektronička pisma naći ćete u obližnjem okviru, kako ne bi više bilo zabuna (neki su nam pisali mailom tražeći adresu).

Treće: telefonski broj redakcije je na prvoj stranici - u impresumu. Na tom broju je naša vrijedna tajnica koja može riješiti probleme oko pretplate i slično, ali ne odgovara na pitanja o igrama - ne samo zato što nema vremena, nego i što nije za to plaćena. Jednako tako, ne možemo objavljivati kućne brojeve recenzenata zbog poštivanja njihove privatnosti.

Bero

TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
Shadowman	16
Blood Omen: Legacy of Kain	14
Clocktower 2	14
Toy Story 2	14
Tomb Raider 2	13
Echo Night	12
Tomb Raider 3	11
Colony Wars: Red Sun	10
Ten Chu	10
Hard Edge	10
Final Fantasy 7 - sitnice i tajne	10
Warhammer: Dark Omen	9
City Of Lost Children	8
Alone in the Dark 2	7
Tomb Raider	7
Special Ops	5
Dracula	4
Men In Black	4
Clocktower	3
Vampire Hunter D	3
Excalibur 255 AD	2
Spyro 2	2
WWF Smackdown	2
Alundra	1
Eagle One	1
Azure Dreams	1
Sentient	1
Eliminator	1
Crusaders of Might & Magic	1
Blaze & Blade	1
Overblood	1
Nightmare Creatures 2	1
Quake 2	1

SAMO JEDNA NAPOMENA

Pišite nam na adresu:
Majstora Radonje 10/1
10000 Zagreb
(s naznakom ZA PSX-HELPLINE)
ili na e-mail:
psx_helpline@janus.hr

ALI NAS NE ZOVITE DOMA!



LEGENDA

Oznake u tekstu (→←↑↓SELECTSTART○□⊗△L1L2R1R2) odnose se na odgovarajuće tipke kontrolera.
Znak "+" je između tipki koje treba pritisnuti istodobno.

RED ALERT

Dražen i Siniša pitaju kako se ova igra igra preko linka.

Pa evo kako - prvo povežete PlayStatione link kabelom, priključite svaki na svoj TV i u struju... (dobro shvatili ste). Jednostavno - svatko uzme po jedan CD i odabere opciju za link. Igra će obaviti komunikaciju između konzola i onda vam ponuditi načine igranja. Svatko će voditi onu stranu za koju ima CD.

S MREŽE S LJUBAVLJU

Iako razmišljamo da novosti o tome što se događa na news grupi **hr.rec.games.psx** (koju nismo mi pokrenuli, ali zato u njoj strastveno sudjelujemo) stavimo u posebnu rubriku, i u ovom su broju završile ovdje, što ima nekog smisla jer je ta grupa nekakav ekvivalent ovih stranica - i ondje se priča o igrama i često se razmjenjuju trikovi o tome kako ih riješiti. Za one koji su donedavno sumnjali u svrhu ovakve grupe, mogu reći da je prilično aktivna, s 2-3 poruke na dan narasla je na 20-25, dok su teme koje se obrađuju doista različite - od stilova borbe u Tekkenu preko špekulacija što će biti s PS2 do erotike na PlayStationu. Baš kao i općenito u cijeloj populaciji PlayStation igrača, i u grupi manjka djevojaka, stoga su posebno cijenjene, a njihovi komentari i pitanja uvijek dobiju gomilu odgovora (i poneku nemoralnu ponudu).

GRAN TURISMO

Zdenko iz Zagreba šalje nam ovaj savjet za koji je siguran da će pomoći vozačima GT-a, a vjerojatno se može primijeniti i u dvojki:
Kad vozite neki opaki auto s mnogo konja, onda vam se sigurno dogodi (kao posljedica lošeg tuninga ili nanosekunde nepažnje) da se okrenete na stazi ili stanete iz bilo kojeg drugog razloga. Ako je još i uzbrdica, tim gore. Budući da ste stavili sve moguće dodatke na auto (triple clutch, racing muffler i air cleaner, turbine kit - spec 4, intercoole... shvatili ste valjda), auto vam ima nekako trom start (može postati i gotovo nemoguć ako niste dobro podesili zupčanike) bez obzira na njegovih, recimo, 941 KS (Nissan R33 SKYLINE GT-R Vspec) i pri niskom broju okretaja motora, jednostavno nije to to. Ako znate dobro stjunat auto, ovo se može svesti u posve razumne granice, ali o tome drugi put. A ako ne znate, jednostavno zadržite ručnu prije nego dodate gas, zatim ga dodajte i pričekajte da se stabilizira (kad počne vibrirati pri vrhu), pustite ručnu, i to je to.
Kretanje pod ručnom pokazalo se kao velika ušteda vremena (čak i na startu).

ECHO NIGHT

Josip je stao na 77% igre, kod vrata s natpisom 1689. Tu ne zna što učiniti i gdje je četvrta ploča za vrata.
Ovako - vrati se do čovjeka koji se tuži na zvuk iz radiosobe i kad se smiri, vrati se onom u kuhinji (dizalo ne radi, pa idi drugim putom). Razgovaraj s njim pa će otići i ostaviti ti ploču.

COLONY WARS: RED SUN

Dario pita kako se koriste Phase Distorteri (riječ je o 5. svemirskoj stanici - BOREAS STATION - Asteroid belt rim).
To su rakete koje služe da protivnički brod zadrže u stvarnom svemiru kako bi se mogao s njima boriti. To znači da, kad ih ispališ (kao i obične rakete - targetiraš i ispališ) i one pogode protivnika, možeš prijeći na uobičajeni način borbe jer neće moći zbrisati u subspace.

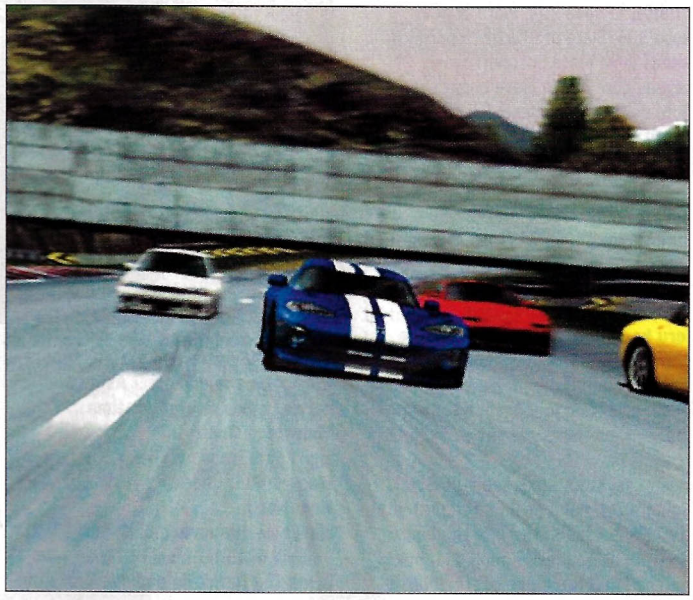
CRUSADERS OF M&M

Kristijan pita kako pobijediti Necrosa na nivou Legion Invaders.
Moram priznati da ne znam kako ga pobijediti, ali koliko znam, možeš samo









Dobili smo prijedlog za novi naziv ove rubrike: "Muke po prohodima i zagonetkama"

projuriti pokraj njega i izbjeći njegove munje - nije ga potrebno ubiti.

DIABLO

Matija pita kako dobiti magije.
Magije se u ovoj igri kupuju ili nalaze u obliku knjiga, a kako je izgled nivoa i predmeta koje ćeš naći slučajno određen svaki put kad počneš novu igru, može se dogoditi da u nekom igranju uopće ne nadeš neku određenu čaroliju.

DRACULA

Srđan pita kako riješiti zagonetku horoskopa u Drakulinom dvorcu.
Zagonetka zapravo nije teška, ali su znakovi zodijaka dosta nejasni. Ako onaj na vrhu (Ares - ovan) označiš kao 1 i dalje ideš u smjeru kazaljki na satu (znači da bi 2 bio Taurus - bik), moraš pritisnuti redom simbole 5, 10 i 6.

LEGEND OF LEGAIA.

Ivan se nalazi u Sol Tower, dobio je Genesis seedling na vrhu i pobijedio bossa i ne zna što sada?
E Ivane, ima još dosta toga. Moraš, naime, nabaviti 8 komada Soru breada i odnijeti ih do Sage Chestova (Soru bread ćeš dobiti u pekari ili u Muscl Domeu, ali moraš zaraditi dosta novaca jer je skup - pokušaj na strojevima za igre na sreću ili igrati Baka Fighter). Od Sage Chestova uzmi Guardian Water, Life Water, Power Water, Healing Berry, Wisdom Water, Swift Water i Wonder Elixir.
Zatim se vrati dolje do Control Room i otvorit će ti se put u podrum. Dalje nastavi sam.

SIM CITY 2000

Juraj pita kako da mu se u grad usele ljudi - kada želi izgraditi kuću, pojavi mu se kvadrat neke boje ali ne i kuća.
Mislim da sam o tome već pisao - ljudi će doći i izgraditi kuće a ti samo postavljaš MJESTO na kojem će ih oni izgraditi. Jednako je s tvornicama i komercijalnim centrima.

CRASH BANDICOOT 3

Robert pita kako doći do 105% igre.
Za to moraš dobiti 30 Gold Relics, čime ćeš zaraditi još jedan gem i dobiti 105 %. Ako skupiš 30 platinums, nećeš dobiti ništa pa se ne moraš ni truditi.

SILENT HILL

Sven ne zna riješiti zagonetku s obojanim pločama na vratima bolnice.
Nadam se da imaš sve četiri ploče (Plate

CHEATS

Tomb Raider: The Last Revelation

Dean me uvjerava da nisam objavio šifre za ovu igru, pa evo (iako ja još uvijek mislim da jesam, negdje).
Pri ukucavanju svih šifri Lara mora biti okrenuta ravno prema sjeveru. To je najlakše postići tako da se popnete na neki dio stijene okrenut prema sjeveru. Kad pogledate na kompas, vidjet ćete da je drugačiji nego inače - strelica je prozirna, a crvena točkica lagano svjetluca - to znači da ste okrenuti točno prema sjeveru.

Preskakanje nivoa
Idite na "Load", držite L1+L2+R1+R2+↑ i pritisnite △. Vratite se u igru i preskočit ćete nivo.

Sva oružja
U inventoriju označite mali medipak i držite L1+L2+R1+R2+↑ pa pritisnite △. Izađite iz inventorija pa ponovno uđite da vidite svoja nova oružja.

Svi predmeti i streljivo
U inventoriju označite veliki medipak i držite L1+L2+R1+R2+↓ pa pritišnite △. Izađite iz inventorija pa ponovno uđite.

Fighting Force 2

Ive piše da ne može pobijediti bossa na 5 i 6 nivou, a Mile, Ivan, Marko, Hrvoje i Dean traže šifre jer im je pretežak 4 nivo.
Za sve njih, našao sam samo ovo:
Držite L1+L2+R1+△+⊗+← kad se na ekranu pojavi "Press Start".
Zatim odaberite "Start Game" i izaberite nivo - imat ćete neograničenu količinu streljiva i bit ćete neranjivi, ali nećete moći snimiti poziciju.

Warzone 2100

Cheat mode
Držite START dok se nivo učitava, a kad se pojavi prvi ekran, pritisnite L1 R1 R2 L1 START SELECT na glavnom izborniku ili dok je igra pauzirana. Otvorit će se 2 i 3 kampanja i možete pritiskati iduće tipke na kontroleru 2 za vrijeme igre da dobijete cheatove:

△	God mode
○	Unlimited power
SELECT	preskakanje nivoa
⊗	svi predmeti
↑	superjake jedinice
→	slabe jedinice
↓	završiti istraživanje
R1	dodatne građevine
R2	dodatne jedinice

Za čitatelja koji je poslao tri pisma s različitim imenima (ali smo ga skužili)



CHEATS

Abes Exodus

Marko "žica" šifru za neranjivost. Evo je, zajedno s još nekim sitnicama koje bi mogle pomoći Daliboru.

Prelazak na idući nivo
- drži R1 i pritisni ○○✕✕□□ tijekom igre.

Gledanje animacija
- drži R1 i pritisni ↑↓←→□○△○□○↑↓←→ na glavnom izborniku.

Odabir nivoa
- drži R1 i pritisni ↓↑←→△□□○△□○↓↑←→ na glavnom izborniku.

Neranjivost
- drži R1 i pritisni ○△□✕↓↓↓○△□✕ tijekom igre.

Zagonetke koje se rješavaju glasom
- drži R1 i pritisni △↑○←✕↓□→ tijekom igre. Odaberi bilo koji zvuk da riješiš zagonetku.

Skull Monkeys

Šifre upisati pod opcijom PASSWORD. Napomena: neke su za iste nivoe, ali s drugačijim brojem života i Power-upova. ŠIFRE:

□△○✕□△○✕ L1 R1 R2 L2
△□○✕△□○✕ R1 L1 R2 L2
✕□△○✕□△○ R1 L1 R2 L2
△✕□○△✕□○ L1 L1 R2 L2
○□✕△○□✕△ R1 L1 R2 L2
R1 □□✕□□△△ R1 L1 ○ L2
○○✕✕□□△△ R1 L1 R2 L2
△△□□✕✕○○ R1 L1 R2 L2
△□✕○○✕□△ R1 L1 R2 L2
✕△○□□○△✕ R1 L1 R2 L2
R1 ○ R1 ✕○○○□ L1 L1 ○ L1
✕△✕△○□○□ R1 L1 R2 L2
△✕□○✕△○□ R1 L1 R2 L2
△ R1 □ R2 L1 ✕ L2 ○ R1 L1 R2 L2
△ R1 □ R2 L2 R1 ✕ ○ L1 △ □ L2
○□△✕□✕△○ R1 L1 R2 L2
○✕□□○△✕○ R1 L1 ○ △
△○△□✕✕○□ R1 L1 R2 L2
△✕✕✕□○△ R1 L1 R2 L2
R1 L1 R2 L2 ✕□△○ R1 L1 R2 L2
R1 L1 R2 L2 △□✕○ R1 L1 R2 L2

Tomislav

LMA Manager

BACKSEAT MANAGER PS sam planira iduću tekmu

SPYRO 2

Na početnom izborniku drži L1 i R2 i stisni □. Dobit ćeš demo Crash team racing.

U igri držite L1+R1+R2+L2 i iskre će pokazivati put do svih dragulja.

Pauzirajte igru i stisnite ↑↑↑↑ R1 R1 R1 R1 ○ i bit će velikih glava.

Pauziraj pa stisni ○○○○□.

Vladislav





of "Queen" - direktorova soba, Plate of "Hatter" - soba 204, Plate of "Cat" - soba 306, Plate of "Turtle" - muški WC). Moraš ih na vrata postaviti ovako: crvenu gore lijevo, plavu gore desno, žutu dolje lijevo, zelenu dolje desno.

Za čitatelja koji je pitao kako se dobiju dodatna oružja u ovoj igri - sve ovisi o tome koliko je puta i s kojom ocjenom završiš - onda je igraš ponovno i nađeš oružje. O tome smo pisali davno - u rješenju.

FF8

Dobio sam nekoliko pitanja za ovu igru koja je, čini se, još uvijek vrlo popularna.

Za jedno od pitanja dobio sam i novi odgovor - riječ je o borbi s Omega Weapon, za koju nam savjet šalje Deni iz Opatije.

Neka vam sva tri lika imaju po 9999. Squall i Zell neka imaju strenght i vitality 255, a Squall neka ima Lionheart. Za treći lik odaberite bilo koga, neka on ima i Full-life koji možete dobiti iz draw pointa na Island closest to hell/heaven.

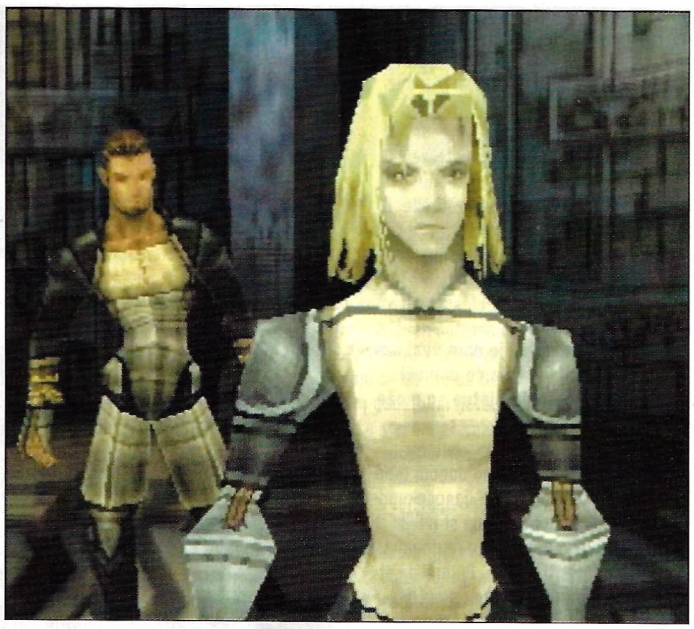
Neka sva tri lika imaju na status defence po 100 death. Stavite im item i magic komande te odmah na početku stavite na treći lik hero. Zatim auru i hero na Squalla i Zella. Sada koristite Renzokuken i Duel, a treći lik neka samo stavlja auru i hero kad prestanu djelovati. Duel će, ako ste spretni s prstima, nanijeti i više od 90 tisuća štete. Omega Weapon će uskoro biti raskomadana. Za pobjedu dobivate Three stars.

Evo i odgovora za Adrianu, uz zahvalu na zgodnom pismu.

Chocobo Shrine je u Chocobo Forestu malo južno i zapadno od Balamba. Ako ne možeš dobiti Fat Chocoboa i Irvina, preporučujem da ih osvojiš od Card Queen (prije nego odeš u Esthar).

VAGRANT STORY

Čini se da borbe nisu bile jedini problem u ovoj igri, nego su i zagonetke



uzrokovale dosta muke. Da vidimo... Robert ne zna gdje naći Aster Sigil - naime, zapeo je pred vratima Limestone Quarryja.

Sigil koji ti treba naći ćeš u Catspaw Blackmarket, Undercity East - uđi s City Walls North.

Marko ne zna kako složiti kutije u Temple of Kiltia u sobi "Those who Drink the Dark" da dođe do vrata na visokoj platformi.

Doista je riječ o malo težoj kombinaciji, pa evo:

Prvo gurni gornji sanduk (dva sanduka stoje jedan na drugome) jedno mjesto na zapad, tako da popuni rupu ispred dvaju sanduka uz zapadni zid. Sada razbij unutrašnji (sjeverni) sanduk u grupi, tako da možeš južni izgurati van preko popunjene rupe. Gurni ga još 5 polja na jug i moći ćeš ga zaobići i gurnuti dva polja na istok u sredinu prolaza s dovoljno mjesta s obje strane.

Sada razbij sanduk kojim si popunio rupu i onaj koji ostane na podu pomakni jedno polje na istok. Ako sada na njega gurneš neki od ostalih sanduka, i zatim ga gurneš na sjever (na pod), možeš sanduk pomaknuti da napraviš mjesta za sanduk koji si upravo spustio na pod i odguraš ga do visokog zida (na sjeveru). To učini i s dva preostala sanduka (jedan po jedan) tako da prvo onaj bliži pomakneš jedno polje na istok i 8 polja na sjever (s pauzom da sanduk ispod gurneš jednom na zapad kako bi dobio mjesta). Zatim vratiš sanduk ispod jedno mjesto na istok i ponoviš stvar s drugim gornjim sandukom. Kad su svi dolje, složi ih i s vrha piramide skoči do izlaza.

Javila nam se i mama koja piše u ime desetogodišnjeg Marka. On je naime zapeo odmah na početku - u Labourer's Thirst. Ne zna kako se popeti da uđe u drugu sobu.

Ovo je vrlo lagano i ako ovo niste uspjeli riješiti, možda je bolje da Marko malo zaigra nešto drugo. Samo treba pokupiti sanduk i odnijeti ga do isturene platforme, popeti se na nj i skočiti gore. Što se tiče Gold Keya i Steel Keya, svi koji su pitali za njih neka pogledaju u rješenje objavljeno u prošlom broju, u dijelu gdje piše sve o drugom prelaženju igre.

I ne, odgovore ne šaljemo mailom.

WWF SMACKDOWN!

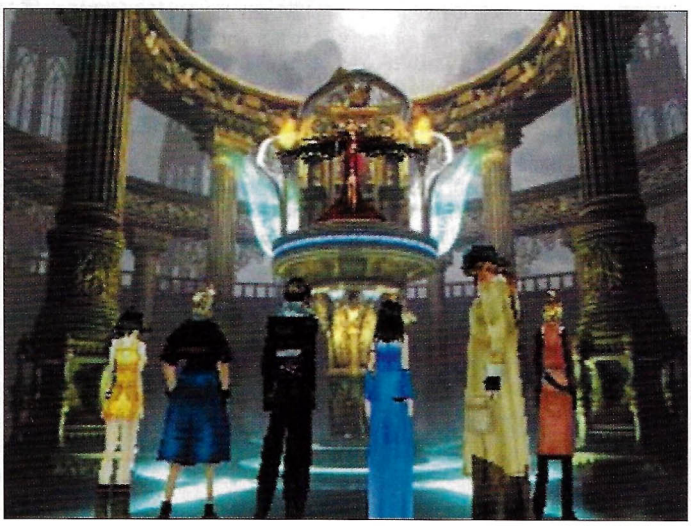
Josip je prošao pre-season i ne zna čemu služe bonusi koji se dobiju nakon toga.

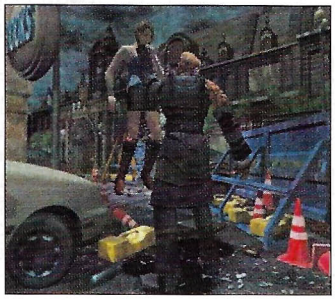
Oni služe da poboljšaš neke vještine svog igrača. Možeš ukupno četiri puta proći pre-season i svaki ćeš put dobiti bonus. Nakon toga nećeš ih više dobivati.

RESIDENT EVIL 3

Josip je uspio napraviti drugačije metke za pištolj i pušku, pa se čudi.

Nije to ništa čudno. Osim metaka što ih je Krešo spomenuo u rješenju, moguće je napraviti jače metke iste vrste, kao i od jednake količine baruta dobiti više metaka nego što je uobičajeno: čestim miješanjem istih metaka vaš lik će se "izvježbati" u izradi određenih metaka pa će svi metci te vrste biti jači i od





AROGANCIJA ISKUSNIH

Čitam ja tako pisma i dođem do zanimljivog pitanja: "Što su ikone?". Netko bi se možda nasmijao, ali kad bolje razmislim, vidim da u svojim tekstovima svi koristimo različite izraze za koje možda mnogi mlađi igrači s manje iskustva ne znaju što znače, pa bi ih bilo dobro negdje objasniti. Svaka čast onome tko je bio dovoljno hrabar da prizna da nešto ne shvaća i poslao ovo pitanje (doduše, nije se potpisao). Ubuduće ću pokušati naći još takvih "riječi koje SVI znaju" i objasniti ih zbog nekih koji se s njima možda ipak nisu još susreli, kako bi mogli u cijelosti razumjeti naše tekstove (ako naiđete na neku takvu riječ - pišite nam).

Dakle, **IKONE** (neki ih zovu i ikonice) su male sličice koje označavaju neki program ili opciju unutar programa, a jednako tako mogu označavati predmet u inventoriju, broj života lika ili nešto slično. Sličica malog medipaka u Larinom inventoriju može se nazvati



ikonom, jednako kao i sličice koje označavaju broj bombi i metaka za pušku u Army Men 3D. Riječ je inače potekla s Amige, gdje su se sličice programa i igara na Workbenchu nazivale ikonama, a zatim su je s istom svrhom preuzeli Windowsi. Ostalo je povijest.

Naravno, to je značenje riječi povezano s kompjutorima, konzolama, igrama i programima. Osnovno značenje riječi ikona dolazi od grčkog *eikon,* što znači slika, a upotrebljava se za označavanje slika svetaca ili božanstava u pravoslavnim crkvama - i to onih na drvu i platnu, za razliku od slika na zidu.

manje količine baruta moći ćete ih napraviti više nego prije.

TOY STORY 2

Damir pita kako se otvaraju plavi sanduci.

Ako misliš na kovčege u zračnoj luci, oni se ne otvaraju, nego se s njih možeš jače odraziti da bi doskočio na policu gdje je Hamm.

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

Za ovu sam igru dobio dosta zahtjeva za šifre i trikove, pa sam sakupio nekoliko sitnica - ali pravih šifri nisam našao. Neven, Danijel, Dijana, Sven, Luka i Petar - nadam se da će vam ovo pomoći.

Igrajte kao Darth Maul - završi igru lap Qui-Gon Jinn, pa označi Qui-Gon Jinna i pritisni SELECT za odabir lika.

Igrajte kao Queen Amidala - ponovite taktiku, ali s Obi-Wanom.

Igrajte kao Captain Panaka - ponovite taktiku, ali s Plo Koonom.

Bodovi iskustva koji su vam potrebni da dosegnete pojedini nivo

Nivo	Bodovi	Nivo	Bodovi
1	24000	6	51000
2	21000	7	30000
3	31500	8	7650
4	39000	9	14000
5	34000	10	12000

Gugan round up dobiva se tako da skupite tri Gugan predmeta tijekom igre. U aboo Swampu pronaći ćete prvi - pri kraju drugog nivoa dolje u procjepu, drugi je na Tatooine - na platformi srednje veličine gore uz ekran skočite i naći ćete ga u kućici iza Jawae, a treći je u Gugan Ruinsu, pri kraju nakon prikrivene zamke, odmah pokraj drveta i grmlja



"Strašno je što MGS2 izlazi samo za PS2"

(Josip)



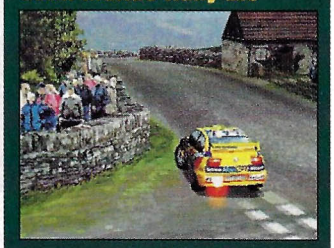
I ostali...

Sven-FALLEN - glas primljen, ali rješenja ipak idu prema nekom redu; **Vedran** - hvala za trikove za RE ali već su bili objavljeni. Što se tiče Clocktowera 2, on se penje po ljestvici i uskoro je na redu za rješenje; **Marko** - hvala na savjetima, dobro će nam koristiti, a protiv tebe i tvoje djevojke sastavit ćemo neku ekipu; **Dinko** - svaka čast, stvarno dobro crtaš, a Quake test možda nađe mjesto na www stranicama PSX-a; **Luka** - nadam se da si uz rješenje uspio prijeći Alundru; **Danijel** - hvala na ispravku, a za druženje s Playstation fanovima pridruži se newsgrupi spomenutoj na ovim stranicama; **Josip** - za većinu tih igara pogledaj stare brojeve, a za neku specifičnu pomoć napiši gdje si zapeo (čak ni tri pisma koja si poslao ne pomažu ako ne napišeš gdje si zapeo); **Matija, Adam** - hvala za rješenje, šifre potraži uz rub stranice; **Kiki** - nadam se da će ti rješenje za ICB pomoći; **Tamara, Željko** - koliko si puta prešao Nemesis ? 33 ?; **Filip** - za obje igre prohodi su objavljeni u posljednja 2-3 broja; **Robert** - rocket launcher ti bace na kraju prvog RE; **Filip, Ivan, Srđan, Marin i Darija** - nadam se da će vam rješnje za Chase the Express pomoći; **Društvo iz Fažane** - o tome kako dobiti ninju već smo pisali, a mislim da ste negdje pogriješili u pisanju naziva ove druge igre; **Dadaist** - ali sva ta rješenja već su bila objavljena (neka i nedavno); **Vladislav** - nažalost, ta šifra ne radi; **Vladislav (vjerojatno drugi)** - ne znam na kojem si dijelu igre, ali ako si točno igrao po rješenju, ne bi smio imati problema; **Amar** - nadam se da ti je rješenje Alundre 2 pomoglo; **Ivan** - evo rješenja za ICB već u ovom broju; **Hrvoje** - sve je u brzini (pročitaj rješenje); **Darko** - igre su uvrštene na popis, a kad će doći na red - vidjet ćemo; **Nataša** - NE, to je sam kraj igre i koliko smo saznali, misija u kazinu se može ponavljati više puta jer se ne može završiti; **Bernard** - svaka čast na trudu, rješenje koje si poslao za RE2 je doista detaljno; **Mihaela** - nažalost, nismo uspjeli saznati gdje je treći 1970; **Vedran** - pokušaj u Trening modu; **Davor** - još nema ni Matrixa, a ti bi Matrix 2; **Dražen** - sva ta rješenja već su objavljena - pokušaj se domoći starijih brojeva; **Ace Kuzevski** - uspjeli smo pročitati tvoje pismo, ali nažalost nismo ti u mogućnosti pomoći.

Na kraju, pozdrav dečkima koji su na interesantan način provjeravali jesam li to zaista ja na Iličkom placu.

CHEATS

Colin McRae Rally 2.0



Ove cheatove upišite pri kreiranju novog vozača (new driver profile):

Onecarefulowner	svi auti
Hellocleveland	sve staze
Jobinitaly	Mini Cooper
Offroad	Lancer Road
Jimmyscar	Sierra Cosworth
Coolestcar	Ford Puma

Cheatovi za ARCADE MODE

Greatballsof	ispucavanje vatrenih kugli
Neuralnightmare	agresivni CPU vozači

Kristijan, Robert

Lego Racers

Cheat mode

Na glavnom ekranu odaberite "Build", zatim "New Racer" na "Build Driver" ekranu. Zatim unesite jedno od sljedećih imena na "Make License" ekranu. Kad unesete posljednje slovo imena, pritisite ↓ umjesto nekog drugog gumba. Zatim idite na "Build Car" ekran i napravite bilo kakav auto.

Svi trikovi rade samo u "test drive mode"

bez kotača	NWHLS
bez vozača	NDRVR
turbo mode	FSTFRWRD
zadržavanje brzine i izvan staze	NSLWJ
raketni auto	FLYSKY-HGH
obrnuta Rocket Racer Run staza	LNFRRRM
samo bonusi koji omogućavaju pucanje	PGLLRD
samo mine-bonusi	PGLLYLL
samo turbo bonusi	PGLLGRN
bonusi uvijek na maksimumu	MXPMX
isključivanje svih cheatova	NMRCHTS

Ove šifre specijalno za dva "frika" iz Crikvenice

No Fear Mountain Downhill Biking

Upiši kao ime:

svi trailovi	LOTSSOFEAR
cartoon trail	TOONITUP
alien trail	ABDUCTION
svi bikeri	GOOBERS

Šifre se upisuju na TIME TRAIL - ACCESS CODE

Rollcage Stage 2

Šifre se upisuju u mjesto za PASSWORD:

MULTI CHEAT
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
MEGA SPEED
LOOK.OUT!.ITS.ANDY.GREEN

Svabo & Tony

In Cold Blood

RJEŠENJE BROJA

INVESTIGATE THE REFINARY

Igru počinjete ispred rudnika. Upoznajte se s kontrolama (ne pucajte!) i razgovarajte s Kostovom o sve tri teme. Kad krene prema rudniku, slijedite ga. Dok privlači pozornost stražara u kućici, sagnuti prođite iza njegovih leđa (pazite da vam je stražar ispred vrata okrenut leđima) i uđite u rudnik.

U prvoj se sobi možete prošetati lijevo i pogledati kroz prozor te na oglasnu ploču. Prođite kroz vrata desno od onih na koja ste ušli. Vojnik će vas propustiti nakon razgovora, pa HODAJTE do prvih vrata nalijevo i uđite. Na vratima sačekajte da razgovor završi i da jedan vojnik izađe, pa se došuljajte do bližeg vojnika i udarcem ga sredite sleđa (ne pucajte). Na isti se način riješite drugog stražara koji stoji u suprotnom kutu sobe i s njegovog tijela pokupite upaljač.

Uđite u dizalo (desna vrata na desnom zidu) i u sobi za odmor porazgovarajte s tehničarom o svim temama. Uđite u drugo dizalo na drugom kraju sobe za odmor i ono će vas odvesti do hodnika. Tu vam je stražar okrenut leđima. Prišuljajte se i udarite ga po glavi. U sobi ravno s tehničarom razgovarajte o svim temama pa se dizalom vratite u hodnik i prođite kroz lijeva vrata. Idite još jednom lijevo i u ovoj sobi upotrijebite terminal da saznate informacije o Kieferu. Vratite se u sobu desno, idite opet desno, spustite se niz kratke stube i prođite kroz vrata. Idite hodnikom naprijed do vrata na desnom zidu i uđite. Priđite osobi koja gleda utakmicu i razgovarajte s njom o svim ponuđenim temama. Potom se odmaknite i idite u sobu lijevo. Pogledajte akcelerator i pokupite testno punjenje iz kutije u desnom dijelu sobe (blizu prozora). Upotrijebite punjenje na akceleratoru, potom priđite prozoru i odgurajte u lijevi dio u koji je udarilo testno punjenje. Ponovite postupak s ispaljivanjem punjenja da razbijete prozor pa izađite van kroza nj i pogledajte žicu na podu.

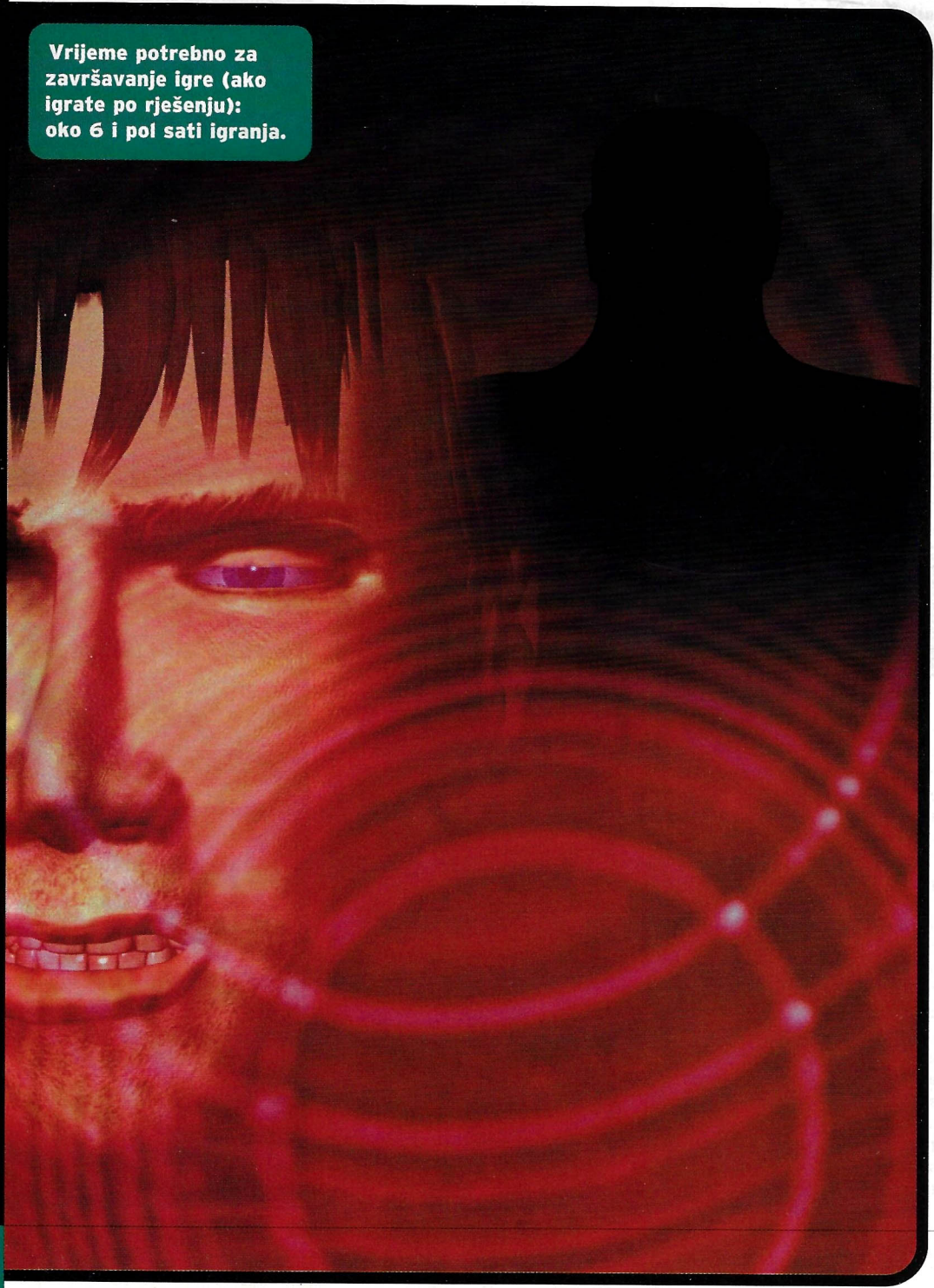
Vratite se unutra i u prostoriji u kojoj je osoba priđite kutijama uz donji desni dio ekrana. Pokupite klin (koji se prilično slabo vidi) i razgovarajte o žici s osobom koja gleda TV. Kad vam je odbije dati, zaprijetite joj pištoljem (uperite pištolj u nju i pritisnite X) pa se s kabelom povezanim na klin vratite do akceleratora. Upotrijebite ga na akceleratoru i ispalite preko provalije. Izađite kroz razbijeni prozor i preko kabela prijeđite provaliju.

Pregledajte strojeve u sobi i izađite kroz vrata. Nakon animacije razgovarajte s profesorom o svim temama pa se priključite na računalo pokraj njega i iščitajte sve podatke do kojih možete doći. Ponovno razgovarajte s profesorom, ali ovaj put o njegovoj kćeri Alexandri pa će vam obećati pomoć. Izađite kroz manja vrata i dobit ćete poruku od Kostova. Pročitajte je pomoću Remore i odmah mu odgovorite da vam je pomoć dobrodošla (rečenica 3). Malo pričekajte i nakon eksplozije prođite kroz vrata na drugoj strani dok su vojnici okrenuti leđima.

Idite u lijevi hodnik i uđite kroz prva desna vrata. Razgovarajte s tehničarom o svim temama i pogledajte na računalu informaciju o dizalima. Prođite kroz vrata u sredini ekrana i izbjegnite / sredite stražare u ophodnji. Na kraju uđite kroz vrata nadesno i pogledajte dizalo. Ponovno idite vratima nadesno i pogledajte veliki osigurač. Izađite kroz druga vrata i spustite se dizalom u rudnik.

Uđite kroz prva vrata lijevo, razgovarajte s tehničarom o svemu i zatim pogledajte dizalo u dnu sobe. Vratite se do glavnog dizala i idite gore. Vratite se do sobe s računalom i uključite malo (*emergency*) dizalo. Velikim se dizalom ponovno

Vrijeme potrebno za završavanje igre (ako igrate po rješenju): oko 6 i pol sati igranja.



Za sve one kojima neka od pustolovina Johna Corda predstavlja neprelaznu prepreku (a sudeći prema vašim pismima, takvih je mnogo), evo rješenja za sve špijunske zgode i nezgode koje će ga zadesiti. Veći dio igre predstavlja Cordova sjećanja, a pred kraj ulazite u "stvarno vrijeme" i nastavljate avanturu - no to ništa ne mijenja u načinu igre. Navalite! PIŠE Berislav Jozić

spustite u rudnik, a malim se popnite i idite u sobu s osiguračem. Izvucite ga. Malim se dizalom spustite dolje, izađite kroz vrata i sredite stražara. Skrijte se iza bačvi i pričekajte drugog stražara. Kad pregleda svog prijatelja koji leži i okrene se, sredite i njega. Pričekajte da stražar u ophodnji izađe iz ekrana, potom pritrčite i skrijte se iza kolica. Sredite stražara kad vam bude okrenut leđima, a posljednjeg jednostavno napucajte.

Pogledajte stroj i primijetit ćete da mu nedostaje energetska ćelija. Vratite se do špilje u koju ste se spustili dizalom i idite hodnikom naprijed pa lijevo. Pretrčite preko mostića kad su laseri ugašeni i pogledajte kroz rešetku na vratima na kraju prostorije. Spustite se niz male stube i pregledajte Kiefera da nađete energetsku ćeliju i saznate neke informacije.

Vratite se do stroja i upotrijebite energetsku ćeliju. Potom uključite stroj da vam raznese put za dalje. Izbjegavajući robota, trčite desno kroz tunel i uskočite u rudarska kolica.

SECURITY HQ

Na početku se nalazite u sobi koja će vas zbuniti, a kroz nju se morate probiti i doći do gornjeg desnog dijela (povremeno se na vratima pojavljuje robot). Ne prilazite vratima, nego pomoću Remore gledajte na kartu kad će se robot pojaviti. Kad krene natrag u hodnik, idite za njim pazeći da vas ne primjeti.

Kad uđete u sobu s punjačem (naprava s okruglom plavo-bijelom rupom na zidu uz vrata), zastanite na vratima da vas ne napadne drugi robot pa upotrijebite EMP mine na punjač.

Idite do procjepa između sanduka i zida pa čučnite dok robot ne dođe i mina ga ne sredi. Ustanite i okrenite se prema robotu koji stoji te zapucajte u nj. Čim se okrene, ponovno čučnite. To će natjerati robota da priđe mini i bude uništen. Pokupite minu (ne morate, ali će vas Remora na to podsjetiti, pa eto...) i izađite kroz vrata lijevo.

Idite naprijed u veći hodnik i pogledajte kroz rešetku na vratima uz donji dio ekrana. Razgovarajte s Alexandrom o svemu pa idite do drugog kraja hodnika i pregledajte zaključana vrata. Ponovno razgovarajte s Alexandrom i recite joj da pozove stražara. Čim to učini, skrijte se u mali hodnik (možete čak ući u sobu, ali ne u onu u kojoj su dva stražara - pogledajte kartu). Kad stražar kojeg je Alexandra pozvala uđe, morate mu se prišuljati dok je okrenut prema Alexandri. Udarite ga - ne smijete ga napucati!

Sad idite kroz vrata koja su prije bila zaključana. Pogledajte vrata koja se ne mogu otvoriti bez kartice. Potom prođite kroz druga i pokupite *pajser* s poda. Popnite se stubama. Na ovom katu (zasad) NE SMIJETE pucati jer će se uključiti alarm koji će vam onemogućiti završetak misije (isto kao da ste napucali stražara kod Alexandre).

Prvo prođite kroz vrata na gornjem dijelu ekrana u veliki hodnik. Razgovarajte s vojnikom i popnite se jednim stubama na vrhu ekrana, ali samo dopola (čut ćete upozorenje) i odmah se spustite natrag dolje i ponovno razgovarajte s vojnikom. U velikom hodniku prođite kroz lijeva vrata i razgovarajte s vojnikom. Pronađite kupaonicu. Iza jedne pregrade vidjet ćete zapovjednika, popričajte s njim (nepristojno, znam) i pronađite *briefing room* (soba sa stolicama, a ne kongresna dvorana). Na ploči na zidu pročitajte zapovjednikovo ime te idite u sobu s računalom i upotrijebite Remoru da saznate šifru zapovjednikovog ormarića (pogledajte i druge informacije). Idite u sobu s ormarićima, otvorite zapovjednikov ormarić (u stražnjem, mračnom dijelu sobe) i pokupite karticu.

Vratite se u podrum i karticom otvorite zaključana vrata. Upotrijebite Remoru na ploči pokraj vrata da isključite automatske zaštite na stubama. Vratite se gore i hrabro se popnite po njima. Doći ćete u sobu punu stražara koji vam brane ući u neka od vrata. Prođite kroz vrata na udaljenom kraju prostorije, a u sobi u kojoj se nađete (tu je i neki činovnik) prođite kroz druga vrata. Upotrijebite *pajser* da povučete ljestve koje vire iz otvora na stropu. Popnite se i izađite kroz vrata. Prijeđite na drugu stranu heliodroma, prođite kroz velika vrata i pogledajte kroz rešetku na podu. Slijedi animacija nakon koje se vraćate otkud ste i došli - sidite niz ljestve i idite u sobu s činovnikom (možete ga ubiti, a i ne morate). Potom izađite u hodnik gdje sad nema stražara. Prođite kroz vrata koja je čuvao stražar, ubijte vojnika i uđite u Nagarovljev (mislim da se tako piše) ured. Pogledajte terminal na drugom kraju prostorije i na njem upotrijebite prislušni uređaj.

Prođite kroz obližnja vrata te niz mali hodnik produžite u sobu s računalima. Razgovarajte s programerom koji će vam na Remoru snimiti potrebne programe. Vratite se u ured i ponovno pokušajte staviti prislušni uređaj u terminal.

Vratite se u hodnik i prođite kroz lijeva vrata. U prostoriji prođite kroz druga vrata i pogledajte računalo (ravno ispred vas, ne sliči baš na računalo). Pokušajte uzeti *data* paket - nećete uspjeti pa se vratite stubama na kat ispod. Pazite, ondje su tri vojnika koji će početi pucati po vama pa budite spremni na opasnu borbu. Idite u sobu lijevo od stuba kojima ste se popeli iz podruma - tu je prestrašeni debeli tehničar.

Razgovarajte s njim i reći će vam da u susjednoj sobi u ladicama pokraj vrata potražite alatku koju trebate. Idite ondje i pokupite "removal clip". Vratite se gore i pomoću njega izvucite *data* paket iz računala. Kraj je misije i možete napustiti zgradu putom kojim ste i došli.

RAID ON THE LAND TRAIN

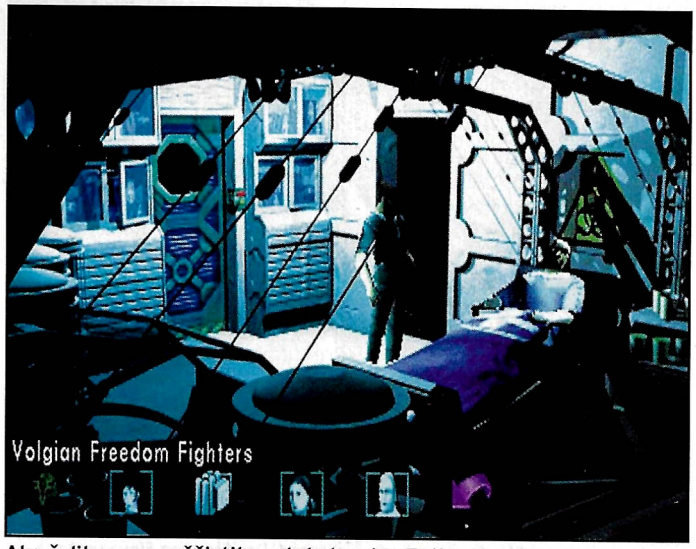
Nakon što se popnete na vozilo, pridite vratima, upotrijebite minu i brzo se sklonite na drugu stranu platforme. Kad se vrata otvore, uđite i idite stazom do stroja sa svjetlucavom žaruljom. Pogledajte je i na njoj upotrijebite upaljač. Kad tehničarka siđe, razgovarajte s njom (možete je i ubiti nakon razogvora). Potom se popnite dizalom spremni za borbu. Sredite oba stražara, pridite vratima i poslužite se Remorom da pogledate kartu okoliša.

Prođite kroz vrata u hodnik (robot će krenuti u ophodnju) i idite desno. Trčite do kraja hodnika, prođite kroz vrata ispred vas i na lijevom zidu upotrijebite EMP minu na punjač. Brzo izađite kroz vrata kroz koja ste i ušli jer se kroz druga približava robot. Pričekajte da ga vaša mina sredi, uđite i pokupite je. Idite kroz vrata na desnom zidu pa hodnikom do vrata kroz koja vam prolaz priječe crveni laseri. Vratite se u hodnik, kroz sobu u kojoj ste sredili robota, i uđite u obližnju sobu.

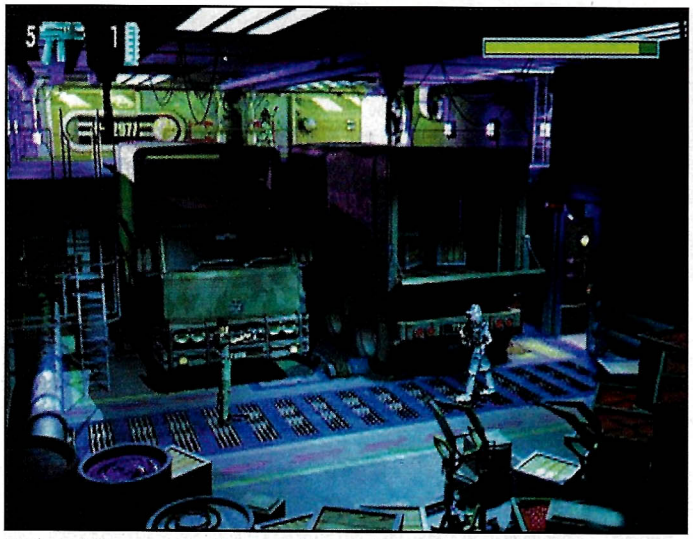
Na računalu upotrijebite Remoru i pogledajte informacije. Isključite lasere pa se vratite u sobu gdje ste sredili robota. Prođite kroz nasuprotna vrata. Sredite vojnika, ali budite

NEKOLIKO SAVJETA ZA UGODNIJE ŠPIJUNIRANJE

- Igra obiluje streljivom i energijom pa ih ne morate štedjeti. Upotrijebite paket prve pomoći čim vam energija prijeđe u žuto, a pištolj punite kad vam metci padnu ispod 4. Na prosječnog stražara potrošit ćete 3-4 metka, ali ako ste u borbi s dvojicom ili trojicom, punjenje pištolja odnijet će vam dragocjene sekunde.
- Morate li puniti energiju ili pištolj, uvijek to učinite prije nego pregledate stražare jer vam igra ponekad neće dati paket s prvom pomoći ako imate neki neiskorišteni uza se. Ako ga upotrijebite, mogli biste naći novi na idućem stražarevom tijelu.
- Ako imate priliku i vremena, uvijek sredite sve stražare na koje naiđete, jer ih različiti alarmi i druge sitnice mogu natjerati da se pojave baš kad vam najmanje trebaju. Neka vam geslo bude: "Gdje ja prođem, stražari više ne rastu."
- Kad kod imate priliku, u borbi se skrijte iza sanduka ili u kutu hodnika i čekajte. Stražari će doći i utrčati u vašu liniju paljbe. Brzim pucanjem nećete im dopustiti da upotrijebe oružje te ćete ih nekoliko srediti ne primivši nijedan hitac.
- Kad upalite radar, pričekajte nekoliko sekundi da se svi stražari/roboti prikažu jer nisu svi odmah vidljivi.
- Dobro gledajte na koju su stranu okrenuti stražari i roboti. Ako u stražare zapucate dok su vam okrenuti leđima, gotovo sigurno neće stići ni zapucati na vas - a ni roboti ni stražari vas ne vide i ne čuju ako im se šuljate iza leđa.
- Male robote sređujte brzim hitcima - potrebna su 2-3 pogotka po robotu. To je mnogo bolje nego da od njih bježite jer su jako brzi.
- Snimajte poziciju što češće da ne biste morali ponavljati veći dio igre ako umrete.



Ako želite, prvo raščistite put do bombe. Zatim razgovarajte sa zarobljenikom, jer odbrojavanje počinje tek kad vam kaže za bombu



Kad sredite ovog stražara, pazite u kojem ćete se trenutku penjati do drugog da vas ne bi uhvatio usred penjanja

na oprezu jer ih stiže još (treba ih sve neutralizirati, a ni oni nisu glupi pa se skrivaju iza sanduka i proviruju pucajući - i vi upotrijebite istu taktiku). Pregledajte njihova tijela, idite hodnikom i uđite u sobu lijevo.
Na računalu upotrijebite Remoru da saznate neke informacije. Vratite se u hodnik i prođite kroz vrata na drugom kraju. Sredite stražara, a potom sredite i drugog koji će pritrčati.
Uđite kroz vrata nasuprot onima kroz koja ste došli. Razgovarajte sa zarobljenikom i saznat ćete da je u vlaku postavljena bomba. U donjem će se dijelu ekrana pojaviti brojač, ali ako slijedite upute, imat ćete dovoljno vremena da je učinite bezopasnom. Idite u sobu do i na računalu pogledajte informacije o zarobljeniku. Otvorite njegov ormarić (također na računalu) i iznutra uzmite alat za podešavanje bombe i izađite. U tom vagonu još možete ubiti dva stražara u streljani (neće vas čuti pa im se lagano prišuljajte). U ormaru ćete naći neiscrpnu zalihu streljiva, ali ne morate ga uzeti ako ne želite.Vratite se do sobe u kojoj ste sredili robota, prođite kroz vrata na desnom zidu i hodnikom idite u *vagon broj 4.*
Prođite kroz prvu sobu i uđite u mali hodnik. Pomoću Remore pogledajte okoliš i pričekajte da robot u desnoj sobi prođe pokraj vrata te potom uđite u tu sobu. Robot je okrenut na drugu stranu pa upotrijebite EMP minu na punjaču lijevo i skrijte se iza kutija dok mina ne uništi robota.
Pokupite minu i spustite se dizalom. Ubijte stražara i pričajte s tehničarom. Zaprijetite mu pištoljem i pitajte za sanduk, a na računalu potražite lokaciju sanduka. Drugim se dizalom popnite u skladište, no budite spremni na borbu jer vas čekaju tri stražara koja treba srediti. Potražite sanduk s oznakom 66 i upotrijebite alat za podešavanje bombe - brojač će biti postavljen na vrijednost od jednog sata, što bi vam trebalo biti dovoljno da završite ostatak misije.
Prođite kroz vrata na lijevoj strani sobe i popnite se ljestvama. Kad budete na krovu, idite desno, a kad ugledate top, vratite se sve do petog vagona i sobe u kojoj ste isključili lasere (prije nego napustite vagon 4, upotrijebite Remoru na ploči lijevo od izlaznih vrata, što vam omogućava prekinuti komunikaciju između vagona 5 i ostatka kompozicije). Uključite kontrolu topova i idite u sobu pred kojom ste imali obračun sa stražarima (ondje gdje je računalo s podacima o topovima). Uništite top na vagonu 4 i vratite se do njega.
Prijeđite preko krova i spustite se ljestvama. Ubijte stražara i prođite kroz vrata. Sredite još jednog stražara, idite u iduću sobu, a onda kroz vrata na desnoj strani.
Hodnikom idite u *vagon 3.*
Uđite u hodnik, pogledajte uokolo pa se vratite u prostoriju ispred i upotrijebite Remoru na računalnom terminalu da zaključate vrata na sobama u kojima su stražari. Sad možete spustiti ljestve u hodniku i popeti se na krov. Spustite se drugim ljestvama i prođite kroz vrata. Potom idite kroz vrata u sredini ekrana. Slijedite stražara niz hodnik, protrčite kroz vrata lijevo i spustite se dizalom u garažu. Pokušajte tiho svladati prvog stražara. Nakon toga popnite se ljestvama na lijevoj strani i napucajte drugog stražara. Idite hodnikom oko garaže do stuba koje se nalaze na desnoj strani. Popnite se u svlačionicu, pridite vratima i Remorom provjerite gdje se nalazi robot u susjednom hodniku. Kad prođe pokraj vrata, izađite i postavite EMP minu na punjač i skrijte se u obližnji hodnik. Mina će srediti robota, no zasad je ostavite u punjaču. Pridite vratima na sredini hodnika u kojem se nalazite. Upotrijebite Remoru da razbijete šifru i brzo bježite u hodnik gdje ste sredili robota jer će kroz druga vrata doći drugi robot. Uđite u svlačionicu, a robot koji vas slijedi bit će sprženi (to možete pratiti na Remori). Pokupite minu i prođite kroz vrata na kojima ste probili šifru te kroz još dvije prostorije u *vagon 2.*
Uđite u iduću sobu i kroz desna vrata idite do cijevi za raketu sa znakom. Upotrijebite računalo da otvorite poklopac cijevi pa se vratite u sobu ispred. Prođite kroz lijeva vrata (morat ćete srediti stražara) i porazgovarajte s tehničarom. Dizalom se spustite kat niže i upotrijebite Remoru da otvorite donji poklopac cijevi. Pokušajte pokrenuti platformu "deploy maintenance platform" pa se dizalom vratite gore i razgovarajte o tome s tehničarom. Iako neki kažu da se naredba za platformu može izdati i na drugim računalima, siguran je način da se vratite do vagona 5. U komunikacijskoj sobi to učinite pomoću računala, vratite se ovamo, siđete dizalom i računalom pokrenete platformu.
Popnite se na platformu i idite na krov. Potom stazom do izlaza u gornjem dijelu ekrana. Uđite u hodnik i na Remori pogledajte okoliš. Primijetit ćete sobu s robotom. Evo kako ga se riješiti: u sobu uđite kroz vrata udaljenija od robota i izdaleka zapucajte u nj. Brzo se vratite kroz vrata natrag u hodnik - robot će vas slijediti. Idite hodnikom do izlaza, ljestvama se popnite na krov, prijeđite preko krova i spustite se do drugih vrata sobe u kojoj je bio robot. Postavite EMP minu i bježite u hodnik - pratite na Remori kretanje robota koji će, slijedeći vas, doći u sobu gdje će ga srediti mina (kad ga ne vidite na karti, znači da nije na istoj razini kao vi, ali će vas slijediti i po ljestvama).
Kad ste sredili robota, u istoj sobi upotrijebite prekidač koji će otvoriti vrata u hodniku (pokupite EMP minu prije izlaska). Prođite kroz vrata i idite kroz iduće prostorije do *vagona 1.*
Prođite kroz prvu sobu, pa kroz drugu te produžite hodnikom kroz najdalja vrata. Sredite stražara.
Uđite u sobu na dnu ekrana i vidjet ćete stražara koji je zarobio Chi. Kad ga ona udari, napucajte ga pa se vratite hodnikom do prijašnjeg hodnika. Prođite kroz lijeva vrata uz dno ekrana i sredite još jednog stražara.
Prođite kroz vrata na dnu ekrana desno i sredite stražara, potom otvorite sef na zidu i uzmite ključeve. Vratite se do prve sobe u vagonu - one u kojoj su dva uređaja za kartice. Pokušajte ih upotrijebiti i razgovarajte sa Chi. Dajte joj ključ - karticu, a svoj ključ upotrijebite na jednom od uređaja - Chi će svoj upotrijebiti na drugom.
Idite u hodnik ispred sobe gdje ste sreli Chi i u ćeliju 04. Pogledajte ljestve pa idite u ćeliju 01.
Upotrijebite Remoru na malom računalu da otvorite poklopac iznad ljestava. Vratite se do ljestava i popnite, preko krova dođite do drugih ljestava pa se spustite. Spremni na borbu uđite kroz vrata i pobijte stražare. Imate kontrolu nad vlakom. Spustite se do vozača da mu to i kažete.

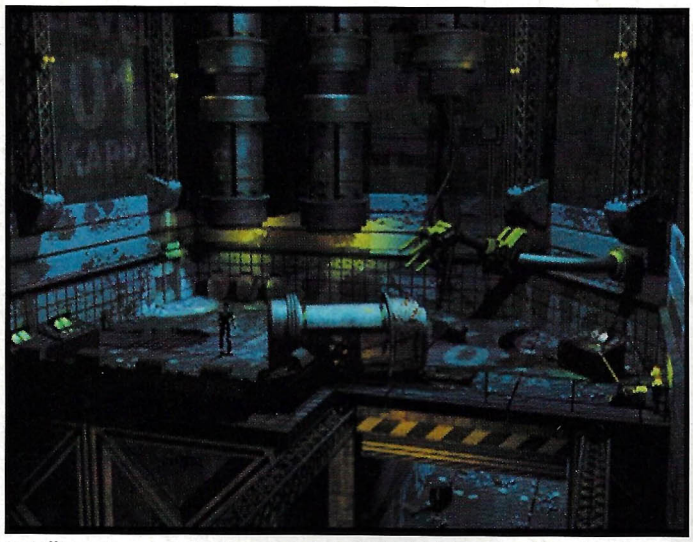
CONTAINMENT

ALPHA I BETA

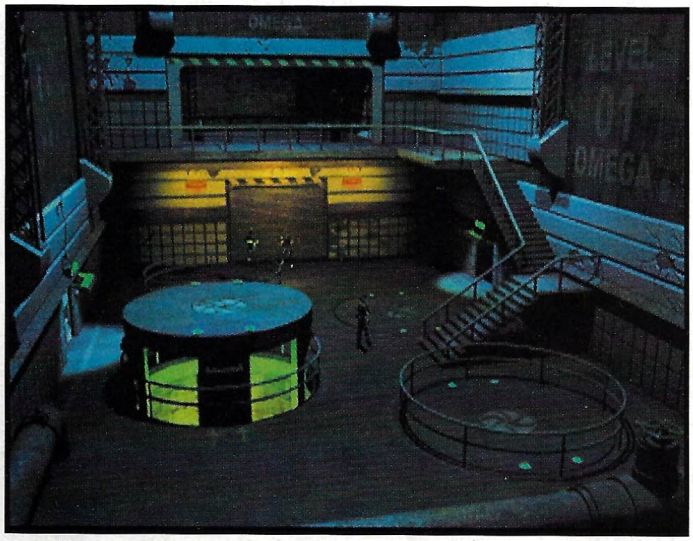
Zaobiđite kamion slijeva i zatvorite poklopac motora - stražar će prići, a vi zaobiđite kamion s druge strane i sleđa sredite drugog stražara. Kad se stražar koji je išao istraživati vrati, napucajte ga. Vrata otključajte Remorom i uđite (stražari vas ne napadaju jer ste obučeni kao tehničar, ali ako vas neki zatraži identifikaciju, nemojte mu se približavati dok je ne nađete).
Prođite kroz vrata na suprotnom zidu, razgovarajte s tehničarom i upotrijebite Remoru na računalu. Pročitajte sve na što naiđete. Vratite se kroz vrata kroz koja ste ušli i uđite u dizalo u desnom uglu ove prostorije.
Idite na idući ekran i pokušajte otvoriti jako osvijetljena vrata. Upotrijebite Remoru i saznat ćete broj datoteke. Potom se vratite gore do računala na kojem ste maloprije radili i otvorite vrata. Vratite se dizalom dolje i prođite kroz vrata koja ste otključali. Prođite u iduću sobu, pregledajte tijelo na podu i pokupite identifikacijsku karticu. Izađite, idite do dizala pa gore.
Prođite kroz desna vrata, a u sobi kroz lijeva. Pridite stražaru, pokažite mu karticu i uđite u skladište te pokupite žicu.
Dizalom se spustite pa prođite kroz desna vrata. U idućoj sobi prođite kroz vrata u blizini i doći ćete u veliku sobu. Idite lijevo i pogledajte crveni poklopac na zidu. Tehničarka će vas tražiti identifikaciju - pokažite joj karticu. Otvorite poklopac i uđite. Žicu zavežite za kuku uz otvor i spustite se.



Čim zatvorite poklopac motora, trčite s desne strane kamiona i sredite stražara koji će na vratima ostati osamljen



Uvježbavajte povlačenje poluge i gledajte kuda se pomiče robotska ruka prije nego namamite Spectrea da vas prati u sobu



Kroz lijeva vrata ne možete bez tehničara, ali uvijek se možete vratiti po njega u sobu desno da vam ih ponovno otvori

KAPPA

Upotrijebite Remoru na kontrolnu ploču i odaberite program BEELZEBUB da otvorite vrata. Uđite i pobijte male robote. Ovaj je kraj naseljen njima - ubijajte ih kad na njih naiđete, a streljivo i energiju skupljate s tijela vojnika na podu.

Idite kroz lijeva vrata, prođite kroz sobu i uđite kroz vrata ravno ispred vas. Prođite kroz donja vrata u ovom hodniku - trebali biste biti u sobi s *laptopom* na malom stoliću. Upotrijebite Remoru, resetirajte računalo i pročitajte mailove. Kad izađete iz sobe, gonit će vas robot po imenu Spectre - ne možete mu nauditi metcima pa ga izbjegavajte (ako vas neko vrijeme ne vidi, počet će ophodnju uokolo - zato na karti gledajte gdje je i mičite mu se s puta).

Vratite se do ulazne sobe i prođite kroz srednja vrata na zidu nasuprot ulazu. Otvorite sef i pokupite osigurač. Izađite iz sobe i prođite kroz donja vrata, potom kroz ona u donjem dijelu sobe (izbjegavajte robota). Trebali biste biti u sobi s velikom robotskom rukom. Upotrijebite računalo, odaberite opciju "Prime the pods" i aktivirajte mehanizam za prekopčavanje. Izađite i idite u hodnik iz kojeg ste došli u sobu s računalom. Prođite kroz srednja vrata na istom zidu.

Popnite se stubama i upotrijebite osigurač na kutiji za osigurače na zidu. Upotrijebite Remoru da uključite struju i napunite "pods" energijom.

Sad prvo idite u sobu s robotskom rukom. Na zidu nasuprot terminalu trebale bi biti vidljive iskre električne energije koje frcaju iz oštećenih žica. Pokraj terminala je poluga kojom aktivirate robotsku ruku. Vaš je idući cilj namamiti Spectrea u tu sobu i povući polugu u pravom trenutku, tako da ga ruka odbaci u zid i na oštećene žice. Potrebno je malo tempiranja, ali može se izvesti. Kad ga sredite, s njegovog "tijela" pokupite čip i vratite se u ulaznu sobu. Upotrijebite ga na malom dizalu na istom zidu na kojem su i velika ulazna vrata.

OMEGA

Spustite se dizalom i napucajte stražara. Prvo upotrijebite Remoru na višem računalu da dobijete podatke o tome tko je u ćelijama. Pogledajte posebno informaciju o Oliakovu. Potom na drugom računalu odaberite 8 i razgovarajte s luđakom u ćeliji.

Otvorite njegovu ćeliju, idite do velikih vrata sobe i pogledjte ih. Računalom podignite ćeliju 11, spustite je pa porazgovarajte s luđakom dok ga ne nagovorite da igrate igru tajni (secrets). Nakon toga predložite mu igru i slijedit će vas do ćelije 11.

Podignite ćeliju 11 dok je on na njoj i spustite ga nakon nekoliko trenutaka. Idite na njegovo mjesto. Luđak će dignuti ćeliju, a vi se popnite na balkon i idite u iduću sobu.

Siđite stubama i idite kroz vrata desno (ispod stuba). Pritisnite crveni gumb na svim cilindrima, doći će Nagarov pa razgovarajte s njim. Kad izađe, izađite za njim i pogledajte zaključana vrata. Vratite se u sobu s cilindrima. Razgovarajte s tehničarom, a on će vam otvoriti zaključana vrata u susjednoj sobi. Prođite i pogledajte desnu stranu ormara - ondje gdje je naslonjen na zid. Otvorite ormar i pokušajte uzeti pušku.

Upotrijebite računalo pa idite kroz tajni prolaz. Popnite se ljestvama do sobe sa stražarom. Ubijte ga. Vidjet ćete animaciju pa kontaktirajte Chi (putem Remore). Pošaljite joj poruku da ga uhvati na radaru. U ovoj bi sobi trebao biti tehničar (možda se skriva zbog pucnjave) pa razgovarajte s njim da dobijete šifru. Vratite se do računala kraj prolaza i upotrijebite ga. Pročitajte informacije o ometanju radara i isključite ga.

Dobit ćete poruku od Chi. Idite kroz prolaz i popnite se ljestvama do vrha gdje će vas pokupiti.

BLOW UP THE REFINARY

Pokušajte otvoriti željezna vrata, razgovarajte s Kostovom i idite tunelom lijevo. Sredite stražara pa dvaput povucite polugu na zidu. Razgovarajte s tehničarom, trčite natrag do vrata i prođite kroz njih. Kao i prvi put, izbjegnite lasere i sredite stražara iza njih. Idite tunelom do mosta iznad kojeg je automatski top. Razgovarajte s Kostovom o svemu i on će početi pucati u top, a vi za to vrijeme pretrčite prijeko i čučnite iza malih stijena. Doći će stražari, ali obzirom da ste skriveni, morat će vam prići pojedinačno. Lako ćete ih srediti, a i Kostov će vam pomoći.

Nastavite tunelom i sredite stražara koji se skriva iza kolica. Upotrijebite Remoru da otvorite velika metalna vrata. Uđite i razgovarajte s tehničarima. Potom udarite računalo. Proradit će pa ga upotrijebite da pomaknete dizalicu 3. Dizalom se popnite u rafineriju.

REFINERY

Popnite se ljestvama i uđite kroz prozor lijevo. Razgovarajte s Tolstovom, ubijte stražara i izađite kroz prozor. Slijedi animacija, a vi se spustite ljestvama s ove strane zida i utrčite kroz vrata lijevo. Brzo stavite EMP minu u punjač i pobjegnite van prije nego vas robot stigne. Kad ga mina sprži (ako nije krenuo za vama, namamite ga s nekoliko pucnjeva), pokupite minu i pretražite Tolstova da dobijete ID karticu. Idite desno u veliku sobu (stražara možete, ali i ne morate srediti) pa se popnite ljestvama i upotrijebite ID karticu da aktivirate dizalo. Dizalom idite gore i stanite na pomičnu vrpcu. Kad prolazite ispod cijevi, morate se uhvatiti za nju da ne padnete u vatru, a kad dođete na drugu stranu, sredite oba stražara prije nego zapucaju.

Popnite se ljestvama pokraj peći pa siđite s druge strane. Nastavite dalje pazeći da vas vrpca ne odvuče u peć. Ubijte stražara, siđite s vrpce i povucite polugu kad je ugledate. Kad vidite da su stražari napustili sobu ispod vas, spustite se dolje i ubijte dva preostala stražara. Postavite bombu na Baby blue i brzo izađite kroz vrata gdje se s Kostovom morate boriti protiv nekoliko stražara. Kad ih sredite, idite desno i kroz vrata zgrade koja će Kostov za vas otvoriti.

OFFICE BUILDING

Morate brzo izaći - nasreću, ova vam je zgrada poznata iz prve misije. Idite do izlaza (ondje gdje ste ušli u prvoj misiji) i sami procijenite koji vam put više odgovara. Srest ćete nekoliko stražara koje morate srediti.

MAINLAND BASE

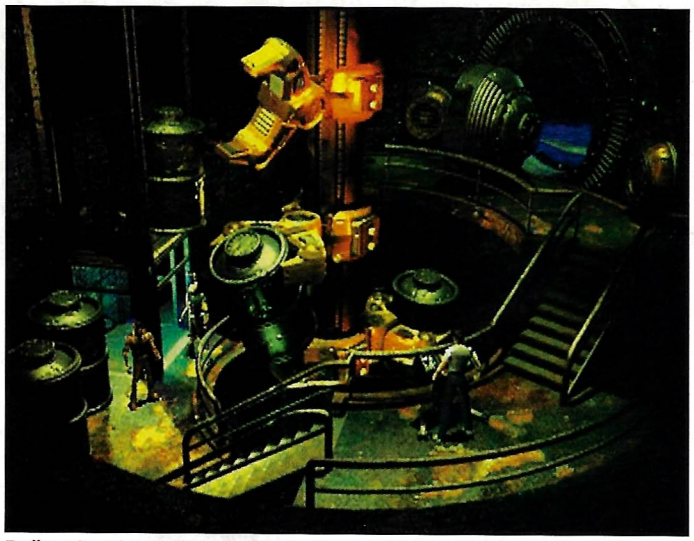
Popnite se ljestvama i oprezno se (kroz sjene) odšuljajte do bunkera. Kad Cord kaže nekoliko riječi, idite lijevo od bunkera prema žičanoj ogradi i skrijte se iza velike gume. Kad se stražar odmakne, pomaknite



Spectre je bezopasan ako mu ne dopustite da vam se ovako približi. Bježite i gledajte na radaru gdje se nalazi - moguće mu je pobjeći, nakon čega se vraća ophodnji



Stijena usred puteljka idealno je mjesto za zaklon



Računalo udarate isto kao i stražara (ali kod kuće ne primjenjujte tu metodu popravka osjetljive opreme)

gumu i uvucite se kroz rupu u ogradi. Pazeći da vam čuvari budu okrenuti leđima, šuljajte se između kutija prema desnoj zgradi (s velikim garažnim vratima). Popnite se po ljestvama na krov, stražar će ući, a vi pogledajte kroz prozor na krovu i pomaknite antenu. Skrijte se da vas ne vidi stražar koji će se popeti ljestvama. Sredite ga i pretražite da dobijete propusnicu koju upotrijebite da uđete u zgradu. Idite lijevo dolje i upotrijebite prekidač za svjetla. U zgradu će ući drugi stražar. Ubijte ga pa izađite i idite do druge zgrade. Uđite pomoću propusnice, razgovarajte s tehničarom i stavite EMP minu na punjač. Upotrijebite računalo da pozovete robote koje će mina srediti čim uđu u zgradu. Razgovarajte s tehničarom, pokupite minu pa se vratite do ograde i priđite malom bunkeru pokraj ulaza u ogradu. Na zidu je cijev s ventilom. Otvorite ga i upotrijebite upaljač da zapalite plin. Sad idite na drugu stranu logora i pomoću propusnice uđite kroz željezna vrata u ogradi oko tornja. Popnite se stubama i prođite kroz vrata. Odmah uz vrata su ljestve (loše se vide). Popnite se i ubijte stražare (ako dobro tempirate, desnom se možete prišuljati i srediti ga, a onda lijevog jednostavno napucajte). Priđite kontrolama za rakete, upotrijebite ih i ispalite raketu u jedini mogući cilj. Vratite se kroz logor do ograde (stražare izbjegnite - ne trebate ih ubijati) i natrag do bunkera koji više nije čuvan. Uđite, upotrijebite računalo pa se vratite do Chi. Slijedi animacija, a nakon toga upotrijebite Remoru da otvorite velika vrata tunela i uđite. Chi će vam pomoći da sredite stražare (samo čekajte da krenu prema vama pa sredite jednog po jednog). Potom idite na drugu stranu sobe. Uključit će se alarm i doći će stražar i tri mala robota. Sve ih sredite pa se popnite po ljestvama u gornjem dijelu sobe. Idite stazom i ubijte dva stražara koji će iskočiti, a na kraju se popnite ljestvama. Slijedi nekoliko soba sa stražarima koje treba ubiti, a u drugoj će vas napasti i nekoliko malih robota. Kad dođete do računala, upotrijebite ga, pa se spustite malim dizalom.

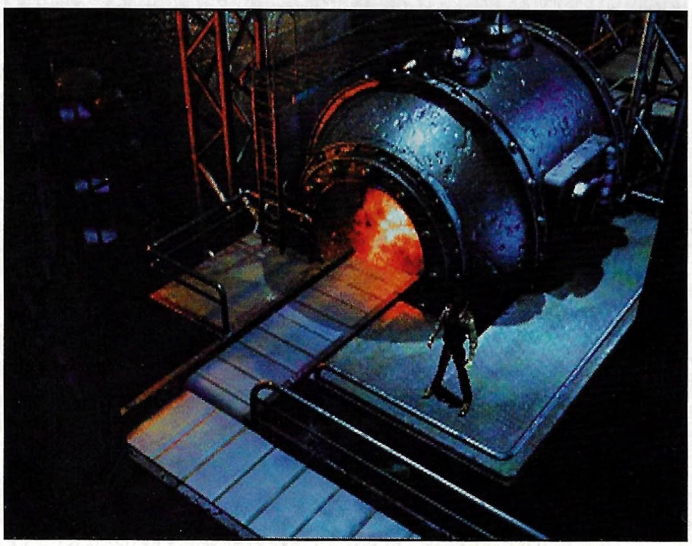
Uđite kroz vrata velikog dizala i sredite stražare koji će vas dočekati. Potom se popnite malim dizalom još jedan kat više. Stavite EMP minu na punjač, pa računalom otvorite vrata da robot uđe i bude spržen. Pročitajte informacije i odmaknite se od terminala nekoliko koraka prema vratima. Izdaleka upotrijebite Remoru. Sada morate pokrenuti žičaru i odmah ISTRČATI kroz vrata. Prođite potom kroz iduća vrata pa stazom oko zgrade i skočite na kabinu žičare.

Ako ne uspijete, računalom možete vratiti žičaru u prvobitni položaj i pokušati ponovno. Nakon dva-tri pokušaja trebali biste uspjeti.

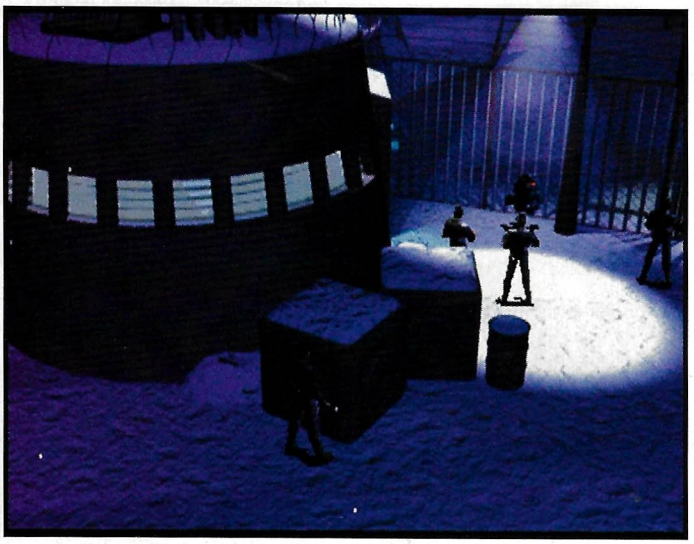
ISLAND BASE

Odmah na početku skrijte se iza kutija i tiho sredite stražara kad se okrene leđima. Konzolom možete okretati pomičnu stazu. Kad je okrenete, pogledajte u kojem se smjeru na njoj kreće pomična vrpca. Prvo je okrenite tako da vas vrpca odvede na drugu stranu - ne hodajte po vrpci jer će vas stražar čuti, samo stanite na nju i pustite da vas odvede. Na drugoj se strani popnite ljestvama na platformu i sredite stražara. Konzolom ponovno okrenite vrpcu i pustite da vas odvede prijeko. Ovdje konzolom opet okrenite vrpcu, priđite njome i pokupite energetski paket sa zida. Priđite preko mosta (ne pokretne staze) na drugu stranu pa upotrijebite konzolu da vas prenese do prostorije s robotom i dizalom. Skrivajući se iza kutija, postavite EMP minu da sredite robota. Pokupite je i upotrijebite energetski paket da pokrenete dizalo. Spustite se u manufacturing. Prođite kroz vrata, uđite u iduću sobu i idite stazom do dizala - pokušajte ga pokrenuti, ali otkrit ćete da ne radi. Okrenite kotač i tehničar će doći gore. Razgovarajte s njim, a možete ga i ubiti. No, važno je da dizalom siđete dolje i sredite stražare. Pomoću Remore pogledajte gdje su drugi stražari pa se popnite stubama u iduću sobu. Uđite kroz vrata i na nižoj razini vidjet ćete stražare, a vi idite oko sobe do vrata na drugoj strani. Ubijte stražara, postavite EMP minu u punjač pa idite kroz druga vrata i dalje stazom. Prođite kroz vrata na idućoj strani i s nekoliko hitaca sredite stražara. Robot će vas slijediti, a vi trčite u sobu u kojoj ste postavili minu. Skrijte se iza kružnog dijela na desnoj strani, a robot će biti sređen kad dođe za vama. Vratite se u sobu gdje je bio robot i prođite kroz lijeva vrata. Stubama idite do desnih, prođite kroz njih i ubijte stražara.

Spustite se u security. Prođite kroz vrata i, skrivajući se iza kutija, dođite do vrata na lijevoj strani. Uđite, razgovarajte sa zarobljenikom pa izađite. Skrivajući se, izađite kroz desna vrata kad robot ode lijevo (koristite Remoru da pratite robota kad na



Pazite na koju se stranu kreću pomične vrpce jer bi vas mogle odvesti u peć. Ako se želite kretati u suprotnom smjeru, morate trčati



Ne pokušavajte se probiti oružjem, nego idite u drugi dio logora i izvedite diverziju



Ovog vojnika svakako napucajte s leđa, a kad prekidačem za svjetlo (u lijevom donjem kutu) primamite sljedećeg, sačekajte ga u zaklonu



Gumu odmaknite kad je stražar okrenut leđima jer će vas vidjeti - kao na ovoj slici

trenutak izađe iz sobe, ali ne izlazite za njim). U ovoj su sobi robot i stražar pa se brzo prošuljajte kroz desna vrata na gornjem zidu. Prođite kroz još jedna vrata pa niz stube. Razgovarajte s Alexandrom kroz rešetke. Vratite se do sobe u kojoj su stražar i robot pa se odšuljajte naprijed i skrijte iza kutija. Gledajte kad će se robot pokraj stražara okrenuti na drugu stranu - prema robotu koji će ući kroz vrata - pa brzo uđite kroz lijeva vrata na gornjoj strani. Sredite stražara (tiho) i upotrijebite konzolu. Dobro pogledajte kartu i učinite ovako:

- prvo pokušajte otključati vrata Alexandrinog zatvora
- potom zaključajte oboja vrata sobe u kojoj se nalazite
- zaključajte vrata 12 tako da robot ostane zarobljen u sobi, a onda isto učinite s vratima 4
- robot koji je stajao pokraj stražara krenut će provjeravati vrata
- zaključajte vrata 7 kad uđe u susjednu sobu
- sad su svi roboti zarobljeni u svojim sobama, pa otključajte vrata 11 (dizalo) i vrata 9

Izađite u veliku sobu i sredite stražara, a potom i drugog koji dotrči. Idite u sobu s dizalom. Spustite se na najniži nivo. Izađite iz dizala i kad vidite da ima previše stražara, popnite se na nivo reactor. Pokušajte ući kroz srednja vrata pa prođite kroz desna i sredite stražara do kojeg morate sići stubama. Sredite i drugog stražara (ako dođe) i upotrijebite konzolu. Pogledajte sve informacije i otključajte vrata sobe s crpkom. Vratite se gore, idite malim dizalom (vrata na gornjem dijelu sobe) i razgovarajte s tehničarom. Vratite se velikim dizalom (onim kojim ste došli) na peti kat. Upotrijebite EMP minu na punjaču i pucajte u robota da mu privučete pozornost. Kad ga sredite, idite desno i okrenite kotač da isključite crpku. Vratite se na nivo *reactor*, uđite kroz desna vrata i deaktivirajte glavnu crpku kotačem sa strane. Brzo izađite, trčite desno kroz vrata, a potom uđite u malo dizalo. Ubijte stražara i uđite u drugo dizalo kojim ćete se spustiti i vidjeti da su gotovo svi stražari otišli. Ubijte preostalog, popnite se malim stubama u komandnu sobu i upotrijebite računalo.

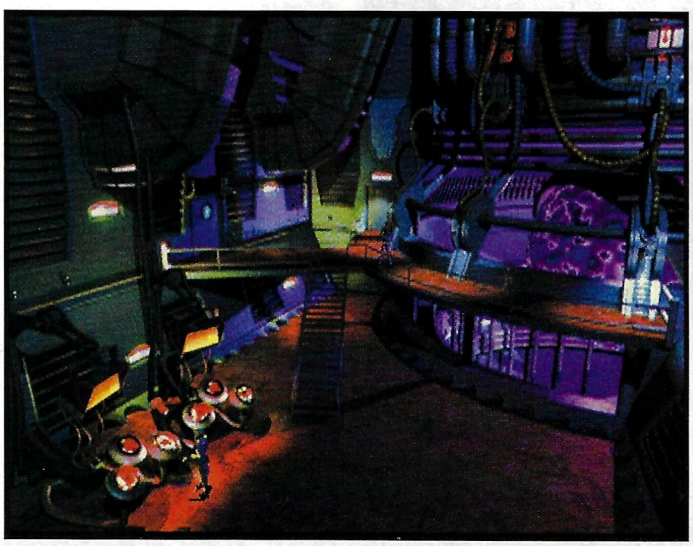
ESCAPE FROM BASE

Razgovarajte sa Chi pa idite do glavnog dizala i spustite se do pristaništa. Idite desno do mosta i vidjet ćete da je spušten. Vratite se do glavnog računala i pokušajte dignuti most. Glavnim dizalom idite gore do najvišeg kata i uzmite energetski paket s mjesta gdje ste ga postavili (kod pomoćnog dizala). Vratite se dolje i postavite paket u komandnu sobu (na zidu ravno). Spustite most i prijeđite ga. Idite do letjelice i napucajte stražare. Pregledajte letjelicu pa se vratite do komandne sobe. Na računalu potražite informacije o dijelovima za nju. Dizalom se vratite u *manufacturing*, izbjegnite robota (ako je uopće ovdje) i idite u sobu s dijelovima (jedna od malobrojnih soba u kojoj niste bili pri prvom dolasku - ispred vrata bila su dva stražara i robot). Pokupite dio za letjelicu i bombu pa idite dizalom u *security*. Bombom raznesite vrata da oslobodite Alex. Vratite se do letjelice i popravite je rezervnim dijelom.

SUBMARINE

Odmah zapucajte na stražare, spustite se ljestvama i sredite još dva stražara koja će dotrčati (svaki s jedne strane). Prođite kroz desna vrata, sredite stražara pa nastavite do kraja podmornice (pojavit će se još jedan stražar - sredite ga). Pogledajte zaključana vrata, razgovarajte sa Chi i uđite u dizalo. Sidite stubama i pobijte stražare prije nego se okrenu. Idite hodnikom i na drugoj se strani popnite ljestvama. Pogledajte otvoreni sef (na lijevoj strani sobe) i spustite se dizalom. Prođite kroz vrata kroz koja još niste ušli i razgovarajte s tehničarom. Potom idite dalje i ubijte stražara kad na njega naiđete. Na ovom je kraju podmornice soba u kojoj pokušajte otvoriti sef. Vratite se do Chi. Uđite u sada otvorenu sobu i razgovarajte s kapetanom. Potom se vratite do ureda na drugoj strani podmornice i otvorite ga dobivenom kombinacijom.

Dok se budete vraćali, napast će vas Lukyen. Čim prestane pričati, UDARITE GA (pištolj vam je ispao) da padne u motor. Nastavite do glavne sobe u podmornici (one gdje ste ušli). Upotrijebite ključ na konzoli i pokušajte probiti zaštitu Remorom. Doći će Nagarov i nakon kratkog razgovora doživjeti nesreću - pretražite ga i brzo (počelo je odbrojavanje) uđite u dizalo, otvorite sef kombinacijom i spustite se dolje. Drugi ključ iz sefa upotrijebite da spriječite lansiranje rakete. Još se morate vratiti dolje (dizalom pa niz ljestve) i u hodniku pomoću ključa koji ste uzeli od Nagarova osloboditi Chi. Sad samo istrčite iz podmornice (pazite, ljestve je u žurbi komplicirano naciljati). I to je to. ⊗



Otrčite niz stube dok je stražar okrenut leđima i zapucajte na njega čim siđete dolje



Ovdje vam je potrebno strpljenje - sačekajte da robot nekoliko puta prođe svoju rutu dok je dobro ne zapamtite

Shadowman

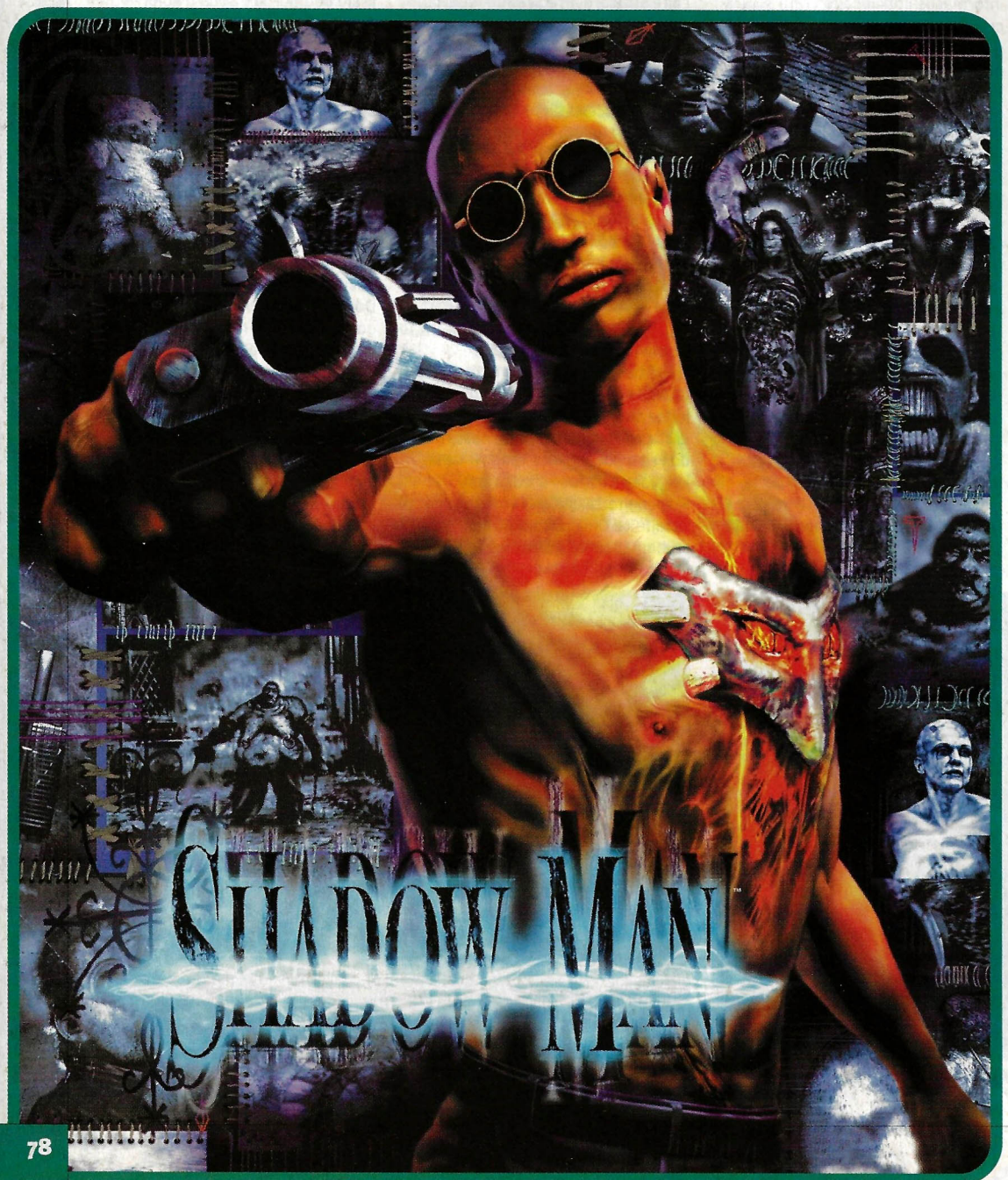
Ljeto je gotovo i ponovno se vraćamo svojim sivim ljubimcima (neki ih nisu ni napustili). Budući da počinje radno razdoblje, pomoći ćemo vam da prijeđete ovu igru i tako se riješite barem jednog problema

PIŠE Krešimir Jozić

Odmah ćete na početku zdesna vidjeti špilju. Produžite dalje sve dok ne naiđete na iduću. Uđite unutra i pokupite CADEAUX. Izađite te krenite uzbrdo, do mosta. Prvi dio oprezno prijeđite (ne i sporo), a onda negdje na pola puta, ili onda kad mislite da to možete, preskočite na drugu stranu prije negoli se cijeli most sruši pod vašom težinom. Nastavite dalje sve dok ne dođete do užeta razapetog preko kanjona pa se njime prebacite na drugu stranu. Pokupite CADEAUX i uđite u iduću špilju. Idite do kraja, pogledajte nalijevo i vidjet ćete uzvisinu. Primite se za rub i povucite ustranu, do mjesta gdje se možete popeti. Produžite dalje i kad dođete do crkve, razgovarajte s Nettie. Nakon razgovora idite u desnu sobu i pomaknite kutiju tako da možete pokupite CADEAUX. Izađite iz crkve pa idite oko nje do stražnjeg zida. Pogodite lokot tako da možete ući u grobnicu. Spustite se u vodu i otplivajte na drugu stranu. Izađite i pokupite CABEL te pomoću njega prijeđite rupu. Ovdje pregledajte kuće te se spustite niz rupu i plivajući se uputite do kućice u sredini močvare. Idite okolnim putem dok ne dođete do mosta.

• • • • •

Upotrijebite svog medvjedića da biste prešli na mrtvu stranu pa idite do Jauntyja. Popričajte s njim i potom prođite kroz vrata. Doći ćete do napola urušenog mosta. Preskočite ga i produžite do prekidača. Pritisnite ga da se spusti uže pa nastavite dalje i prođite kroz desni tunel. Takva ćete mjesta često sretati kroz igru. Samo pritisnite gumb za akciju da bi vrata "eksplodirala" pa uđite i pokupite THE PROPHECY. Idite nadesno i produžite po stazici koja vodi uzbrdo dok ne prođete još jedna vrata. Morate skupiti jednu dušu da biste ih otvorili, zato produžite još malo dalje i vidjet ćete Govija. Pogodite ga shadowgunom i pokupite dušu. Vratite se do vrata koja ste maloprije prošli i otvorite ih. Na lijevoj ćete strani vidjeti dvoja vrata za koja vam trebaju dvije duše pa zasad samo nastavite niz tunel. Kad stignete u sobu s dvojim vratima, prođite kroz lijeva te idite do iduće sobe. Ondje skočite u vodu te izronite na drugoj strani. Nastavite do prekidača i aktivirajte ga. Vratite se u sobu u kojoj ste zaronili i ponovno pritisnite prekidač. Krenite desno preko dvorišta na uzvisinu. Nastavite se penjati, a onda ćete morati preskočiti na drugu platformu. Nastavite dalje dok ne dođete do sobe na desnoj strani u kojoj je Govi. Vratite se putom kojim ste došli, sve do kabela koji se pružaju preko dvorišta. Prijeđite prijeko te produžite u sobu s mnogo platformi. Prvo uđite kroz prolaz u zidu te idite do još jednog Govija pa se ponovno vratite u sobu s platformama. Preskačite po njima, koristite rub zida i sve druge tehnike dok ne dođete do poznate sobe s dvojim vratima (do ovog mjesta niste mogli drugačije doći). Krenite lijevo od vrata za koja vam trebaju duše te preskačite po platformama iznad užarenog kamenja. Vratite se natrag i spustite se u područje gdje ste se pojavili na početku nivoa. Krenite prema jezeru i kućici. Morate se spuštati i prijeći preko mosta, a potom poći do hrama. Ako želite, možete prošetati naokolo i pokupiti nekoliko stvarčica. Vidjet ćete oltar na kojem gori vatra, ali vi idite kroz desna vrata, preskočite lavu i nastavite desno. Skočite na izbočinu na zidu i po njoj se vucite koliko možete, a onda skočite unatraške na platfor-



Zbog nekoliko pisama u kojima su se neki od vas žalili da nisu mogli pronaći sve predmete jer su im nazivi prevedeni na hrvatski jezik, u ovoj sam ih igri odlučio ostaviti na engleskom. Javite mi što vam se više sviđa.

mu. Nastavite tako do iduće platforme. Ondje ćete vidjeti hodnik koji se vidi iz sobe. Produžite njime i uskoro ćete se naći na platformi s bodljama. Preskočite bodlje i skočite dolje, a potom kroz veliku rupu nasred poda. Pokupite BATON s oltara i upotrijebite ga na oltaru s vatrom te ćete se pojaviti na ulazu u hram.

• • • • •

Vratite se pomoću medvjedića u Bayou Paradis i razgovarajte s Nettie i Jaunty. Prođite kroz vrata za mrtvu stranu i nastavite do onih za koja su vam potrebne duše (coffin gates). Otvorite ih i uđite u kružnu prostoriju s još dvojim takvim vratima. Produžite kroz veliki tunel i idite samo ravno dok ne dođete do velikog dvorišta. Spustite se dolje i krenite prema glavnim vratima, a zatim na cijev koja je na desnoj strani lijevog kanala. Nastavite po njoj, a onda samo ravno sve dok ne dođete do mjesta gdje možete ići lijevo i desno. Ako idete lijevo, otkrit ćete da je to zapravo "slijepa ulica". Pokraj narančastih vrata nastavite dalje i doći ćete ponovno do T - raskrižja. Idite desno po jednog Govija, a zatim se vratite i idite lijevim putom koji se polako počinje penjati. Nastavite dok ne dođete do dvaju prolaza iznad vas, idite u onaj dalji. Spustite se u drugu sobu. Pokupite ENGINEER'S KEY s kojim možete otvoriti žute kutije. Čuvajte se snajperista i vratite se do narančastih vrata. Primijetite da je svjetlo koje je prije bilo crveno sada zeleno. Prođite kroz vrata i "pokupite" Govija. Zatim otvorte sve kutije koje možete i pogledajte malo uokolo. Kad ste gotovi, uđite u gondolu.

• • • • •

Pridite prvim lijevim vratima, skočite preko lave i pokupite dušu. Sad se vratite u sobu u koju ste stigli na početku i prođite kroz vrata na njenom kraju. Naći ćete se u sobi s velikom rupom i 5 tunela. Prođite onim u kojem je tijelo čovjeka obješeno za lance. Ispucajte nekoliko metaka u vašeg neprijatelja iako ga nećete moći ubiti, pa krenite prema gore. Na lijevoj je strani stol s kojeg pokupite SMG. Upotrijebite medvjedića i otiđite razgovarati s Nettie.

• • • • •

Nakon razgovora s Nettie, idite do Jauntyja. Upotrijebite medvjedića da biste otišli u PROPHECY CHAMBER. Prođite kroz vrata koja ste otvorili pomoću dvije duše. U ovoj sobi otvorite viši *coffin gate*, pokupite LULANE te otvorite *coffin gate* u rupi. Nastavivši kroz veliki tunel, proći ćete pokraj još nekih *coffin gateova*. Idite nalijevo sve do mosta. Prošećite do sobe s bazenom. Zaronite i pronađite podvodni prolaz. U sobi u kojoj izađete produžite kroz tunel sve do velikog dvorišta u kojem aktivirajte prekidač da bi se veliki stup izdigao iz poda. Sad se vratite u sobu kroz koju ste maloprije prošli, a u njoj su bila dva *krvopada* (umjesto vode je krv). Tu je put koji se polagano penje prema vrhu sobe i svako malo se od njega odvaja neka soba. Krenite tuda i uđite u svaku sobu pokraj koje prolazite te ondje pronađite prekidač koji treba aktivirati. Vratite se u dvorište i popnite se na vrh piramide te prođite kroz vrata na vrhu. Kroz te sobe morate proći izbjegavajući zamke sve dok ne dođete u sobu s lavom i platformama. U sobi ima 5 prekidača koje morate pritisnuti u smjeru kazaljke na satu da bi se u sredini sobe pojavio metalni krug. Otiđite do kruga i pokupite GAD TOUCHER. Odsad možete hodati po užarenom kamenju i držati se za nj. Popnite se na užareni rub na kraju sobe te pokupite Govija, a onda se vratite do Nettie.

• • • • •

Razgovarajte s Nettie pa se vratite do Asylum Gatewaya. Idite do kanala



U igri ćete nekoliko puta morati prijeći preko različitih prepreka koristeći uže. Sugeriram vam da se ne igrate i slučajno padnete s njega



Uvijek je pametno lijepo pregledati cijelo područje na kojemu se trenutačno nalazite da biste vidjeli gdje možete ići ili, ako to već znate, kojim putom

i na cijev pa do onih užarenih cijevi. Popnite se po njima do sobe u kojoj prvo idite desno, pokupite Govija, a potom lijevo, gdje je još jedan Govi. Vratite se pomoću svog medvjedića.

• • • • •

Sad idite u Temple of Fire i popnite se do vrha spiralnog puta s bodljama. Pokupite POIGNE i moći ćete se penjati po *krvopadima*. Možete ići naokolo i provjeriti sve užarene dijelove i *krvopade* da pokupite nekoliko korisnih stvarčica. Potom krenite na Paths of Shadow i otvorite *coffin gate* četvrtog nivoa. Nastavite dalje u drugo područje - Cageways.

• • • • •

Nastavite dalje od *coffin gatea* petog nivoa i spustite se niz prolaz. Prijeđite most i idite do sobe. Prođite pokraj vrata bez ikakvih znakova te se spustite dolje i povucite po ogradi sve dok ne budete mogli skočiti i primiti se za uže. Sad idite prema vlaku i kroz vrata. Ovdje pokupite Govija pa se vratite do stražnjeg dijela vlaka te upotrijebite ENGINEER'S KEY. Kad vlak stane, iskočite i krenite desno kroz vrata. Ne dirajte prekidač, nego se popnite po platformama, a kad se vrata otvore, idite skakučući u drugu sobu. Pritisnite prekidač i pođite kroz vrata pokraj njega pa počnite skakati po kavezima da biste došli do Govija. Kad ga uhvatite, vratite se u prijašnju sobu te se popnite po stubama i skočite na tračnice tako da možete skočiti na kavez kada dođe. Spustite se blizu bačve te se primite za kabel i povucite ga dok ne dođete iznad platformi. Uhvatite Govija pa se vratite u sobu u kojoj ste bili na početku i vidjet ćete da je odmah izvan vrata nekakva izbočina po kojoj se možete provući do drugih vrata. Idite do sobe s vodom pa prijeđite na put na drugoj strani i spustite se niza stube. Popnite se po kutijama i onu zatvorenu otvorite pomoću ENGINEER'S KEYA, a onda krenite niz hodnik. Tu otključajte još jednu kutiju pa prođite kroz vrata i spustite se u veliku sobu. Popnite se stubama i pokupite RETRACTOR.

Sad se vratite i skočite preko rupe u kontrolnu sobu. Izađite kroz vrata te se spustite niza stube. Skočite kroz prozor u drugi kavez i pokupite Govija, a pomoću medvjedića se vratite do početka Cagewaysa. Možete prijeći preko užarenih cijevi u drugu sobu. Našavši Govija, uđite u gondolu, a kad izađete, samo slijedite put. Prođite kroz prva lijeva vrata te pomoću užeta prijeđite preko. Spustite se i prođite kroz vrata, nastavite do sljedećih te i njih prođite. Upotrijebite ENGINEER'S KEY dvaput na te kutije te idite razgovarati s Nettie, a zatim do *coffin gatea* četvrtog nivoa kod Paths of Shadow. Sad nađite *coffin gate* u blizini petog nivoa i prođite kroza nj.

• • • • •

Idite preko mosta sve do vode. Uskočite unutra i isplivajte na drugoj strani. Nastavite dalje. Kad dođete na visoku izbočinu, pripremite se i skočite na najviši dio sobe. Otključajte kutiju, skočite u vodu i plivajte kroz otvor koji ste napravili. Kad izađete, prijeđite preko mosta. Idite lijevo, popnite se cestom gore i prođite kroz vrata. Opet idite gore pa uza stube pokupivši drugi RETRACTOR. Sad se vratite u sobu (ondje ste maloprije išli lijevo) pa idite desno. Vidjet ćete kabel, ali ne možete prijeći preko njega pa se spustite dolje. Idite do vrata te nastavite dalje dok ne naiđete na most. Skočite lijevo u vodu i pogodite kupolu u sredinu. Plivajte kroz upravo nastalu rupu. Kad dođete do sobe gdje možete izaći, izađite i upotrijebite kutiju. Vratite se u vodu i nastavite. Doći ćete u sobu s velikim željeznim vratima. Trčite na drugi kraj sobe i upotrijebite kutiju, a vrata će se otvoriti. Popnite se i idite kroz vrata pa do vrata na kraju hodnika. Upotrijebite kutiju i nivo vode počet će se dizati. Sad se vratite i idite do kraja tunela. Prođite kroz vrata, spustite se u kanalizaciju i plivajte dalje koliko možete. Izađite i prođite kroz vrata. U ovoj je sobi najjače oružje u cijeloj igri - ali nećete ga još dobiti. Da biste ga dobili, potrebno

vam je pet akumulatora: tri su u teksaškom zatvoru, jedan u New Yorku, a jedan u londonskoj podzemnoj željeznici. Prekidačem otvorite vrata, prođite kroz njih i nastavite dalje. Idite dalje do sobe s jednim Govijem. Sad bi vam vaša moć morala biti 6 pa se vratite do Temple of Fire i do *coffin gatea* petog nivoa. Otvorite ga i pokupite FLAMEBEAU, sad možete otvoriti sva vrata koja izgledaju kao nategnuta koža s oznakama paljenja. Idite do Paths of Shadow i nađite *coffin gate* šestog nivoa. Otvorite ga i prođite kroz njega te preko mosta u Temple of Prophecy.

• • • • •

Idite u sobu pretkazanja i spustite se niza spiralni put. Idite kroz tunel, a u idućoj se sobi spustite niz rupu. Nastavite do *coffin gatea* šestog nivoa i otvorite ga. U idućem području ima još *coffin gateova*, ali vi idite tunelom i preko mosta. Nastavite desnim putom u dvorištu. Sad idite lijevo kroz kožnata vrata pa do sobe sa stupovima. Prođite kroz još jedna kožnata vrata, dođite do kipa i pritisnite prekidač pokraj njega. Popnite se po *krvopadu* i tu pokupite Govija, a potom prođite kroz druga kožnata vrata.

• • • • •

Nastavite dalje izbjegavajući vatru što je bljuju glave i prođite kroz kožnata vrata. Skočite na platformu, a potom skočite i s nje uhvativši SPINNING ROD (štap koji se vrti u zraku). Prođite oprezno kroz još dvije sobe i uključite prekidač te pokupite jednog Govija. Prođite kroz kožnata vrata te gurnite kamen u kućici i pritisnite sve prekidače. Popnite se po *krvopadu* i prođite kroz kožnata vrata, potom oprezno kroz još jedna i ondje pritisnite prekidač na stroju koji okreće štap. Potom pritisnite novi prekidač pa opet onaj na stroju. Vratite se do sobe u kojoj je čekić pa idite kroz vrata na drugom kraju izbočine i pritisnite sve prekidače, a potom pokupite Govija. Prođite kroz vrata u desnom gornjem kutu i preskačite po platformama do drugih. Idite do desnog zida, popnite se i prođite kroz vrata. Spustite se dolje u iduću sobu, a onda se zatrčite i preskočite do kućice. Samo prođite kroz nju na drugu stranu do metalnog polukruga i pokupite GAD MARCHER. Preskočite bazen lave na stražnjem dijelu hrama te povucite ručku na desnom zidu. Kad se kavez počne dizati, krenite i jurnite kako biste uhvatili Govija. Sad idite u sobu s čekićem, prođite kroz suprotna vrata i tu aktivirajte sve prekidače. Skočite u krilo velikog kipa i pokupite Govija. Prođite kroz lijeva vrata i nastavite dalje kroz sljedeća. Skočite s krova kaveza i prođite kroz vrata te kroz još jedna i uskoro ćete naći ručku. Povucite je. Idite stubama da uhvatite Govija, a potom nastavite dalje i prođite kroz kožnata vrata. Skočite na platformu i pritisnite prekidač, a potom i na drugu na lijevoj strani. Morate skočiti na još jednu platformu (uhvatite se za malu izbočinu) i popeti se na jednu manju. Prođite kroz vrata i pokupite Govija i MARTEAU. Sad možete ići naokolo i pokupiti još duša (trebat će vam) jer sad imate sposobnost doći do njih. Nadam se da ste zapamtili gdje sve niste mogli ići, a ako niste, onda istražujte - ima ih 14, ali ne morate sve pokupiti.

• • • • •

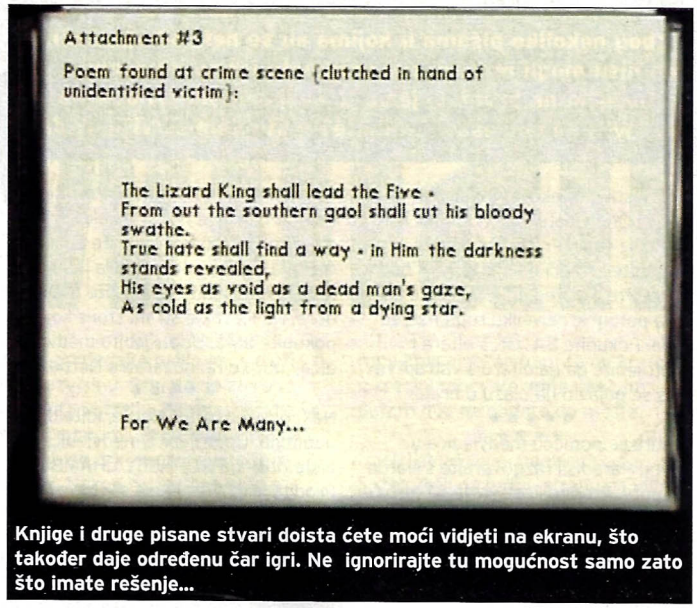
Vratite se do Paths of Shadow i do *coffin gatea* sedmog nivoa i pokupite LA LAME koji se nalazi iza jednih. Sad idite i razgovarajte s Nettie. Produžite u sobu pretkazanja i spustite se do dna. Otvorite *coffin gate* sedmog nivoa te isto tako i sljedeći, a potom prijeđite preko mosta. Popnite se po platformama i produžite tunelom, a nakon toga putom koji vodi sve do pomičnih platformi pomoću kojih trebate skočiti na strukturu u sredini sobe. Spustite se do lave na lijevoj strani i otključajte kutiju. Sad pronađite 5 Govija koji su u blizini i kad ih sve pokupite, idite do *coffin gatea* osmog nivoa i kroz njega.

• • • • •

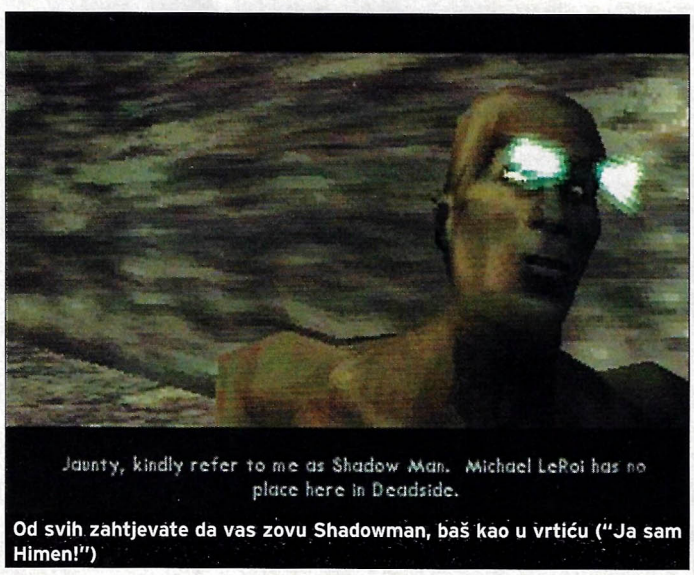
Pritisnite prekidač i prođite kroz lijeva vrata blizu kipa. Ondje pritisnite još jedan prekidač pa prođite kroz vrata te produžite u drugu sobu, a potom prođite kroz vrata s oznakama paljenja. Upotrijebite MARTEAU na bubanj pa potom otvorite i iduća s oznakama paljenja. Izađite i pritisnite oba prekidača pa idite nalijevo po izbočini. Sad pritisnite prekidač koji je na mjestu gdje je bio kip te okrenite kotač da pokazuje na devet sati. Spustite se, prođite kroz desna vrata i pomaknite kameni blok. Ne dirajte prekidač nego produžite do idućeg, pritisnite ga i pojavit će se uže. Sad se vratite do prijašnjeg i pritišćite ga dok se put ne namjesti tako da možete izaći. Morate okrenuti kotač tako da je izlaz zdesna te ići ondje i pritisnuti prekidač da pokrenete krvopad. Vratite se do kotača, okrenite ga na šest sati i izađite van kroz središnji prolaz. Sad sve ono što ste napravili na ulazu ponovite na drugoj strani jer su sobe slične, a potom prođite pokraj čekića i skočite na pomičnu platformu. Prođite kroz desna vrata i nastavite ići do kraja, tj. do prekidača koji trebate pritisnuti. Spustite se i krenite novim putom koji ide preko mosta. Na kraju skrenite lijevo i pritisnite sve prekidače. Sad izađite van i s druge strane hrama, gdje su bile glave, uđite u špilju. Naći ćete *coffin gate* devetog nivoa i vrata iza kojih ima nekoliko stvarčica. Put vam blokira kamena ploča. Vratite se u glavnu prostoriju i, izbjegavajući lavu i vatru koju bljuju glave, dođite do prekidača. Prođite kroz kožnata vrata i vidjet ćete oštrice koje se vrte kao u iščekivanju. Skočite na platformu, potom prijeko te se uhvatite za rub iznad oštrica. Povucite se u stranu, pustite se i idite u drugu sobu. Idite niz hodnik i pritisnite pekidač koji će stvoriti uže koje vodi preko oštrica. Zato prijeđite preko užeta i pokupite Govija. Idite putem kojim ide lava sve do bazena lave i prekidača. Ovdje pritisnite pekidače i opet će se pojaviti jedan metalni krug u sredini oko kojega trebate ići (oprezno jer neke platforme tonu) i pokupiti GAD NAGER. Sad možete plivati kroz bazene lave... ajmo to testirati, stanite na rub i je'n, dva, tri... jeste li snimili poziciju?:) Idite naokolo gdje niste mogli prije i pokupite ostale Govije, mislim da ih ima još šest.

• • • • •

Sad idite kroz *coffin gate* devetog nivoa te se odmah na početku novog područja popnite na visoku cijev pomoću platformi. Odande idite do sobe s velikim platformama koje se



Knjige i druge pisane stvari doista ćete moći vidjeti na ekranu, što također daje određenu čar igri. Ne ignorirajte tu mogućnost samo zato što imate rešenje...

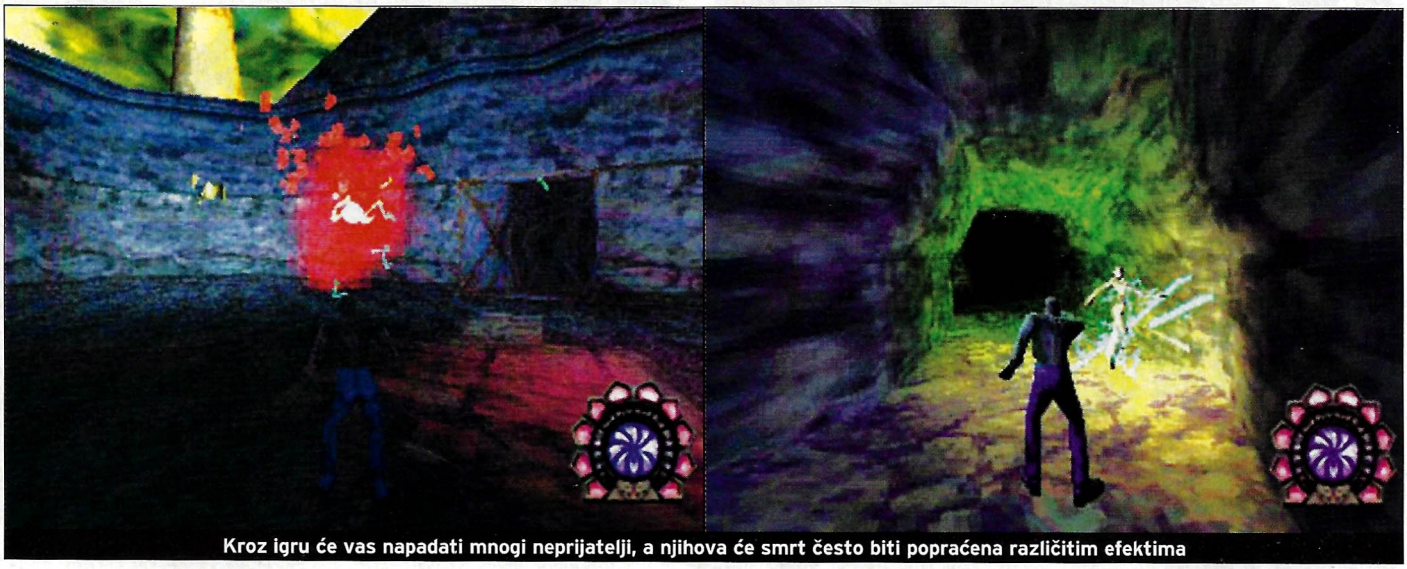


Od svih zahtjevate da vas zovu Shadowman, baš kao u vrtiću ("Ja sam Himen!")



Iako ste vi Shadowman, i dalje ćete trebati svjetlo da biste vidjeli u mraku. U početku će vam za to poslužiti baklja ili baterija, a poslije i FLAMEBEAU

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE



Kroz igru će vas napadati mnogi neprijatelji, a njihova će smrt često biti popraćena različitim efektima

rotiraju i prođite u iduću, također sličnu, kroz vrata koja su u sredini zida. Cijelo je područje prilično jednostavno jer ste prošli već veći dio igre pa ću vam zato samo reći da ovdje morate pokupiti posljednji RETRACTOR, a u idućim prostorijama dva Govija i jednu dušu. Nakon toga se vratite do područja katedrale gdje ljudsko tijelo visi (tj. torzo) i na to tijelo upotrijebite RETRACTOR.

• • • • •

Kad dođete u Jackovu sobu, iz njegovog stola uzmite JACK'S JOURNAL i nastavite kroz mala vrata do kanalizacije. Pod vodom ćete naći tunel koji će vas odvesti do još jedne. Popnite se po spiralnim stubama i doći ćete u podzemnu. Nađite pokvareni vlak. S jedne je strane ulaz, posvijetlite si put i prođite kroz vrata do velikog sanduka. Maknite ga i nastavite dalje do tornja. Spustite se kroz rupu na pozornici, krenite desno i uskoro ćete se opet morati spustiti, a potom proći kroz vrata. Idite dalje, skočite u vodu i plivajte do iduće sobe. Izađite van i aktivirajte pekidač da biste otvorili vrata. Idite dizalom, a potom si napravite put kroz sve sanduke. Produžite tunelom do vlaka, uništite vrata i uđite. Nastavite do idućeg tornja, skočite u vodu i plivajte koliko možete pa se uhvatite i povucite po zidu do puta s kojeg možete skočiti na cijev. Idite do nekoliko sanduka, prođite kroz vrata, a kad naiđete na zaključana, lokot pogodite metkom. Nastavite dalje te kroz još jedna vrata - zapriječena daskama, stoga se samo probijte kroz njih pa produžite do dizala i idite van na drugu stranu. Nastavite dalje do prekidača, aktivrajte ga da možete proći kroz lijeva vrata i prijeđite most. Iza obližnjih vrata ćete naći akumulator, a vi morate ići do tunela u kojem su rotirajuće oštrice. Pritisnite prekidač u blizini da ih zaustavite te nastavite dalje i uskoro ćete doći do Jacka Trbosjeka.

• • • • •

JACK THE RIPPER:

Za ovu borbu nemam mnogo savjeta, no neće vam ni trebati. Samo nemojte zaboraviti da možete izbjegavati i raditi kolut unatrag i sve će biti u redu. Kad se promijeni u svoj pravi oblik, pogodite ga shadowgunom. Nakon što ga pobijedite, pokupite PRISM i Govija te pomoću JACK'S JOURNALA idite kroz Soul Gate.

• • • • •

Prođite kroz desna vrata i upotrijebite ENGINEER'S KEY na zaključanoj kutiji. Nastavite dalje do velikog područja pa upotrijebite zaključanu kutiju koja će otvoriti vrata pokraj nje, ali nemojte još ići kroz njih. Idite niz tunel te prvim odvojkom nadesno i pritisnite prekidač, a potom pokupite dušu. Vratite se natrag te pođite okolnim putem do sobe blizu krova. Nastavite kroz desna vrata do kontrolne sobe. Ondje pomoću JACK'S JOURNALA nađite pravi redoslijed kontrola te se vratite do katedrale.

• • • • •

Upotrijebite RETRACTOR na Averyjevim vratima. Idite dalje i u labirint, ali morate više-manje ići u jednom smjeru. Gdje su god vrata zatvorena daskama ili ima sanduka, na pravom ste putu. Možda nađete prekidač koji će pustiti struju, a potom pokrenite prekidač za dizalo pa njim i pješice dođite na drugi kat. Nastavite dalje do potkrovlja gdje će vaš prvi susret s Averyjem brzo završiti. On se negdje skrio, a vi ga morate naći i ubiti te dokrajčiti shadowgunom. Pokupite PRISM i dušu pa nađite Soul Gate i aktivirajte ga pomoću PRISM-a.

• • • • •

Idite na drugi kraj sobe i prema vrhu te s mosta skočite na žicu. Provucite se na drugu stranu i nastavite dalje sve dok se ne budete mogli spustiti blizu zaključane kutije, upotrijebite je. Samo nastavite dalje (prilično je jednostavan put) do kontrolne sobe. Pogledajte u JACK'S JOURNAL i pomoću toga ugasite motor.

• • • • •

Idite do Temple o Life i nađite *coffin gate* šestog nivoa. Iza njih je ENSEIGNE, a iza *coffin gatea* devetog nivoa koji se nalaze u Temple of Bloodu je CALABASH. Kad oboje pokupite, moći ćete otvarati vrata koja ste vidjeli u zemlji na nekoliko mjesta u igri.

• • • • •

Idite do katedrale i kroz vrata Victora Batrachiana (gušter je iznad njih). Prođite kroz vrata u gornjem lijevom kutu i srušite helikopter oružjem izbora (preporučujem MP-909). Sad se vratite do sobe gdje je bio kratak sukob s Pikeom i u blizini ćete naći rupu u zidu u koju morate ubaciti karticu. Sad se vratite do mjesta gdje ste srušili helikopter te idite kroz vrata pri vrhu. Samo nastavite dalje i spustite se niza stube. Vidjet ćete još jedan utor za karticu, ali vi nastavite dalje i kroz vrata. Sad samo morate proći cijelim zatvorom (nije velik) i uključiti sve mehanizme s karticom. Potom se vratite do mjesta prvog susreta s Pikeom, idite kroz tunel, uskoro ćete se morati spustiti. Nastavite dalje i aktivirajte sve ostale mehanizme za karticu. Uskoro ćete se naći pred Batrachianom. Ubijte ga kao i ostale te pokupite PRISM i nastavite kroz Soul Gate.

• • • • •

Ovaj je dio vrlo lagan i ne možete se izgubiti, pa nastavite dalje sve do kontrolne sobe u kojoj ponovno treba namjestiti kombinaciju. Pomoću medvjedića vratite se do Engine Blocka i idite do mjesta gdje ste prije vidjeli brata. Razgovarajte s Lukeom i pojavit će se Legion.

• • • • •

LEGION:

Slijedi samo lagana borba. Morate pobijediti obje verzije Legiona, a pravilo je jednostavno: cijelo vrijeme trčkarajte oko njega i nemojte stajati na jednom mjestu.

• • • • •

Čestitam, završili ste igru! Iako mi se ne sviđa, moram priznati da je nije tako lako prijeći, pogotovo zato što sam za nju imao malo vremena (preznojio sam se i više nego što je uobičajeno čak i po ovako vrućem vremenu). Nadam se da će vam s ovim rješenjem biti lakše.

POŠTENA IGRA?

Je li Shadowman igra bez ikakvih šifri pitanje je koje se već neko vrijeme postavlja, mi vam otkrivamo jedan trik koji, provjereno, radi...

Idite do posljednje sobe u Temple of Life gdje je BATON. Uđite u malu sobu na desnoj strani i upotrijebite oltar, potom još jedanput i nešto ćete promrmljati. Istrčite u pokrajnju sobu s oltarom i upotrijebite ga. Ako ste sve napravili brzo i dobro, pojavit će se poruka "Cheat Activated" i imat ćete novi predmet - BOOK OF SHADOWS.



Covert Ops: Nuclear Dawn

Za sve je ljubitelje *Resident Evila* ova igra prava poslastica. Na prvi je pogled jedina razlika okretanje kamere i to što se ne borite protiv zombija nego protiv ljudi. Ipak, vlak je veći nego što bi se moglo očekivati pa da se ne biste izgubili ili zapeli na nekom mjestu, dobio sam zadatak da napišem rješenje koje bi vam moglo (moralo) pomoći

PIŠE Krešimir Jozić

NAPOMENA

Ova se igra u Europi zove *Chase the Express*, a u Americi *Covert Ops: Nuclear Dawn*. Zbog velikog broja vaših zahtjeva, požurili smo s rješenjem i napisali ga odigravši samo američku inačicu. No, razlike su ionako samo u neznatno izmijenjenom redoslijedu događanja, tako da ćete i s ovim moći završiti obje.

Rusija - St. Petersburg

Krenite prema vagonu 11 koji ste vidjeli u animaciji. Kad budete otprilike na pola puta, iz njega će izaći trojica terorista pa čučnite iza prvog zaklona. Izvirujte samo nakratko - tako ćete ubiti prva dva vojnika (treba im 3-4 metka). Budući da je treći malo dalje, možete ga izazvati da dođe (opasno) ili se jednostavno zaletite do idućeg zaklona. Kad ubijete i njega, uđite u vagon 11 i pretražite tijelo. Spustite se ljestvama na prvi kat (a ja mislio da vlak ima jedan kat). Prođite kroz vrata prema vagonu broj 10, ondje ubijte jednog vojnika te pokupite *memo* i spremnik. Vratite se u vagon 11 i pretražujući tijela po putu, produžite do bara. Ondje pokupite još jedan *memo* te ubacite spremnik u rupu na dizalu. Pripremite se za napad dvojice terorista. Ne morate ih ubiti jer imate malo streljiva. Jednostavno se spustite dolje dizalom. Ondje uključite svjetlo i otključajte vrata koja možete te pokupite *memo* pokraj sudopera. Otvorite i uđite u zamrzivač gdje pogledajte kuharov leš i uzmite zlatnu karticu s njega. Isključite zamrzivač i vratite se na drugi kat vagona 10 ubijajući teroriste koji vam zasmetaju. Otključajte vrata karticom i u lijevoj sobi pokupite *memo*. Sad idite u sobu na suprotnom kraju vagona, gdje pokupite još jedan *memo* i pomoću šifre koja je na njem otključajte šifrirana vrata. Ondje se morate riješiti još jednog stražara, a potom uđite u sobu u kojoj je francuski ambasador i njegov tajnik.

Rusija - Novgorod

Uzmite plavu karticu teroristi i vratite se u vagon 11. Možete ići u zamrzivač koji se dosad otopio i pokupiti streljivo pa pomoću plave kartice idite u vagon 12 te gore. Ondje idite u kontrolnu sobu i riješite se dvojice terorista te pokupite streljivo i jedan *memo*. Idite u sobu usred ove, ondje nađite disk sa sigurnosnim šiframa te ga upotrijebite na računalu u susjednoj sobi. Otključajte sobu 12R01 i pokupite *memo*. Izađite i krenite prema sobi koju ste otključali - upoznat ćete francuskog specijalnog agenta (ili bih trebao reći agenticu, hmmm...).

Rusija - Smolensk

Pokupite *memo* i poboljšajte svoju plavu karticu pomoću računala. Vratite se u vagon 12 i pretražite sobe za streljivo i *memoe* koje niste pokupili. Krenite u kupaonicu do tuša, pokupite *memo* sa zida i ubijte teroristu koji će doći za vama. Krenite u vagon 13 i odmah na drugi kat. Ondje ubijte dvojicu terorista te pokupite još streljiva i dva *memoa*. Pregledajte *laptop* i vidjet ćete da je šifra za vrata u vagonu 12 namještena na datum polaska vlaka (12.24). Prvo idite u kupaonicu, uključite svjetlo i nađite ključ u krvi, a potom prođite kroz šifrirana vrata. Ondje se riješite jednog terorista, pokupite *memo* i uđite u iduću sobu.

Belarus - Minsk

Ovdje su ambasadorova žena i kćerka, a vi ih morate spasiti - znači da slijedi žešća pucnjava. Trčite do prvog zaklona i skrijte se oprezno provirujući dok se ne riješite terorista. Uspjet ćete jedino ako sačekate da vam priđu dovoljno blizu (ako je nišan crven). Sad se vratite do vagona 10 gdje ste našli ambasadora, a kad poslušate Masona, idite u drugu sobu i pustite vodu u kadi te pročitajte poruku na zrcalu. Nazvat će vas iz baze, a potom izađite na vagone i idite na vagon broj 9. Pomoću ključa koji ste izvadili iz krvi otvorite ulaz i uđite. Spustite se dolje i idite dok ne upoznate Billyja. Kad dobijete odvijač, prvo se vratite u sobu s raketom i pokupite streljivo te potom iskoristite odvijač. Krenite prema vagonu 8 i "pozdravite" dvojicu terorista koja su krenula prema vama. U vagonu 8 ubijte još dvojicu te nađite prekidač na vozilu za prijenos sanduka i aktivirajte ga. Krenite do kraja te na gornji kat, put će vam zapriječiti još nekoliko terorista. Ako ste pri kraju sa streljivom, možete ih i izbjeći. Gore ćete naći jednog terorista kojeg morate ubiti. Uđite u sobu za lansiranje raketa te ubijte teroriste i pokupite sve, uključujući i *memoe*. Aktivirajte prekidač za lansiranje. Opet će vas nazvati iz baze pa idite do prekidača za struju za sobu B. Produžite u sobu B i uzmite upravljač stroja u ruke...

Bjelorusija - Baranavichy

Pucajte po helikopterima i srušite ih što više, a kad vas natuku da više ne možete pucati, jednostavno prekinite.

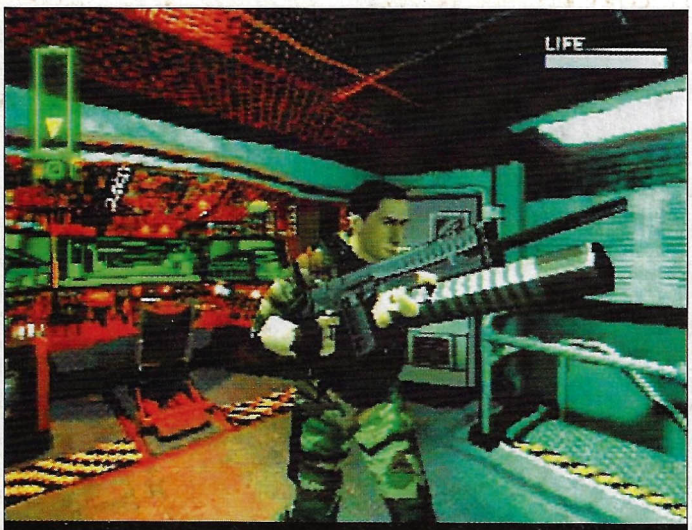
Bjelorusija - Brest

Izađite iz sobe B te, nakon što primite poziv, idite u vagon 9. Od Masona ćete dobiti crvenu karticu s





Ovaj vlak mi se čini nekako velik... nekoliko katova, prostrane sobe i još ovi dugi hodnici...



S ovim ćete se oružjem osjećati mnogo bolje, a ni teroristi vam više neće predstavljati neki veliki problem

kojom možete u vagon 7 pa krenite. Pokupite *memo* u kontrolnoj sobi, popnite se u strojarnicu i pokupite neke stvarčice, a potom idite u vagon 6. Ondje ubijte dvojicu terorista, uključite struju te pretražite sobu i nađite streljivo za oružje koje ćete dobiti poslije. Kad ste uključili svjetlo, idite do ulaza u vagon 6. Ondje ubijte još jednog terorista i Christina će vas ponovno pozvati.

Poljska - Warszawa

U vagonu broj 6 idite na drugi kat i u desnu sobu. Prije nego što odete, razgovarajte s Billyjem i saznajte koju mu je krvna grupa. Spustite se dolje i idite na drugi kraj vagona. Ponovno se popnite gore. Uđite u laboratorij i pokupite dva *memoa*. Pritisnite pekidač i uđite u prostoriju gdje je bio plin. Pokupite streljivo i dvije vrećice krvi. Izađite i vratite se u sobu do liječničke sobe te ondje pokupite dva *memoa*. Na jednom piše kako napraviti pravi lijek za krv pa ubacite jednu vrećicu krvi u stroj i upišite točan redoslijed. Prava je grupa B, Rh+ i lijekovi C, D. Odnesite je Billyu. (Ako napravite obje vrećice krivo, onda će Billy umrijeti, a vlak i igra će ići drugim smjerom, završit ćete je s najlošijim završetkom).

Poljska - Poznan

Od Billyja ćete dobiti sivu karticu - njom otključajte vrata na donjem katu. U kabinetima na lijevoj strani ima nekoliko vrlo zanimljivih stvari koje svakako pokupite. Vratite se do Billyja i dajte mu pancirku, inače će poslije umrijeti. Sad idite dolje u sobu i otključajte vrata pokraj odjela. Popnite se u cijev ventilacije, otključajte vrata, pokupite neke stvarčice i izađite po ljestvama.

Njemačka - Berlin

Slijedi žešća pucnjava koja je teža od prve jer ćete ovdje biti opkoljeni. Sam broj terorista ovisi o težini na kojoj igrate, ali najbolje je da pucate, otkotrljate se, dokrajčite tog terorista, opet se otkotrljate te započnete na novom. Čak i ako vas rane, izliječite se.

Njemačka - Leipzig

Nakon pucnjave, uđite kroz vratašca i pokupite streljivo. Potom prođite kroz vrata i ondje ubijte dvojicu terorista sa psima, pokupite korisne stvarčice. Iza vas će se pojaviti još jedan terorist. Riješite se i njega pa uđite u vagon broj 2. Ondje je glavni neprijatelj ovog dijela, ali je vrlo spor i trebate ga pogoditi 10-ak puta. Samo se kotrljajte pa ispalite nekoliko metaka i to ponovite. Kad ga ubijete, uzmite mikrofilm A, samostrel i bijelu karticu. Uđite u vagon broj 1, pokupite *memo* i sve korisno te nakratko upravljajte tim pomoćnim vlakom. Morate biti paralelno s vagonom 4 od Blue Harvesta, ali brzinu biste trebali držati na 80. Ako ste dobro napravili, izađite po ljestvama.

Njemačka - Frankfurt

Nakon razgovora s bazom, popnite se na vagon 4 i nađite još eksploziva. Spustite se dolje i uđite u računalnu sobu. Ondje se riješite stražara, pokupite *memo* i uđite u manju sobu. Pogledajte malo računalo. Primjerice, ako su tri tipke na računalu označene brojevima 1, 2, 3, kombinacija koju morate utipkati je 1,3,2,3. Otključajte vratašca i produžite u

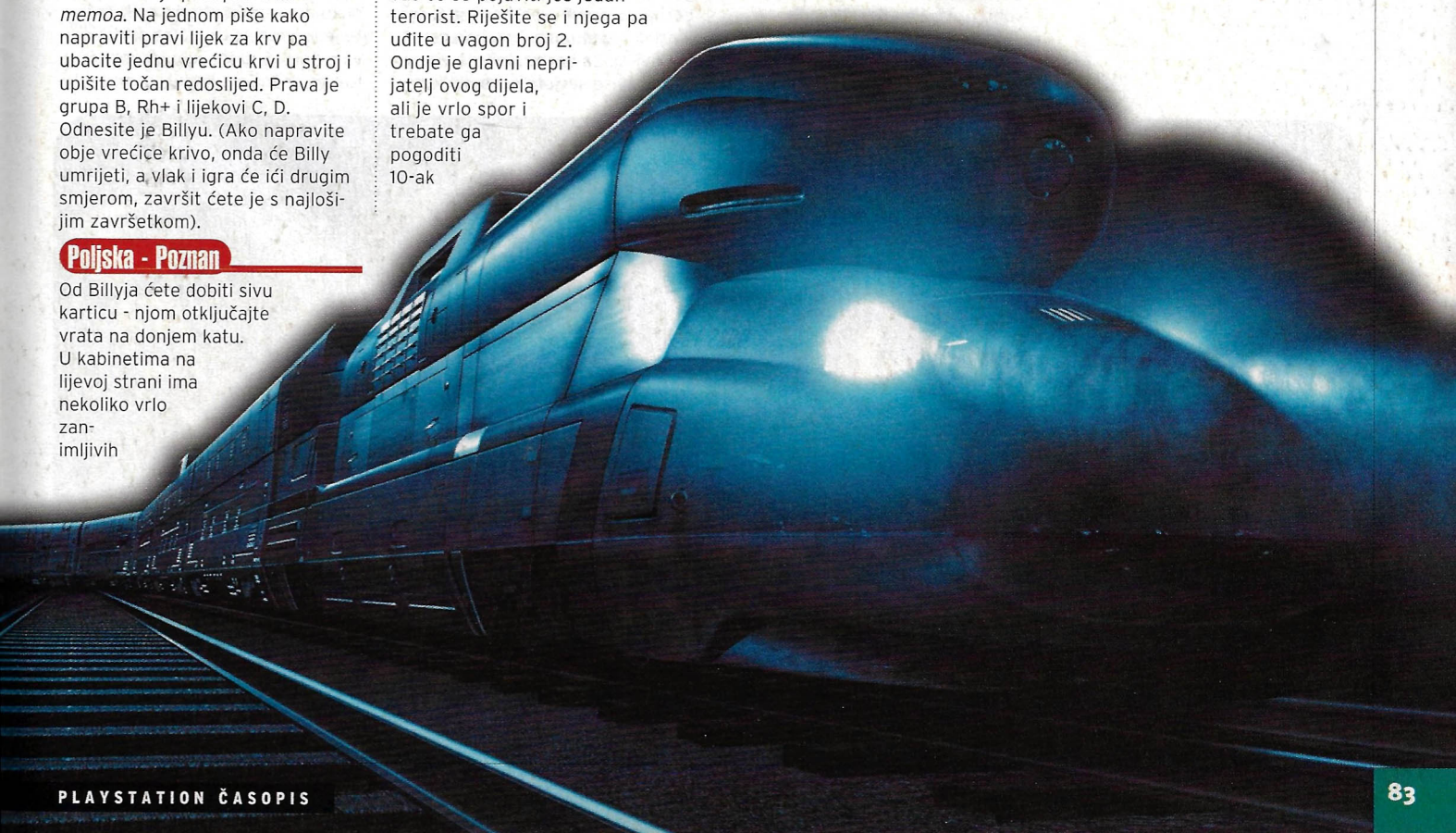
NEKOLIKO SAVJETA...

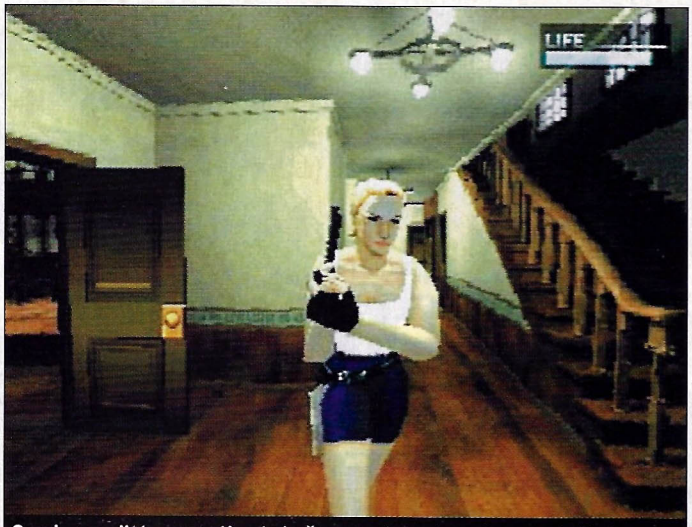
U kupaonicama i WC-ima su ormarići na zidu u koje spremate stvari i gdje možete snimati poziciju (kao škrinje i pisaći strojevi u RE).

Sva tijela koja leže naokolo obično imaju barem malo streljiva, ako ne i što drugo, pa ih zato pretražite.

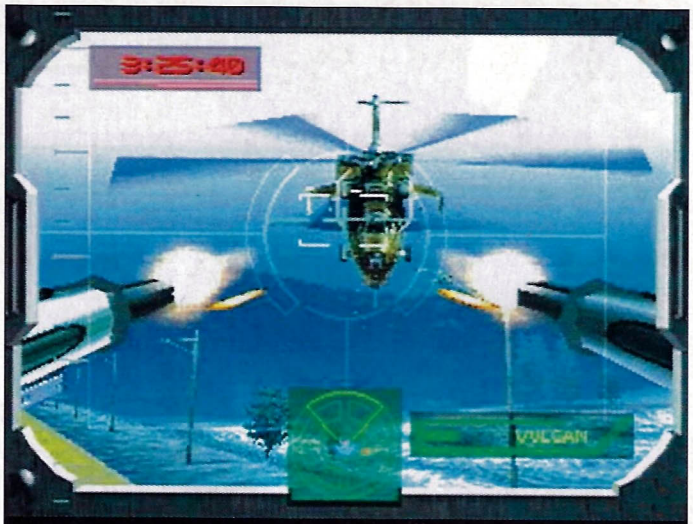
Kad pucate, pokušajte uvijek biti vrlo blizu da bi vam se pojavio crveni nišan na neprijatelju i uvijek čučnite tako da neprijatelj ima manju metu.

Pomognite si pri navigaciji malom kartom vagona u gornjem lijevom kutu.





Ovo je specijalna agentica koja čuva ambasadora. Samo mi nije jasno zašto je skinula gornji dio kaputa, nije da se bunim ali...ovaj...nije...uf...tako...vruće...puh!



Kad dobijete kontrolu nad mitraljezima, raspalite po helikopterima i ne obazirite se što i oni pucaju po vama. Kraj je tek kad vas unište, ali i vi morate uništiti određeni broj njih, pa nemojte samo sjediti i pustiti da pucaju

NEKOLIKO ZAVRŠETAKA, PA KOJI ĆEMO?

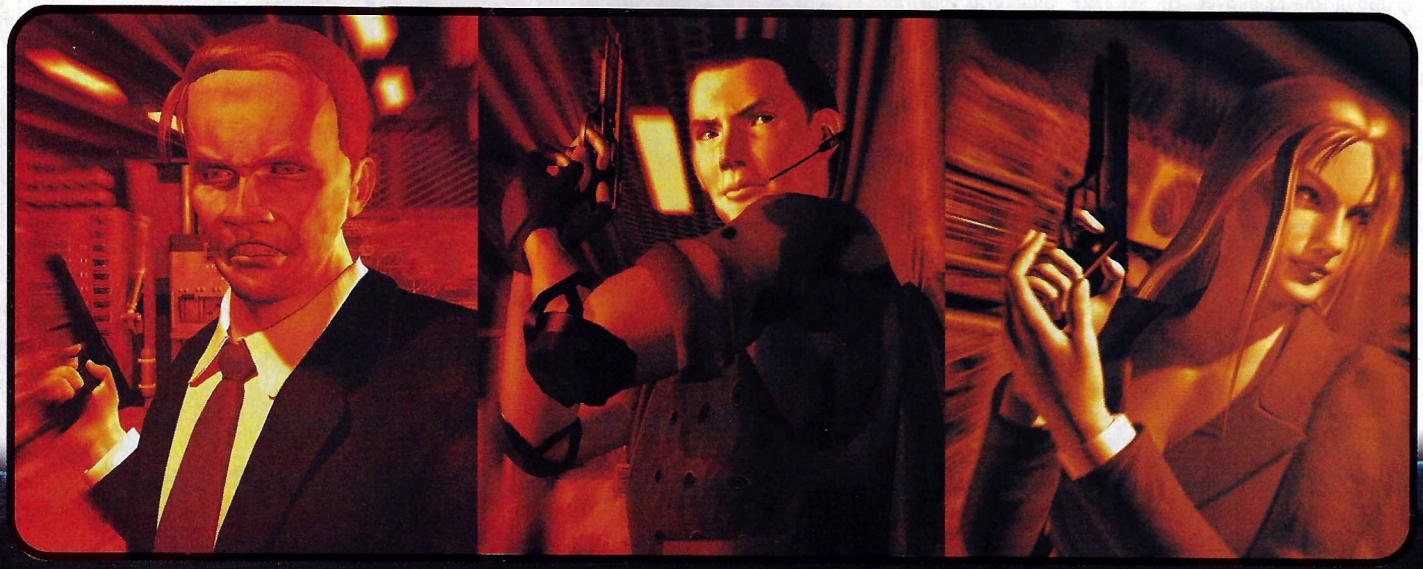
Naravno, najbolji. Ako ste slijedili rješenje, dobit ćete završetak A. Ako je Billy umro, završit ćete na dnu, tj. na završetku E. Ako niste pokupili Disc A, dobit ćete završetak D, a ako niste pokupili sve *memoe* i općenito istražili vlak, dobit ćete završetak B. Jedino nisam uspio dobiti završetak C, ali ionako je samo važno dobiti najbolji.

drugu sobu. Otvorite vratašca na podu i ući ćete u vagon 5. Prođite kroz vrata u vagonu 5 i opremite se naočalama za noćnu viziju te idite u drugi dio sobe. Ondje pritisnite prekidač i pokupite uže na podu. Spojite uže sa samostrelom te prođite kroz vrata. Popnite se gore i ubijte robota. Ne isplati se izbjegavati ga, jednostavno raspalite i riješite ga se što prije te pokupite njegovo streljivo. Iza ugla se skriva MP5, pokupite ga. Potom uđite u mračnu sobu i ubijte dvojicu terorista. Pritisnite prekidač da ispustite plin i struju u donjoj sobi, pokupite *memo* pa se spustite dolje. Prođite kroz vrata kroz koja prije niste mogli te pritisnite prekidač na dizalu i gore upotrijebite svoj samostrel. Polagano i oprezno idite dok se ne spustite do IC-ja te ga pokupite. Javit će vam se Christina pa idite u liječničku sobu u vagonu 6.

Prelazimo na drugi CD, ali prošli ste veći dio igre.

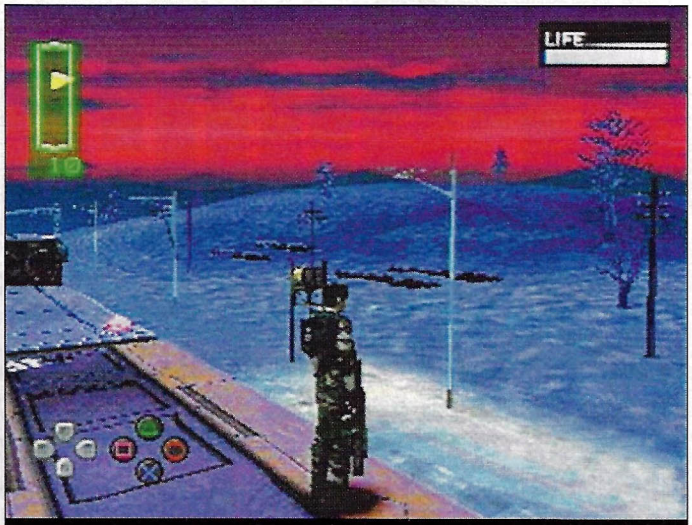
Njemačka - Stuttgart

Sad morate nastaviti prema vagonu 12 pa krenite natrag kroz poznato područje. Kad kod vagona 9 izađete na krov, dočekat će vas još jedan važniji neprijatelj, zato brzo ubijte teroriste koji su s njim i sretnite se s njim na vagonu 11. Preporučujem vam da štedite mitraljez za poslije, ali vi odlučite. Ovaj neprijatelj ima bacač plamena pa ga trebate izbjegavati i skakutati između vagona. Najbolje je pogoditi ga jedanput i pobjeći, nego pokušati više metaka ubaciti odjednom. Pobijedit ćete uz malo spretnosti i strpljenja. Pokupite mikrofilm B i idite u vagon 12 na drugi kat. Ondje ćete se sresti s Borisom (u sobi s računalom pomoću kojeg ste osloboili Christinu). Ako ste dosad sve napravili točno, onda će Boris držati Billyja, a nakon razgovora će, naravno, uslijediti borba. Nemojte se brinuti za Billyja jer dali ste mu pancirku i on će preživjeti. Za borbu vam ne mogu dati previše savjeta osim da koristite mitraljez, reagirate brzo te, kotrljajući se, izbjegavate Borisove metke i granate. Pobijedit ćete, ali nadam se da ste ipak snimili poziciju. Nakon toga porazgovarajte s Billyjem. Pokupite kutijicu i pentagon (ne zgradu nego oblik) s Borisa pa idite u vagon broj 10. Ondje na drugom katu možete ubaciti pentagon u zid. Iza zrcala će biti tajna soba u kojoj pokupite sve, a pogotovo nemojte zaboraviti Disc A. Vratite se u vagon 4 i pomoću zlatne kartice otključajte vrata na drugom katu te pokupite pištolj iz ormarića. Spojite svoj pištolj s novim i dobit ćete "mrcinu" od pištolja. Pokupite *memo* i idite u iduću sobu gdje je također jedan *memo* i crna kartica. Pomoću nove kartice prođite kroz druga vrata u ovome vagonu te ubijte teroriste s druge strane. Prije nego što odete gore, idite u malu sobu na jednom kraju vagona broj 3. Ondje pokupite različite korisne stvarčice te jedan *memo* i ključ za ormarić u vagonu 6. Sad možete ići gore. Nakon animacije krenite u susjed-





Ovo je prekrasna razdaljina za pucanje iz pištolja, potrošit će najmanje metaka, samo što ste i vi jednako udaljeni pa u ovakvoj situaciji preporučujem da se sagnete



U igri ćete se nekoliko puta naći na krovu vagona da biste ušli u neki drugi. Kad ste između dva vagona, vrlo je važno pritisnuti X i skočiti, a ne očekivati da će se to automatski dogoditi

nu sobu gdje pokupite streljivo i *memo*. Slijedite ambasadora u drugu sobu i dobit ćete disk s tajnim informacijama.

Švicarska - Zurich

Krenite prema vagonu 15, ali s nekoliko zaustavljanja. U vagonu 6 morat ćete ući u sobu koju ste prije otključali pomoću kartice - sad ključem otvorite ormarić i pokupite najbolje oružje u igri. Nastavite dalje i na krovu vagona 9 ćete sresti još jednog neprijatelja koji je nešto jači ali, iako ima nekakve lasere, nije problematičan ako se znate kotrljati. Pokupite mikrofilm C i produžite u vagon 15. Ondje pokupite različite stvarčice uključujući i jedan *memo*. Idite u vagon 16. Nakon što odgledate animaciju, otvorite torbu i izvadite Disc B i ključ. Pokupite *memo* i tek onda oslobodite Christinu. Potom izađite iz sobe.

Švicarska - Geneve

Krenite natrag prema vagonu 4 i poubijajte sve teroriste koji vam pokušaju zapriječiti put. U vagonu 4 idite u glavnu računalnu sobu i dajte Billyju Disc B. Krenite prema vagonu broj 2.

Francuska - Lyon

Provjerite sve mikofilmove te ponesite kutiju za cigarete i Disc A. Idite do prednjeg dijela vagona gdje pokupite sve, uključujući *memo*, kliješta i mali mikroskop. Otvorite tri bombe jednu po jednu te ih pregledajte pomoću mikroskopa i deaktivirajte pomoću uputa na mikrofilmovima. Krenite na drugi kat vagona boj 2 i uđite u vagon broj 1. Pokupite različite korisne stvarčice koje možete kombinirati sa svojim oružjem, a kad ste spremni, krenite u iduću sobu. Pročitajte *memo* u blizini te pritisnite prekidač pokraj njega i otkvačit ćete vagon 1 od ostatka vlaka. Slijedi velika i teška borba. Jedini je savjet da ispucate sve granate u njega i izbjegavate najteže ozljede. Nakon pobjede i animacije, izađite iz vagona broj 1 do posljednje nuklearne bojne glave. Razoružajte je prema uputama na kutiji za cigarete - samo poredajte "Plavu zvijezdu", "Crni mjesec" i "Crvenu zemlju".

Čestitamo na završetku ove izvrsne, iako ne i originalne, igre. Sad ćete dobiti mogućnost igranja specijalne igre, što je zapravo potpuno isto, samo što imate neograničenu količinu streljiva. ⊗



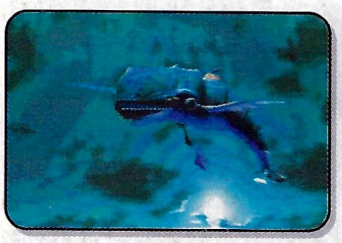
Ako vam u bilo kojem trenutku ponestane streljiva, morat ćete pustiti oružje iz ruku i baciti se na neprijatelja šakama. Najvjerojatnije ćete pobijediti, ali će vas prvo dobro natući

Alundra 2



Nastavljamo punom parom ondje gdje smo posljednji put stali. Ovdje biste trebali pronaći rješenje većine zagonetki što ih igra pred vas postavlja. Manji je dio izostavljen jer bi za nj trebalo previše teksta (i ovako ga je *too much*). Zato uzmite olovku i pribilježite mjesta koja u prvom prolazu niste uspjeli proći (često puta nemate odgovarajući prsten) pa kad za to dođe vrijeme, sami otiđete ondje i riješite problem (često treba samo novim prstenom razbiti nešto ili upaliti svjetiljku). Već ste se dosad mogli uvjeriti da je igra golema, što znači da, nažalost, nemamo mjesta objaviti prohod do kraja (sve do idućeg PSX-a). No da ne dužim s uvodom... PIŠE Tanja Vitas

2. DIO RJEŠENJA











Zavijajuća špilja

Vratite se do Pierrove kuće, u Toroledo. Izmaknite se bodljikavoj kugli što ju je Pierrova ljutita žena bacila na vas. Raspitujte se po mjestu pa ćete saznati da je Pierre pobjegao u špilju. Izađite iz gradića i zaputite se jugozapadno do špilje. Prvo popričajte s Pierrovom kćerkom i bacite se u potragu za njim.

Pokraj prekidača postavite bombu, a fitilj upalite bakljom. Brže-bolje izvucite mač i udarite po drugom prekidaču kad bomba eksplodira. To će aktivirati lebdeću platformu. Idite gore i odšećite do druge prostorije, putem pokosite grmiće i skupite novce. Bodljikava stabla možete spaliti bakljom. Iz crne škrinjice možete dobiti još jedan dio zagonetke, a potom izađite van kroz prolaz na stijeni.

Mala streljana (Deadeye Zach's)

Iako je ovo slobodan prijevod, ovdje se igra pikado. Kad prvi put dođete ovdje, Pierre je po tko zna koji put izgubio sve novce i sad zaluđeno traži kuću sreće. Kad ste već tu, pokušajte i vi bacati malo strelice jer će vam bodovi poslužiti za neke vrlo korisne stvarčice.

Neka pravila bacanja:

Igrati možete samo dok imate strelica, zato ih skupljajte gdje god možete (najviše ih kod sebe možete imati 99). Svaki vam pogodak donosi određeni broj bodova (10 - 50) i diže vam množitelj za 1. Tako, primjerice, kad drugi put bacite strelicu, pogođeni će se broj pomnožiti s 2, a množitelj će se povećati za 1 (množitelj može biti najviše 5). Pogodite li isti broj dvaput zaredom, dobit ćete usporeno pomicanje ciljnika (*chance*) pa ćete lakše moći pogoditi rub mete koji donosi više bodova (broj usporenih bacanja ovisi o broju koji ste prije toga pogodili dvaput zaredom). Promašite li metu, dobit ćete 0 bodova i množitelj će pasti na 1. Promašite li dok je usporeno bacanje, dobit ćete isto 0 bodova ali će se množitelj umanjiti za 1. Moja je preporuka da igrate strpljivo i nastojite pogoditi desetice i dvadesetice dok ne dobijete usporeno bacanje, a onda gađajte rub (za vrijeme usporenog bacanja ne možete ga produžiti). Ta je taktika nešto sporija, ali zbog množitelja (koji je stalno 5) dobivate mnogo više bodova. Prikupljene bodove možete zamijeniti za neku od nagrada i ako želite završiti igru 100%, morat ćete po streljanama provesti dosta vremena (bodovi koje niste potrošili, kao i množitelj ostaju do idućeg posjeta streljani).

No kad ste završili s bacanjem, vratite se u špilju. Ondje vas čekaju Alexija i Lucca, a Pierre je posve poludio i sad vas gađa kamenjem. Od kamenja možete načiniti improvizirane stube pa se popeti gore na stijenu. Ponovite "izgradnju" stuba na stijeni i idite još gore.

Nastavite prolazom i izađite van iz špilje. Na zemljovidu svijeta otvorio se novi put, krenite njime prema Dun Webbu.



Kuća sreće - možda??? (Dun Webb)

Uđite u veliku kuću, prođite pokraj ljudi u redu koji traže sreću (usput popričajte sa svakim od njih), s desne je strane još jedan red, a tu su i metalne ljestve. Popnite se gore i uđite kroz vrata na desnoj strani. Produžite dalje po balkonu i uđite kroz iduća vrata. Krećite se desnom stranom dok ne dođete do mjesta za snimanje pozicije. Na desnoj je strani crna škrinjica. Da biste je otvorili, morate se zaletjeti i skočiti preko velike rupe - *voila* - dio zagonetke je vaš (padnete li dolje, popnite se gore po ljestvama). Kad ste pokupili dio zagonetke, izađite kroz vrata na koja ste i ušli. Nastavite balkonom do samog kraja pa se popnite gore po ljestvama. Tu je škrinjica s ljekovitim biljem - ako vam treba, uzmite ga, a onda krenite kroz vrata na desnoj strani u prostoriju s tekućim vrpcama. Pomoću njih možete stići do četiriju škrinjica sa zgodnim stvarčicama. Kad ste sve pokupili, odvezite se do izlaza na drugoj strani. Nakon malo tumbanja bit ćete izbačeni sa stražnje strane velike kuće gdje morate izbjegavati kugle koje se velikom brzinom kotrljaju prema vama. Usput utamanite "pauke" jer ćete od njih dobiti strelice. Na gornjoj strani kosine su stube po kojima se morate popeti da biste došli do balkona s ljestvama. Idite gore i uđite kroz desna vrata. Slijedi priča o Pierru i njegovom izletu u zemlju igračaka, tj. zemlju sreće. Tu ćete se ponovno sresti s princezom. Skočite dolje i sredite stražare. Popnite se ponovno gore i lijevom stranom balkona produžite do sobe osiguranja. Uđite unutra i idite skroz lijevo. Pazite na bodljikave kugle koje se obrušavaju na vas. Skočite na prekidač i brzo otrčite do balkona s desne strane vrata kroz koja ste ušli. Spustite se po ljestvama, a zatim i po stubama, pazeći na rotirajuće čuvare. Iz škrinjice možete uzeti ljekovito bilje. Prođite kroz sobu pazeći da vas ne usisaju veliki usisavači, te se probijte do stuba na drugom kraju. Popnite se gore, idite desno izbjegavajući rotirajuće čuvare. Uključite prekidač i vratite se do stuba. Izađite kroz prolaz na vanjski balkon pa idite desno po ljestvama - popnite se gore i uđite kroz sada otključana vrata te uzmite još jedan dio zagonetke. Vratite se opet do sobe osiguranja. Vratite se do stuba, s druge strane je ploča s otiskom noge. Zaletite se i ukližite u blok, zatim skočite na nj, a s njega na lebdeću platformu, pa na još jedan prekidač. Popnite se gore po stubama pokraj srušenog bloka i idite lijevo da izbjegnete šiljke. Skočite na prekidač da biste otključali preostala vrata. Uđite kroz sada otvorena vrata, popričajte s princezom i skočite dolje s balkona. Izlaz je na suprotnoj strani, uklonite pauka i jednog od bacača bombi, od drugog morate uhvatiti bombu i baciti je na kamenu kocku da biste prokrčili put (ili njega namamiti da to učini). Uklonite još jednog robota i otvorite škrinjicu - Pixie-prsten je vaš i samo vaš. Odmah ga "stavite na ručicu". Izađite iz prostorije putom kojim ste i došli, produžite do zelenog kipića gdje ste se posljednji put sreli s princezom. Odaberite Pixie-pristen u inventoriju i upucajte kip. Oslobodit ćete prolaz prema dizalu. Uskočite unutra i odvezite se dolje. Iskočite van i krenite na lijevu stranu prema podzemnom prolazu. Slijedi dvoboj mačevima koji ćete, naravno, riješiti u svoju korist i krenuti dalje prema zelenom kipiću koji vas gađa vatrenim kuglama. Upucajte ga nekoliko puta da biste ga okrenuli na drugu stranu i tako oslobodili prolaz. Idući kip morate pogoditi tako da ga usmjerite prema izlazu iz prolaza, a zatim bježati ispred vatrene kugle pritom je navodeći do svjetiljke na drugom kraju prolaza. Vatrena kugla ne smije pogoditi ni vas ni neku prepreku jer ćete u protivnom postupak morati ponoviti. Vatrena kugla ide od točke do točke u ravnoj crti, tako da morate biti oprezni kod kutova. Krećite se u željenom pravcu, povremeno zastajkujući, ali stalno održavajte razmak između sebe i kugle. Uz malo vještine, ponešto sreće i dosta živaca, upalit ćete crvenu svjetiljku, odnosno uključiti dizalo. Odvezite se gore i skočite na prekidač koji će otvoriti vrata rudarskog okna. Vratite se natrag i idite lijevo kroz prolaz. Zaletite se i kližući oborite zid s otiskom stopala. Prođite pokraj robota-stražara do rudarskog okna. Popnite se desnim stubama i otvorite vrata na vrhu. Uđite i produžite podzemnim prolazom izbjegavajući velike usisavače te iz škrinjice uzmite ljekovito bilje. Produžite na lijevu stranu, do još jednog kipa koji će vas gađati vatrenim kuglama. Ponovite postupak navođenja da biste upalili svjetiljku. Skočite na dizalo i odvezite se dolje. Utamanite pauka i robota-čuvara. Skočite na postolje i uzmite plamenik. Idite dalje i spalite trnje koje vam ometa prolaz. Utamanite još jednog robota i produžite dalje prolazom. Trebali biste se naći pokraj drvenog mostića s bodljikavom kuglom. Izbjegavajući je, produžite u sobu s prekidačem. Uključite ga pa se vratite do rudarskog okna. Popnite se po stubama i uđite u novootvorena vrata. Produžite dalje i na idućem križanju skrenite lijevo i prođite kroz vrata. Unutra će vas dočekati kamena kiša i privremeno vas spriječiti u napredovaju. Povucite se, uklonite prepreku i utamanite neprijatelje te produžite do još jednog prekidača. Naskočite na nj, pa skočite dolje. Protrčite pokraj vatrobljuvajućeg kipa i vratite se u rudarsko okno. Popnite se desnim stubama i prođite kroz nova vrata. Uključite još jedan prekidač - uklonit će zid koji priječi put do velikog dizala. Tu se još možete popeti po ljestvama i uzeti dio zagonetke iz crne škrinjice. Siđite dolje i vratite se do rudarskog okna, a onda do velikog dizala. Usput snimite igru i po potrebi zaliječite rane. Popnite se gore dizalom i na idućem katu izađite te prođite kroz prostoriju u drugu sobu. Upucajte zelene kipove, uzmite biljku i magični napitak iz škrinjica. Odaberite predmete koji će vam trebati jer slijedi veliki *fajt*.











Paukoliko čudovište

Strategija je ova: nakon što beštija na vas izbaci ružičasti otrov, *secnite* je mačem po *njonji*.
Izbjegavajte napade trčeći ukrug borilišta i poskakujte dobro odmjerenim skokovima preko mreže koja se pojavljuje na podu. Pazite da vas uljez ne uhvati jer ćete pretrpjeti velika oštećenja. Pixie-prstenom možete zaleditи male pauke. Otrov preskačite skokovima sa zaletom. Ponovite postupak - mač u *njonju* nekoliko puta i *voila* - gmaz je gotov. Pazite da u svom tom entuzijazmu ne padnete iz borilišta jer će rezultat biti poražavajući.
No dobro, kad napokon završite s vitlanjem i spremite mač u korice, spustite se dizalom i pokupite blago iz škrinjica. Posebnu poslasticu predstavlja Elemental orb koji diže količinu magične energije koju imate. Zaletite se i srušite još jedan zid s otiskom stopala.
Utamanite robote-čuvare koji drže zatočenu princezu. Uskočite u rudarski vlakić i vozikajte se uokolo izbjegavajući kamenje, balvane i bodljikave kugle, tamanite robote bacajući kamenje na njih kad vam se približe. Robote-čuvare koji pokušavaju sa strane uskočiti u vaš vlakić izbjegavajte tako da ubrzate u odlučujućem trenutku, nemojte usporavati jer ćete nesretnika pregaziti, a time i sebe oštetiti. Preko kamenja koje vam se nađe na putu morate preskakati, a balvane zaobilaziti strelicama lijevo-desno. No, što da vam pričam, ionako stalno igrate Huga. Nakon poduže vožnje završit ćete u luci, no to je već novi dio...

Luka Yagin

Prije nego što nastavite dalje možete se vratiti do streljane i zaraditi pokoji korisni predmet, a možete i dijelove zagonetki odnijeti do gospodara Jeahana, jer će vam novi kombo udarac i pojačanje Pixie-prstena vrlo dobro doći u avanturama koje vas očekuju.
No dobro, vratimo se mi lijepo do luke i uđimo u prenoćište. Ostavite princezu i krenite u istraživanje. Na gornjem katu prenoćišta možete snimiti poziciju i izliječiti se. Idite dolje pa van. Od jednog gusara možete dobiti čekić u zamjenu za rezbarenu kravu iz Toroleda. Vratite se princezi koja će vas dočekati s planom kako da se ukrcate na gusarski brod. Slijedi nekoliko zgodnih dogodovština. Naravno, kako to obično biva, ništa ne ide po planu i opet se morate izvući iz gabule. Nakon svih priča, složite kutije na brodu i krenite u posljednji dio. Snimite igru i evo - već ste u ...



ČITAJTE U NOVOM BROJU INFOEXPRESSA



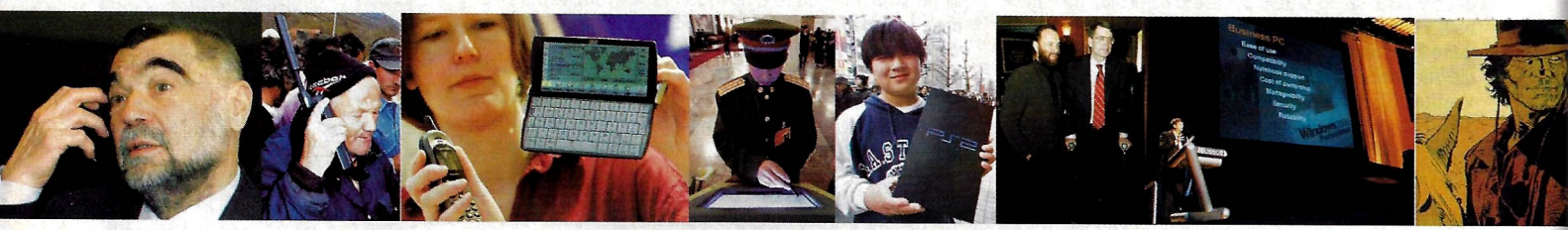
ŠTO JE NOVO *Katalog najbržih procesora • Najbolji sharewari alati*

PREMIJERE *Gigaherc Athlon konfiguracija • IBM InteliStation grafičke stanice • Windows Millenium*



TELECOM *Kako se igrati s mobitelom • Siemens M35i • Sony Z5 wap alat za deblje džepove • ISDN modemi*

BUSINESS REPORT *Kako kupiti Internet dionice U Hrvatskoj*



MACEXPRESS *Macworld EXPO New York 2000.* ONLINE SHOPPING *Vodič za kupnju po hrvatskom Internetu*

MULTIMEDIJA *"Anime" umjetnost • Nove igre • PC kontra Konzola*



INFO EXPRESS

INFORMATIČKI MAGAZIN

prvi na izvoru informacija

Puerto Medusa

Ovdje prvo morate popričati sa svima kako biste došli do korisnih informacija. Posebnu pozornost obratite na brodogradilište, a zatim skoknite do prenoćišta. Prvo odaberite taktiku *snimi i odmori*, a zatim saznajte nešto o budućnosti od babe vračare. Popnite se na kat i prihvatite se stražarske dužnosti. Popnite se ljestvama na tavan i smijenite gusara. Kad saznate da ne smijete ići u krhki dio prostorije, prvo što će vam pasti na pamet je ispitati upravo taj krhki dio. Naći ćete se u prostoriji ispod, popričajte s navinutim tipom, a zatim izađite iz prenoćišta. Možete posjetiti trgovinu predmetima u kojoj možete kupiti novi i jači mač (*broadsword*), kao i malo srce za povećavanje energije. Idite straga, u drugi dio prostorije, provalite u kasicu prasicu. Kroz druga vrata možete doći u kovačnicu i saznati koje vam sve stvari trebaju da biste dobili najbolji štit u igrici (vjerojatno, uz skupljanje zagonetki, najkompliciraniji zadatak). Izađite van i krenite po drugom molu do svjetionika. Ondje popričajte s gusarom, a zatim se vratite do prenoćišta i odmorite malo. Navečer skoknite do restorana i pripremite se za "predstavu". Princeza Alexia će izvoditi trbušni ples pred uspaljenom gomilom. Nakon scene krenite prema izlazu. U jednom trenutku naći ćete se u neobranom grožđu, ali će vas vjerna princeza izvući iz gabule. Izađite za njom van i nakon slatkog čavrljanja opet uđite unutra i krenite gore na kat. Izađite kroz vrata i krenite lijevo u iduću prostoriju. Nastavite dalje po litici i popričajte s gusarom pokraj vrata. Uđite unutra i pripremite se za osvajanje zlatne značke.

Pričajte sa svima na koje naiđete u ovom području. Skočite desno na balkon (morate zaokrenuti dok ste u zraku, a ako padnete dolje, možete se popeti po ljestvama). Bacite kutiju dolje i zatim i sami sidite. Naslažite kutije i bačve tako da po njima možete odskakati do greda i otvoriti crnu škrinjicu s dijelom zagonetke (pomoću bačvi i kutija morate napraviti nešto poput stuba). Izađite iz te prostorije kroz izlaz na drugoj strani i uđite u drugu kućicu. Ondje morate izbjegavati vatrene kugle koje izbacuju kipove, a da sve ne bi bilo prejednostavno, tu su i bodljikave kugle. Oprezno prošećite do druge strane te usput pokupite čarobni napitak iz škrinjice. Uđite u iduću prostoriju (tu će vam trebati Pixie- prsten). Uspnite se po kosini, sačekajte da lažna škrinjica ispuca vatrenu kuglu na vas, a onda brzo sidite (cilj je zapaliti svjetiljku). Sada se morate zatrčati i projuriti pokraj lažne škrinjice te skočiti preko provalije. U zraku opet pritisnite i držite skok da biste ostali lebdjeti. Kad vam se stvori tlo pod nogama, skočite dolje i opet na balkončić sa škrinjicom (dio zagonetke). Idite dalje, naskočite na balkončić sa svjetiljkom, a onda i na drugi. Ponovite postupak paljenja svjetiljke i krenite dalje (iz škrinjice uzmite 200 zlatnika). Produžite dalje putom izbjegavajući kamenje, šiljaste kugle i lonce, a nakon malo truda izađite. Ufff, napokon - zlatna značka za hrabrost je vaša, a time je otvoren i put do dvorca. Uđite u prolaz i popnite se stubama do dvorišta. Odgledajte još jedan animirani filmić i istražujte malo uokolo. Trebali biste pronaći podzemni ulaz u dvorac (idite desno pokraj fontane i onda još malo desno). U dvorištu još možete snimiti igru i uzeti čarobni napitak. Uskočite u rupu i upravljajte strelicama da biste doskočili na balkon. Uđite u prostoriju, *zašorajte* sve koji su ondje i uzmite dio zagonetke. Skočite dolje i idite kroz vrata na sjevernoj strani (zmije možete izbjegavati ili jednostavno uzeti posude i bacite ih o zid). Svinjolike neprijatelje možete prvo zamrznuti Pixie-prstenom, a zatim ih *secnuti* gdje su najtanji. Nastavite dalje prolazom, pazite na vatrene lopte i ostale prepreke. Putem uništite neprijatelje (pazite na lažnu škrinjicu koja ispaljuje vatru). Uđite u iduću prostoriju, lupnite po prekidaču kako bi se pojavilo postolje. Brzo skočite na nj, a onda na iduće jer će prethodno ubrzo nestati. Skačite tako skroz do vrha (pozor, idite samo po sivo obojanim postoljima). Kad nakon malo muke napokon stignete do vrha, izađite kroz vrata, tj. uđite u iduću prostoriju. Slijedi još malo *šore* - pravo mjesto za uvježbavanje novostečenih udaraca. Produžite u iduću prostoriju. Ondje se možete izliječiti i snimiti poziciju, a nakon toga prokrčite put do škrinjice s eliksirom. Idite dalje, opet morate prokrčiti prolaz, usput pazite na bodljikave kugle i uđite u jazbinu. Tu je novi meganeprijatelj. Namamite ga da se zaleti u vas, a onda se izmaknite u stranu. Zatim se bacite na nj i udarajte po trbuhu. Pazite na otrovni smrad što ga gmaz pušta na vas. Ponovite postupak nekoliko puta i sredili ste beštiju. Pokupite nagradu (veliko srce života i lovu) i izađite. Naskočite na dizalo i odvezite se na iduću kat, i uđite na prva vrata. Uništite neprijatelje. Prođite pokraj tri plava kipa i uđite kroz prolaz. Skočite dolje i koknite neprijatelje. Skočite na dizalo, a s njega na drveni balkončić. Brzo skakućite po lebdećim blokovima, pazite na veliku stijenu koja se obrušava na vas. Kad se popnete na novi balkončič, s njega možete skočiti na drugi sa škrinjicom (čarobni napitak). Skočite natrag, a onda na mali blok na drugom kraju. Sad ste u novoj prostoriji u kojoj morate uništiti neprijatelje da bi dizalo proradilo. Skočite na nj, zatim na zeleni blok, a onda brzo s bloka na platformu, s platforme na blok... sve dok ne stignete do vrha. Upucajte Pixie-prstenom blok, a zatim naskočite na nj. Platforma će se početi podizati. Usput skočite do balkončića i pokupite predmete iz škrinjica. Na kraju izađite kroz veliki otvor na vrhu. U mučionici možete vidjeti zanimljivu scenu. Bik liže okovanog gusara s kojim možete popričati. Izađite van i bacite se u istraživanje. Popričajte sa svima na koje naiđete, a posebno s dimnjačarem i sluškinjom. Gusar-dimnjačar će vas poslati po sluškinju, a vi ga poslušajte. Nakon neobavljenog posla vratite se k njemu, a kad ode, uđite u kamin. Spustite se po ljestvama do drugog kamina i malo pričajte. Prođite kroz vrata na drugom kraju prostorije te uđite kroz još jedna. U kuhinji skočite na prekidač da biste oslobodili prolaz, a onda sidite dolje u prostoriju s tri plava kipa. Vratite se gore, idite u blagovaonicu i prođite kroz kamin. Popričajte s gusarom koji se tu skriva. Da biste oslobodili prolaz, morate jadnika predati gusarima koji ga traže (popričajte s njima i slučajno otkrijte skrivenog gusara). Sad kad je prolaz slobodan, vratite se u kamin i popnite se po ljestvama. Naći ćete se u sobi s odjećom, a odande produžite u iduću, gdje se možete izliječiti i snimiti poziciju, a zatim se vratite u svlačionicu. Izađite na balkon i pokupite dio zagonetke. Po bršljanu se popnite do vrha i uskočite kroz otvor. Odgledajte još jedan filmić, a nakon svih nedaća bit ćete izbačeni iz dvorca. Vratite se u grad i uđite u restoran. Ondje se trebate obračunati s Mephistovim robotima. Nakon nekog vremena bit ćete savladani, a princezu Alexiju će odvesti u Varunu. Vi (lutak Flint) ćete završiti svoj dan plivajući s ribama.

nastavlja se u idućem broju...











PRETPLATI SE!

PSX

OSIGURAJ SVOJ PRIMJERAK



Nedostaje vam neki od starih brojeva?

Da, želim naručiti stare brojeve po cijeni od 12 kn po primjerku

☐ broj 13 ☐ broj 14 ☐ broj 15

☐ broj 16 ☐ broj 17

Ime i prezime .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

tel/fax .....

Uplatu izvršite na br. ž.r. **30108-603-42905**.
Svrha doznake: stari brojevi. Pod "poziv na broj" obavezno upisati JMBG

Kupon za pretplatu

☐ **6 BROJEVA 132** kn

☐ **12 BROJEVA 264** kn

Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Način plaćanja

☐ pouzećem - plaćanje poštaru pri preuzimanju pošiljke + 20 kn JEDNOKRATNO (troškovi poštarine)

☐ kreditnom karticom

☐ American Express ☐ Diners Club
☐ Eurocard MasterCard ☐ Visa

broj kartice ..... kartica vrijedi do .....

☐ uplatom na žiro račun 30108-603-42905

svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe **primatelj:** Janus-Press d.o.o., Majstora Radonje 10, Zagreb
u rubriku: POZIV NA BROJ upisujete vaš JMBG ili matični broj tvrtke

Podaci o naručitelju

Ime i prezime / naziv tvrtke .....

ulica i broj .....

mjesto ..... poštanski broj .....

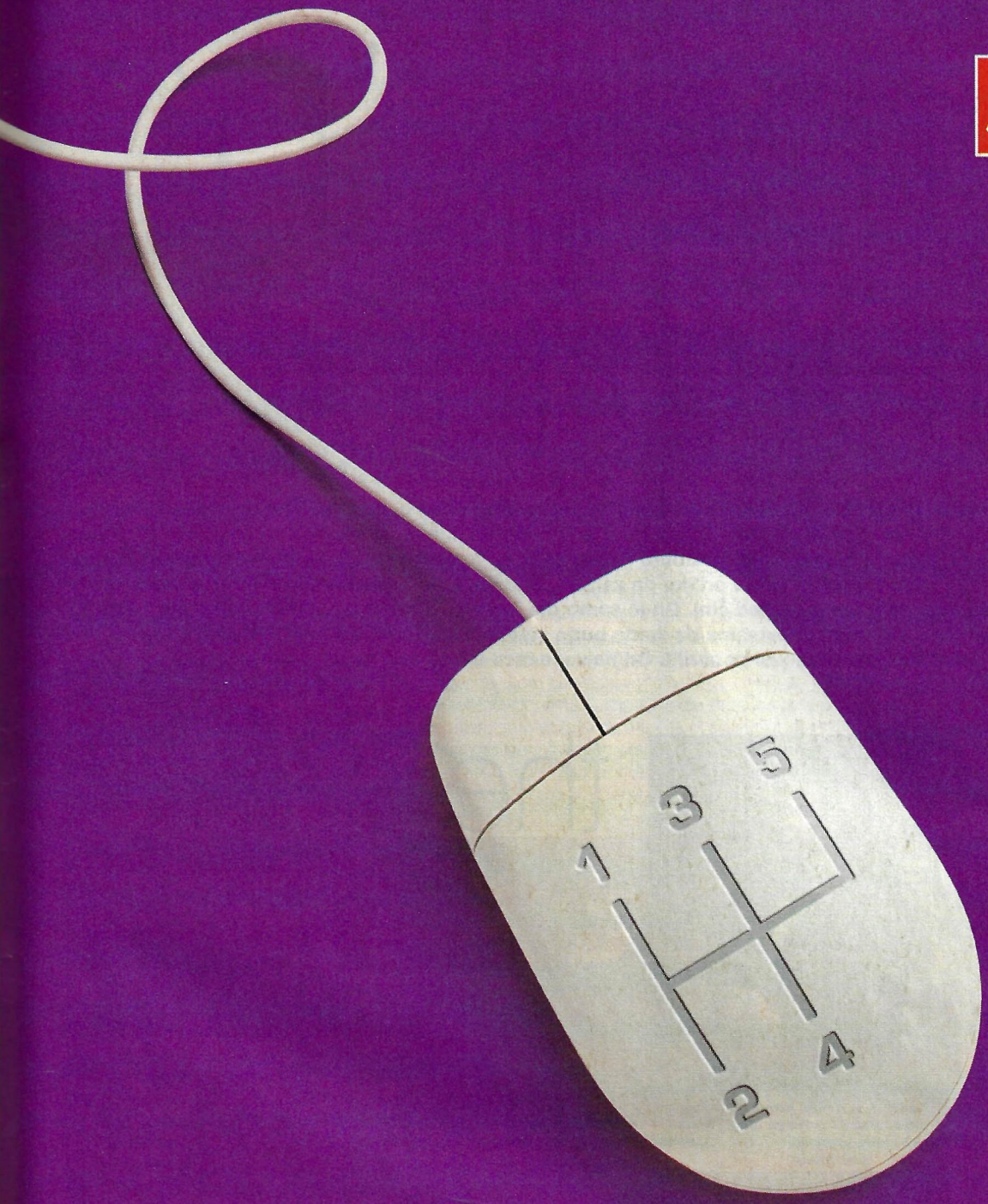
tel/fax .....

JMBG / matični broj tvrtke .....

datum ..... potpis .....

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte. NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Majstora Radonje 10, od ponedjeljka do petka (od 10 do 15h). Za sva pitanja i informacije nazovite **ODJEL PRODAJE** na telefon: **01/3843 600**

hinet
A gdje si ti?



Za ljubitelje velikih brzina.

Vrhunska profesionalna oprema, odlične veze prema najvećim Internet čvorovima u SAD-u, modemski ulazi koji podržavaju najveće brzine prijenosa usklađene s najnovijim standardom definiranim za obične i ISDN veze, čine HiNet najbržim hrvatskim Internet providerom. Kao Hinet mali korisnik, od 17. kolovoza možete koristiti sve prednosti ove mreže po cijenama nižima i do 50%.

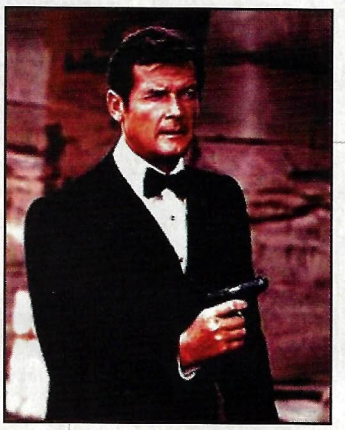
HT Hrvatski Telekom

Info telefon 062 077 077 www.hinet.hr

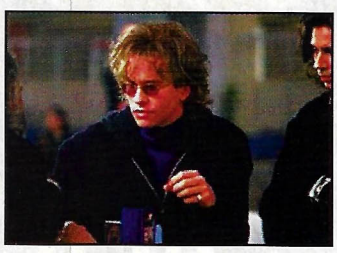
Heroes 'n' Heroine

***Mission: Impossible*, i to njen drugi dio, žari i pali mrakom kinodvorana Lijepe naše u svom svjetskom pohodu na novčanike publike željne zabave i specijalnih efekata. Ethan Hunt je u nepunih mjesec dana postao nezaobilazna tema gotovo svakog razgovora, a na svoju je stranu uspio pridobiti i ljude za koje se vjerovalo da su izumrli krajem prošlog desetljeća. Popularni su "tapkaroši" dobili još jednu priliku da zarade za kuće, aute i dionice omanjeg poduzeća u stečaju, no nije Ethan baš ono što se na prvi pogled čini. On je samo dio ideje koja se kroz svjetsku industiju zabave proteže već gotovo pola stoljeća s vrlo malim šansama da ikada bude modificirana. Nije bio prvi, vjerojatno nije ni posljednji, a pogotovo nije jedini koji ima nešto za ponuditi. Od najveće face uvijek ima veća....** PIŠE Amar Rešić

Njih je šest. Oni imaju mnogo toga zajedničkog, ali se pomalo i razlikuju. Njihov život balansira na vječnom razmeđu između dobra i zla, a njihova se stvarnost kreće između krajnosti vladavine zakona i lopovske časti. Svi žive kao da im je današnji dan posljednji, a za sutrašnji se ne brinu jer nikad ne znaju što im donosi. Oni su borci za različite ideale koji variraju od pravde, ljubavi, novca pa sve do dobre zabave i uživanja u životu. Jaki su, nepobjedivi i imaju "šeme" kojih se nitko ne bi posramio. Oni su heroji, oni su sve ono što bi mali Ivica htio biti i oni su tu kako bi nas, obične smrtnike, podsjetili da naši mali životi nisu ništa drugo doli dječja igra. Sve znaju, sve vide, sve čuju i na kraju uvijek izađu kao pobjednici. Oni su sve ono što nitko od nas nikada neće postati, ali su nas naučili i da "nikad ne treba reći nikad". Preživjeli su dvadeseto stoljeće, a kolike su im šanse u vremenu koje dolazi odlučit će potreba svijeta i nekih pojedinaca u njemu da stalno, i bez najmanjeg prekida, budu spašavani i spašavani i spašavani....



Roger Moore kao Simon Templar prije nego je preuzeo ulogu Bonda



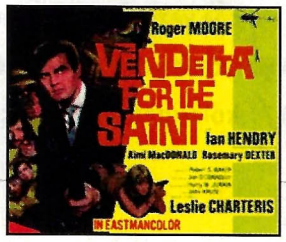
Saint često mora mijenjati izgled ne bi li saznao potrebne informacije

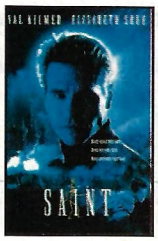


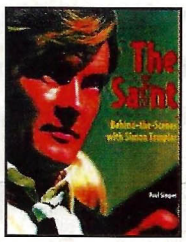
Simon Templar na jednom od svojih putovanja

the saint

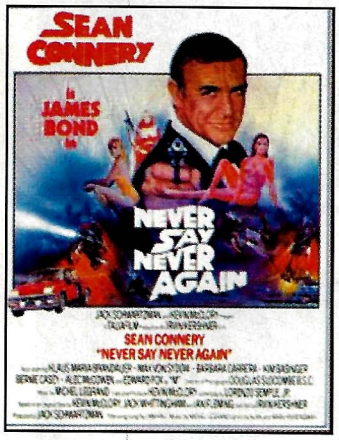
Za razliku od gospode Bonda i Hunta, gospodin Saint, pravim imenom Simon Templar, i nije toliko pozitivna njuška. Iako se bori za pravdu, ne bori se za zakon i često pred njim bježi jer zakon je, kako sam voli naglasiti, "loš način sputavanja otvorenih ljudi u zatvorene okvire". Saint nema organizaciju za koju radi, njega ne ograničavaju ni statuti vlade ni pravilnici tajnih službi. On je bogat, vrlo bogat, mada nikad nije rečeno kako je on to bogatstvo stekao. Jedini mu je cilj to bogatstvo povećati, no ljudskost otkriva tako što na račun zarade neće žrtvovati nevine živote, nastradat će samo zli. Svoju vještinu u iznalaženju najoriginalnijih načina za uzimanje nečega što nikako ne bi smjelo biti uzeto Simon Templar naziva "božjim darom", a ona mu omogućuje da u svom posjedu čuva neka od najvrjednijih djela svjetske umjetnosti. On je ništa drugo nego već pomalo izumrli profil, nekad zvan "lopov gentleman", koji će pomoći dami u nevolji u isto vrijeme dok krade tri Van Goghove slike. Stručnjak je za prerušavanje, izvrsno barata vatrenim i hladnim oružjem, te tu i tamo zna žešće provozati dobar automobil. Njegova najnovija inkarnacija u liku i djelu Vala Kilmera dodala je Templarovoj ionako kompleksnoj osobnosti malo "zbunjola" efekta, no priča se da to žene vole, tako da ta producentska odluka postaje nešto razumljivijom. Saint za 21. stoljeće izvrsno barata Nokia Comunnicatorom, oblači se po posljednjoj modi, luta po bespućima bivšeg ruskog saveza država, a tu i tamo se voli prerušiti u našeg Radu Šerbedžiju. Općenito gledano, Saint je u posljednje vrijeme postao "high-tech" polupozitivac, a prestao biti najobičnija lopovčina koja je u ime vlastitih interesa tu i tamo nekome znala pomoći. Globalizacija ubija i ono najbolje u ljudima, rekli bi neki. • *Obvezna "literatura": knjige Lesliea Charterisa (samo preko Neta, nažalost), 16 filmova (najdostupniji onaj posljednji, iz 1997., s Valom Kilmerom i Radom legendom).*







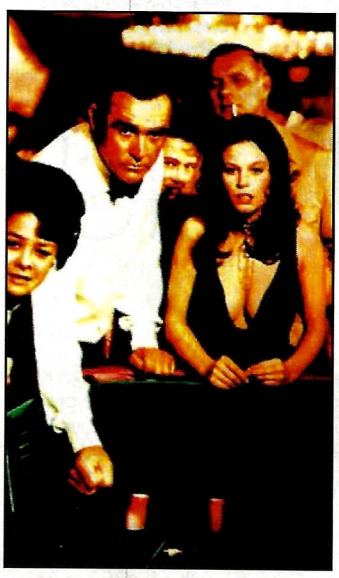
james bond



Jedan od Bondovih slogana je "Nikad ne reci nikad"



Timothy Dalton je bio četvrti Bond

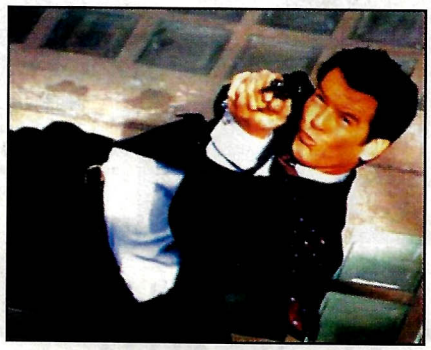


James Bond u trenutcima odmora najviše novca državnih obveznika troši na kocku i lijepe žene. Ima tata para...



Bond je do kraja osamdesetih bio i strastveni pušač

Kralj i "tata" svih velikih *folera* živi među nama već gotovo četrdeset godina. Mornarički časnik Kraljevske mornarice vremenom je prerastao u ikonu moderne kulture, a svaka mu iduća avantura dodatno učvršćuje ionako solidne pozicije u svijetu "tajnijih od najtajnijih". Čak se i njegovo ime ne izgovara na bilo kakav način (savjet: produbiti glas za cca. 3/5 oktave, pogledati sugovornika/cu ravno u oči pa izgovoriti prvo prezime, u sebi odbrojati sekundu i 233 stotinke pauze, a onda izgovoriti ime i prezime uz neizbježno razvlačenje usana u polusamozadovoljni smiješak), a tri broja koja ga oduvijek prate su u međuvremenu postala gotovo većim znakom prepoznavanja od njega samog. On sve zna, sve može, čak i dok vozeći automobil i pucajući po neprijateljima, te "prodajući šemu s desne strane" damici na suvozačkom mjestu, spašava svijet od stopostotne propasti sudnjedanskih razmjera. Od njegovog šarma žene ničice padaju u nesvijest, a zlikovci bježe već pri spomenu njegova imena. On nikada ne odstupa od svojih navika, uvijek vozi dobre automobile, nosi skupe satove i pije ručno spravljan martini "trešen, a ne miješan". On je i ponosni vlasnik najpoželjnije dozvole na svijetu, one za ubijanje, i to ga stavlja u poziciju da mu je poprilično svejedno što radi, mada to ničim ne pokazuje. On je uvijek obrijan "na glat", sve na njemu stoji tip-top i gotovo bi se moglo reći kako je i presavršen. Putuje po svijetu, nikad ne stari i sigurno mu nije dosadno. Broj žena koje je usrećio ekvivalentan je otprilike broju zlikovaca koje je poslao u nebo, a svugdje gdje se pojavi radi štetu veću od tajfuna. Iza njega ostaju slupani automobili, pobijene divlje životinje, nebrojeni leševi nečijih očeva, stričeva i ostale obitelji, a nije mu strana ni devastacija cijelih gradskih središta ili zaštićenih planinskih masiva. Višemilijunski iznosi koje troši u ime države nisu ništa prema količini pravde koju nemilice sije svuda gdje se pojavi, što ga čini omiljenim uzvanikom na gotovo svakom *partyju* ili vrtnoj zabavi. Uvijek koristi isti pištoljčić, u posljednje vrijeme uvijek vozi i isti automobilčić, a navodno je Pierce Brosnan potpisao ugovor za još tri filmska nastavka. U posljednjem smo saznali da mu čak ni svijet nije dovoljan, pa je za pretpostaviti kako će James Bond uskoro krenuti i izvan granica našeg malog planeta. Gdje, još nije poznato. Samo da ne ispadne kako mu ni Jupiter nije nešto... • *Obvezna "literatura": 19 fimova (ima i VHS i DVD), pisani romani Iana Fleminga ili stripovi kod preprodavača inih (stara* Stripoteka *ili* Gigant*).*



Opasne situacije spadaju u opis radnog mjesta



Moderni Bond Brosnan slobodno vrijeme trati u diskoklubovima



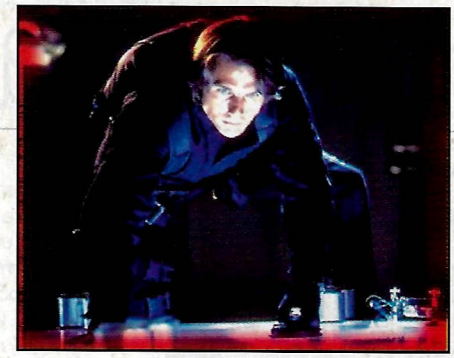


Legendarni Roger Moore



George Lazemby je imao najkraći Bond staž. Glumio je samo u jednom filmu, *U službi njezinog veličanstva*

ethan hunt



Ethan Hunt u još jednom pokušaju spašavanja svijeta

Naš drugi heroj pripada američkoj postavi službe toliko tajne da nitko gotovo i ne zna da ona postoji. Agenti IMF-a, iako na prvi pogled obični ljudi, moraju proći rigorozne treninge prije negoli uopće postanu dijelom tog "dream teama". Uska, uska specijalizacija je neobično važna za svakog člana ekipe, tako da svatko zna ponešto - jedan se tuče, drugi se razumije u računala, treći je stručnjak za provale i sofisticiranu opremicu (one sitnice za prisluškivanje, nadgledanje, tajne leće i alarmi, i to), žena u timu je obično vrlo zgodna pa je njena zadaća zavođenje kriminalaca, diktatora i potkupljivih državnih službenika dok momci obavljaju prljavi dio posla, a često se u ekipi nađe i pokoji šaljivac, tek toliko da ubije dosadu. Nemoguća misija je u svim svojim segmentima apsolutno nemoguća i najčešća je situacija da se od svih tih jadnih ljudi traži upravo nemoguće. No nije nemoguće to što je sve što oni rade nemoguće, nego je nemoguće to što je nemoguće da je nemoguće u nemogućoj misiji ipak moguće iako se čini nemogućim. Ili tako nešto. Prve su *Nemoguće misije* (one od šezdesetih do devedesetih, emitirane u obliku TV serija) bile još donekle moguće, no dolaskom devedesetih i ulaskom Toma Cruisea u svijet nemogućih misija i *Nemoguća* je *misija* postala upravo takvom. Potpuno nemogućom. Još je prva misija i bila donekle moguća, no drugu nije uspjelo spasiti ni John Woouvo majstorstvo. Od trenutka kad se mr. Cruise upleo u produkciju *Nemoguća misija* je zacementirala svoju sudbinu, a način na koji je scenarij (takav kakav je, grozan, da ne kažemo nemoguć) uspio dobiti zeleno svjetlo možemo također opisati kao nemogućom misijom. Šteta, jer *Mission: Impossible* serijal ima mnogo toga za ponuditi, od izvrsnih *face changera* do gotovo najbolje koncepcije radnje ikada viđene. Ako mr. Cruise na vrijeme shvati sve potencijale naslova za koje ima prava, možda ipak ima nade za spas *Nemoguće misije*. Ovako, možda i taj spas postane nemogućom misijom, u doslovnom smislu riječi. • *Obvezna "literatura": serija* Mission: Impossible *(Kanal A i neke satelitske postaje) ili filmovi s Tomicom.*



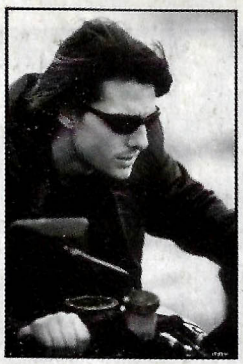
Cruise i Woo su u MI donijeli novu, tehnološku svježinu i mnoštvo specijalnih efekata



Cinnamon Catrer, fatalna ljepotica najtajnije ekipe na svijetu

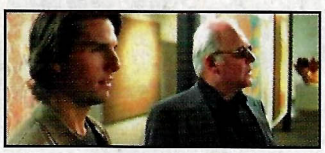


Jim Phelps, šef IMF-a kroz gotovo dvadeset i pet godina serije

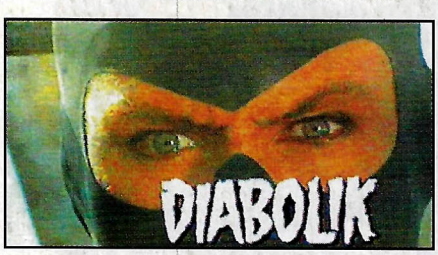




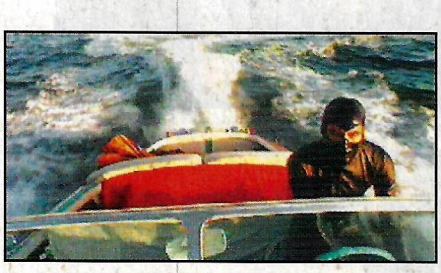
Stara postava ekipe IMF-a, za većinu fanova *Mission: Impossible* serijala i najbolja



diabolik

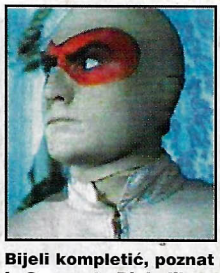


Diabolik nikad nije skidao svoju masku kako nitko ne bi saznao njegov pravi identitet



Upravljanje motornim čamcem nije predstavljalo nikakav problem za našeg junaka

Iako relativno nepoznat široj javnosti, Diabolik za mnoge ljubitelje opskurnih junaka predstavlja legendu bez premca, najvećeg i jedinog, većeg čak i od samog tate Bonda. Njegov profil i nije previše kompleksan jer on je je banalna kriminalčina s mnogo novca. Živi u spilji opremljenoj poput vojne baze i nema etike ni skrupula. Njegov je jedini cilj domoći se objekta svojih želja, bila to umjetnina, najveći dijamant na svijetu ili djeva željna njegovog zagrljaja. Njega nitko ne može zaustaviti, čak ni vječni neprijatelji poput inspektora Ginka (Vinko, javi se!) ili gangstera Ralpha Valmonta. U avanturama protiv svih oblika zakona pomaže mu Eva Kant, vječna pratiteljica zamamnih oblina i pameti obrnuto proporcionalne vlastitoj ljepoti. Diabolik se nikoga ne boji, on je veći i od života samog, a u avanturama s one strane ruke pravde koristi se i nebrojenom hrpom spravica toliko ludih i sumanutih da bi posramile čak i Bondovog Q-a (tj. R-a, po novom). Stručnjak je za sve, vozi automobile, glisere, penje se po zidovima, visi sa stropa i gotovo nikada ne skida zaštitno *stealth* odijelo i masku. Diabolik je i modno osviješten, svaki dio njegove odjeće je u vrhunskom skladu s odabranom bojom autolaka, a tonovi nikad ne izlaze iz okvira dobrog ukusa. Diabolik je jak, pametan, sve zna, najbolji je i bio je toliko ispred svog vremena da su se neki usudili reći kako je film o Diaboliku (1967.) vrhunac smeća i gluposti. Šteta što ljudi nisu živjeli još tridesetak godina, pa bi imali što gledati. "Pulp" uradak Maria Bave možda nije vrhunac dijaloške minibravure ili "konzistentna dramaturška epopeja s one strane egzistencije i makabričnog", no sigurno predstavlja jedan od "must-have" DVD naslova koji se mogu naručiti preko Interneta. Diabolik je veći od života, on je legenda koja živi. • *Obvezna "literatura": nebrojeni stripovi (na talijanskom ili pokušajte nabaviti recentna domaća izdanja, uz puno sreće) i film* Danger: Diabolik *(1967., samo preko Neta).*

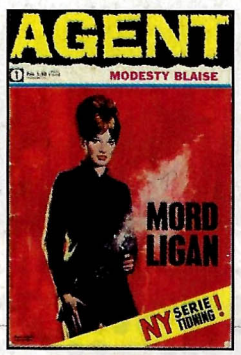


Bijeli kompletić, poznat iz Omage to Diabolik spota Beastie Boysa "Body Movin`"

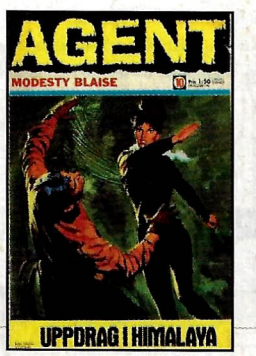
modesty blaise



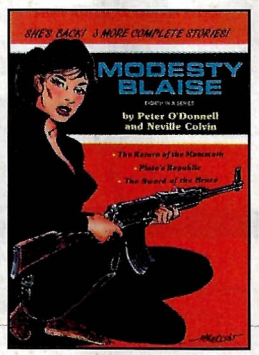
Jedina dama u muškom društvu je gotovo najzanimljiviji lik svjetske polu-krimi-tajni-agent scene junaka. Kao šestogodišnjakinju su je pronašli gdje luta po Grčkoj, sama i bez sjećanja. Od malena se uči preživljavati jer nema drugog izbora. Neoprezna je šetnja u dvanaestoj odvodi u ruke trgovaca bijelim robljem od kojih bježi i odlazi u svijet. U petnaestoj gotovo završava u bordelima Port Saida, no iz pakla prostitucije izvlači je Professor Lob, koji prosjakinju-lopova bez imena uči čitati i pisati. Dat će si ime Blaise, po imenu učitelja čarobnjaka Merlina, i rađaju se prvi obrisi buduće junakinje. Tijekom burnog života postaje vođom zločinačke organizacije, no kad shvati da je zaradila dovoljno novca, odlučuje se na povlačenje. U jednom trenutku joj prisupa Sir Tarrant, šef britanske tajne službe i moli nju i Willija Garvina, Modestynog pratitelja iz zločinačkih dana, za pomoć u rješavanju slučaja u podzemlju. Oni prihvaćaju i od tog trenutka postaju borci za pravdu. Modesty Blaise je seksi, pametna, lijepa, brza, jaka, izvrsno poznaje borilačke vještine te, dakako, puca, skače, penje se, vozi sva vozila poznata čovjeku šezdesetih, voli *ferarrije* i *mercedese* istodobno (ne bi čovjek vjerovao), voli život i u njemu i uživa. Borba protiv zločina za nju i Willyja predstavlja sastavni dio života, a slučajevi ih vode na sve strane svijeta. Oni nisu "high-tech"ekipa, njihova su oružja bokser i noževi, pištolji i japanski mačevi i štapovi. Oni su ljudi od krvi i mesa, možda malo sposobniji od ostalih, ali ipak na strani dobra. Stripovska heroina Modesty Blaise je žena-heroj veća od Barbarelle, Axe i Zetari zajedno i gotovo je nemoguće da je jedini film o njoj snimljen još davne 1966. s legendarnom Monicom Vitti u glavnoj ulozi. Modesty je ipak zaslužila znatno, znatno više. • *Obvezna "literatura": do pripovijetki je vrlo teško doći, ali poslužit će nebrojene epizode u* Stripoteci *i* Gigantu *(onaj isti preprodavač stripova) ili, ako vam se posreći, negdje na* Rai Tre *ili* Rai Quattro *uhvatiti film u gluho doba noći.*



Prva epizoda romana o Modesty Blaise



Prvobitnu slavu Modesty je stekla upravo kroz pisane priče



Modesty nisu strani čak ni kalašnjikovi



Priče o avanturama Modesty i Willyja su izlazile diljem svijeta



Modesty Blaise i Willy Garvin

black mask

On je junak budućnosti, genetski manipuliran vojnik specijalne postojbe "107" kojem su kirurškim putem odstranili cenar za bol i osjećaje kako bi što učinkovitije izvršavao postavljene zadatke. U jednom se trenutku odlučuje povući iz vojske ne bi li vratio emocije i ponovno postao čovjekom. Postaje knjižničarem i vodi normalan život u kojem nitko ne zna njegov pravi identitet, no nakon što odmetnuti pripadnici postrojbe "107" počnu ubijanje narkobossova u Hong-Kongu s ciljem preuzimanja tržišta, on kreće u zaštitu nevinih, svjestan da jedini može zaustaviti neljudske vojnike. Stavlja krinku i postaje Black Mask, nesmiljeni borac protiv odmetnutih genetskih vojnika, ali ujedno i mladić koji ponovno želi voljeti. Jednostavan zaplet dio je japanske manga serije stripova čija se ikonografija i priča naslanja na japansku tradiciju borca bez gospodara, ronina, koji svoje iskupljenje nalazi u pobjedi nad onima koji su ga iznevjerili. Black Mask puca brže od Jamesa Bonda, vozi motore luđe nego Ethan Hunt, tuče se kao deset Modesty i Willyja zajedno, a istodobno je skroman i plah, onakav kakav svaki pravi junak treba biti. Black Mask je najveća hrpa ludila smještena u manje od sat i pol filmske radnje i predstavlja ultimativnu zabavu za sve one kojima je dosta nemogućih misija, romantičnih lopina, poludobrih kriminalaca ili tajnih agenata svih boja i oblika. Black Mask je heroj za novo tisućljeće i, što je najbolje, dostupan je u svakoj videoteci. Istina, bez *surround* zvuka, bez najnovijih američkih sjedala, bez kokica i cole za 30 kuna i bez najskuplje kinoulaznice u ovom dijelu Europe. Ali zato ima zabave na sve strane, i to za desetak kuna. Black Mask vlada!!! • *Obvezna "literatura": strip Black Mask (ponovno Net) i film Black Mask (1996., u svakoj boljoj videoteci).*



Istančan smisao za režiju najsitnijih detalja diže Masku visoko iznad konkurencije



Black Mask pretpostavlja vlastitu sigurnost zaštiti nevinih



Crna Maska je legenda. I sami vidite zašto



U padu s nekoliko desetaka katova visoke zgrade. Maska sve može

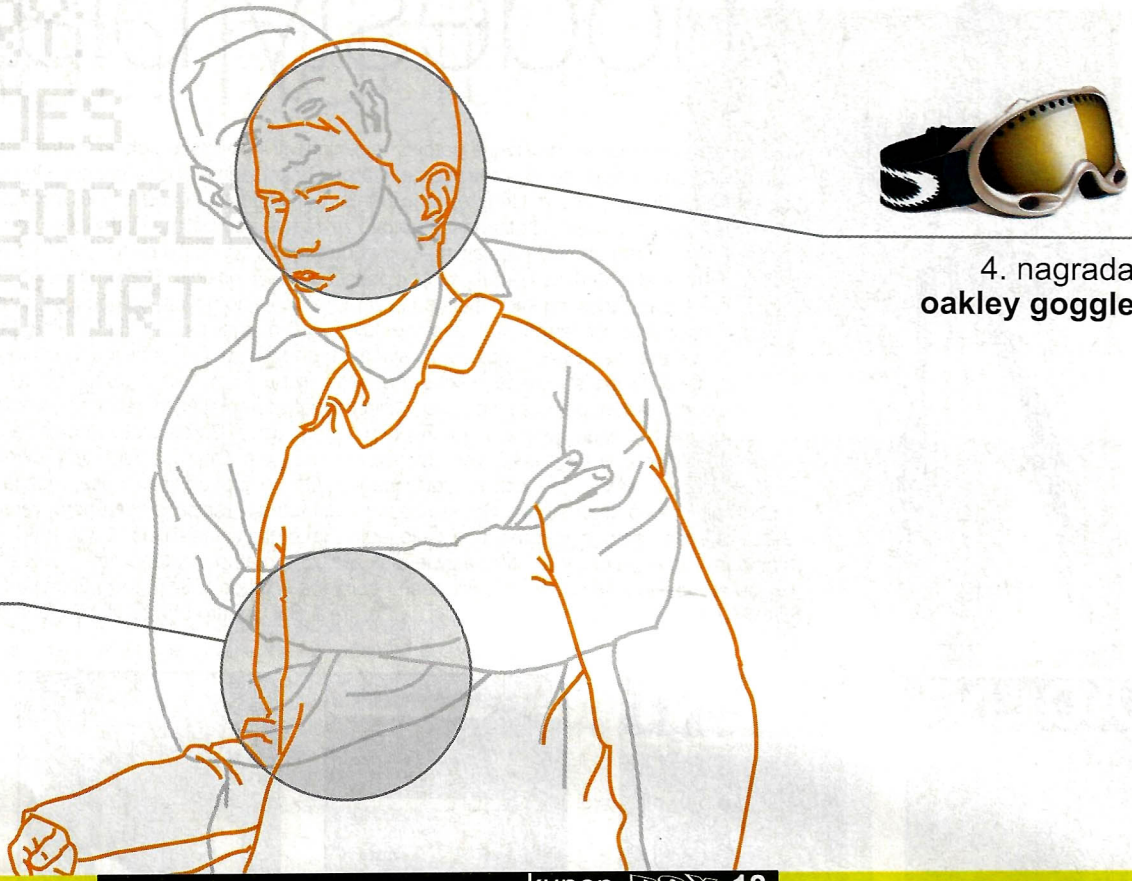


U obračunu sa zlom ne pita se za sredstva...



Jedna od prijašnjih verzija maske. Poslije je zamijenjena modernijom izvedbom

/LEVEL 2
/SCORE: 8233004
/INVENTORY:
/VANS SHOES
/OAKLEY GOGGLES
/OAKLEY SHIRT



4. nagrada
oakley goggle



3. nagrada
oakley majica

/NEW GAME

kupon PSX 18

br. cipela _____ konfekc. br. _____

ime i prezime _____

adresa _____

telefon _____ email _____

ASR
actionsportsretail

zagreb, importanne centar, 014572147 ASR
zagreb, gajeva 1, 014818445 ASR
split, trumbićeva obala 3, 021342146 ASR
rijeka, adamićeva 17, 051211043 ASR



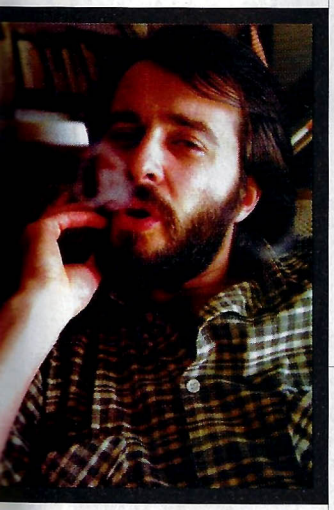
1. i 2. nagrada
vans tenisice

Upiši svoj konfekcijski broj i broj cipela, ispuni kupon, nalijepi ga na dopisnicu i pošalji na adresu:
Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/1, Zagreb, sa naznakom "za NI ASR", najkasnije do **10. listopada**. Sretno!

Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

A meni ruke se tresu...



U novom nastavku serijala *Dnevnik jednog ovisnika* donosimo skraćenu verziju jadranskih muka po ovisniku. Muka je bila toliko velika da je nesretnik već razmišljao o nastavku popularnog Camusovog stripa *Mučnina*, ali ga je nedostatak elementarne pismenosti i marljivosti odvratio od toga

Nedjelja, noć uoči

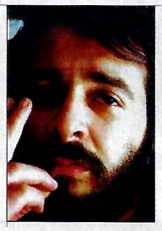
Spakirati stvari u torbe je najmanji problem. Ja igram ISS, da se malo koncentriram i razmislim kako ubaciti PlayStation u ruksak, a kad torbe nasred sobe svima dosade, spakiraju me i pozovu taksi. Ovaj je put rastanak bio više nego tužan. Ispraćan sam riječima ohrabrenja i podrške jer - kod kuće sam ostavljao sivog prijaška. O zašto li sam u stanju besvijesti obećao da ga neću nositi? Kako netko može biti tako glup?! Tješe me da su heroji revolucije izdržavali i takve napore, govore mi o herojima devetstoljetnog snа, herojima ordenja vitezova i danica i onih od 4. siječnja - na sve ću se te junake morati ugledati i prevaljati tri tjedna bez PlayStationa. Po mogućnosti spavajući.

Ponedjeljak, dan prvi

U autobusu je bilo lako. U to vrijeme ionako spavam zbog umora od cjelonoćnog igranja. Ali oko dvojke je već vrijeme za malo *štrikanja* između doručka i ručka.

Ukrcavamo se na brod, a ja ponosno objavljujem da sam bez PlayStationa izdržao 12 sati! Znalo se to i prije dogoditi, ali kad si poprijeko gledan zbog svakog izgubljenog pogleda, ovakve izjave djeluju ohrabrujuće.

Olakšavam se torbi i ruksaka u uskom prolazu između pramca i brodske birtije, a djevojka zvana *PlayStation Udovica* maše rukama i viče: "Ne gledaj kroz prozor! Ne gledaj, ne, ni sluč..." Bez veze, koja frka, pa nismo u vlaku, osim toga, što bi bilo zanimljivo u zagušljivom baru? Skupljam ručice i uperim pogled kroz tko zna kad očišćen masni prozor kad unutra, ko za vraga, televizor, ispred TV-a PlayStation i klinac koji nateže *joypad*. Bože mili, usred raspadajućeg broda! Hm, hm, pravim se *kuler* i uz učene rasprave o PSX fenomenu izlazimo na palubu gdje ćemo, obećajem, provesti predivnih 6 sati (hmgbhph!) na svježem zraku. U idućih pola sata oprezno mijenjam teme i računam prosječno vrijeme zaboravljanja, ponašam se vrlo nehajno, a kad osjetim



da mi se facijalni mišići istežu u maniri izgubljenih voditelja političkih okruglih stolova, vrijeme je za akciju. Kriomice iz torbe vadim novi broj PSX-a, trpam ga u gaće i grčim se premještajući se s noge na nogu. "Gdje je tu WC? Jooooj, kakav je red na ulazu... sigurno ću krepat' od čekanja, ma neka, makar čekao i satima, na povratku ću ti donijeti naaaajveći sladoled s lješnjacima!"

Ispred WC-a smijem se s ekipom koja tu stoji tek tako i kad sam siguran da me nitko ne vidi, gibam se prema baru. Nemarno sjedam pokraj GT-om hipnotiziranog klinca, ali na PS je spojen samo jedan kontroler! Ništa, vadim zgužvani PSX iz gaća i listam stranice s deliričnim zanimanjem. "Oala, mme, kojih li slika, a tek tekstova, ajme dobrih igara, vidi, vidi", guram mu pod nos. On baca kratki pogled i odgovara: "Znam, već sam pročitao."

"Madafak! Kako doći do joypada?!"

"A sigurno nisi zadnju stranicu, vidi tu, ovog Reškovca..."

"A..., ma njega ne čitam, glup mi je..."

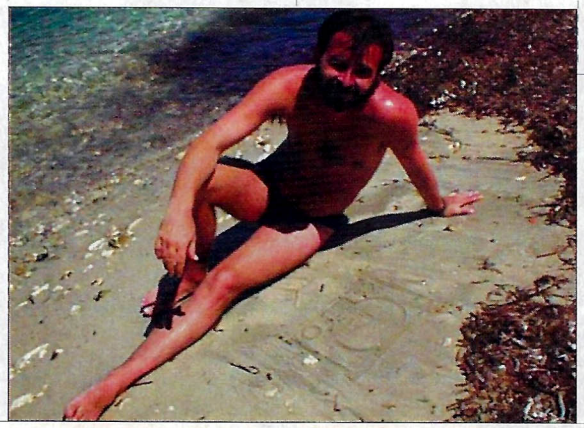
Hrmgh, vrijeme je za nepedagoški pristup...

"A ti si Dado? Evo, baš mi je sad konobar Bajdo rekao da ima sladoled za tebe na šanku..."

"Čuj, daj mi ga ti donesi. Ja nemam vremena, vidiš da vozim."

Hohoho! Trčim do Bajde, kupujem sladoled i objašnjavam Dadi (već smo prisni) da ću mu, dok on liže sladoled, tako *natjunirati* auto da će ići iznad 400 (Bože, dugačkog li jezika munchhausenskog!). Časak dalje i manijački jezdim stazama *Gran Turisma*.

Eh, sad, ja stvarno nisam neki znalac fizike i Einsteinovih formula, ali nakon što je brod pristao i Bajdo me zajedno s prtljagom izbacio na obalu (a stvarno sam se otimao), mučio sam se satima objašnjavajući da je brod upao u zlu i poganu crnu rupu u kojoj se vrijeme izjednačilo s prostorom i da je 6 sati prošlo dok si dlanom o dlan i da je to doista zanimljivo, a nadasve, majke mi, istinito. Djevojka zvana *Ne Gledaj Kroz Prozor* stvarno je oboružana strpljenjem.



Utorak, dan drugi

More - slano, bljah, cura zvana *Ljutiša*, srećom, mijenja raspoloženje.

Srijeda, četvrtak, petak...

Umireeeeeeem!

Dan već neki

Čuo sam se s Medom. On na plaži u Vodicama *hakla* PlayStation! Što li je to učinio u prošlim životima da ima karmu bolju od moje?

Dan već neki+

Zoki mi pokazuje PlayStation palac i na njem golemu kvrgu koja se ne može prepoznati kao žulj, nego više sliči na nametnike poput imele ili velikog bruha. Nada se da će mu se za mjesec dana boravka na moru izraslina smanjiti na podnošljivu veličinu palca plus još jednog prsta. Da smanjit! Pa i praunuci će ti se rađat s tom genetskom transformacijom, moronu jedan!

Dan 20002

A meni ruke se tresu...

Dan 98763908645

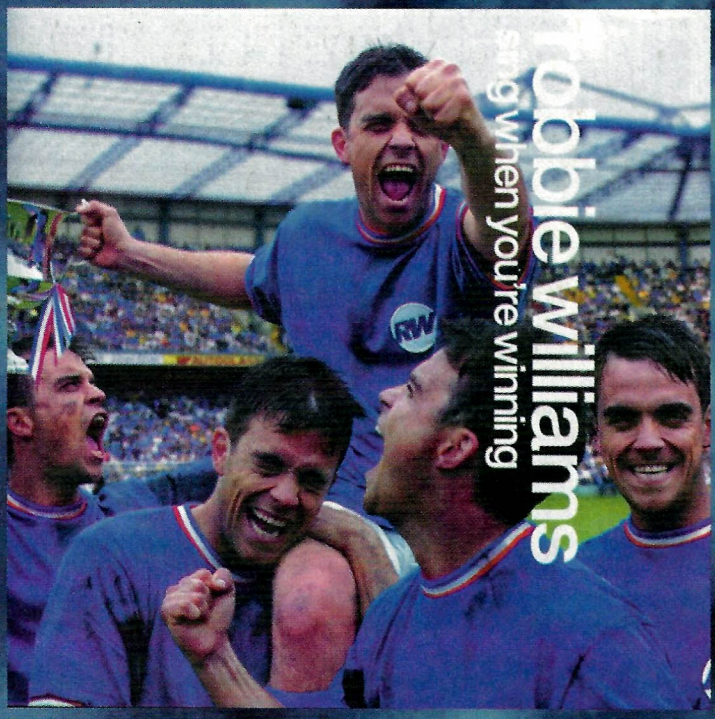
Dolazi Dario na nekoliko dana i tjera nas da idemo s njim u Zadar gdje ćemo biti još nekoliko dana i još nekoliko... Pa dobro ljudi, ja hoću svoju sobu i hoću svoj PlayStation! Nečujno za ženski dio publike šapuće mi da u Zadru ima i PlayStation. Pa što ne kažeš!

Dan ljepotan

Napokon uživancija na moru! Lobotomski odstranjen dio mozga zadužen za PS operacije polako se oporavlja i uspostavlja prekinute sinapse. Cure kuhaju, a dječica igraju *ISS*. Život je lijep. Ja sam miran. Ručice su mirne. Nije ni more tako loše...

(nastavlja se...)

pjevaj kad pobjeđuješ

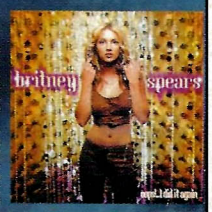


ROBBIE WILLIAMS "SING WHEN YOU'RE WINNING" CD/MC

DALLAS MUSIC SHOPOVI

ZAGREB
Tkalčevićeva 7
Iz sve snage
Tkalčevićeva 18
RIJEKA
Splitska 2
SPLIT
Obala Lazareta 3
PULA
Fontićka 3
ŠIBENIK
Kralja Tomislava 4
OSIJEK
Trg A. Starčevića
ZADAR
E. Kotromanić 9
VARAZDIN
Kapucinski trg 9

BRITNEY SPERAS



"OOPS!I DID IT AGAIN" (CD/MC)

MERITAS



"IGRA" (CD/MC)

BLACKOUT PROJECT



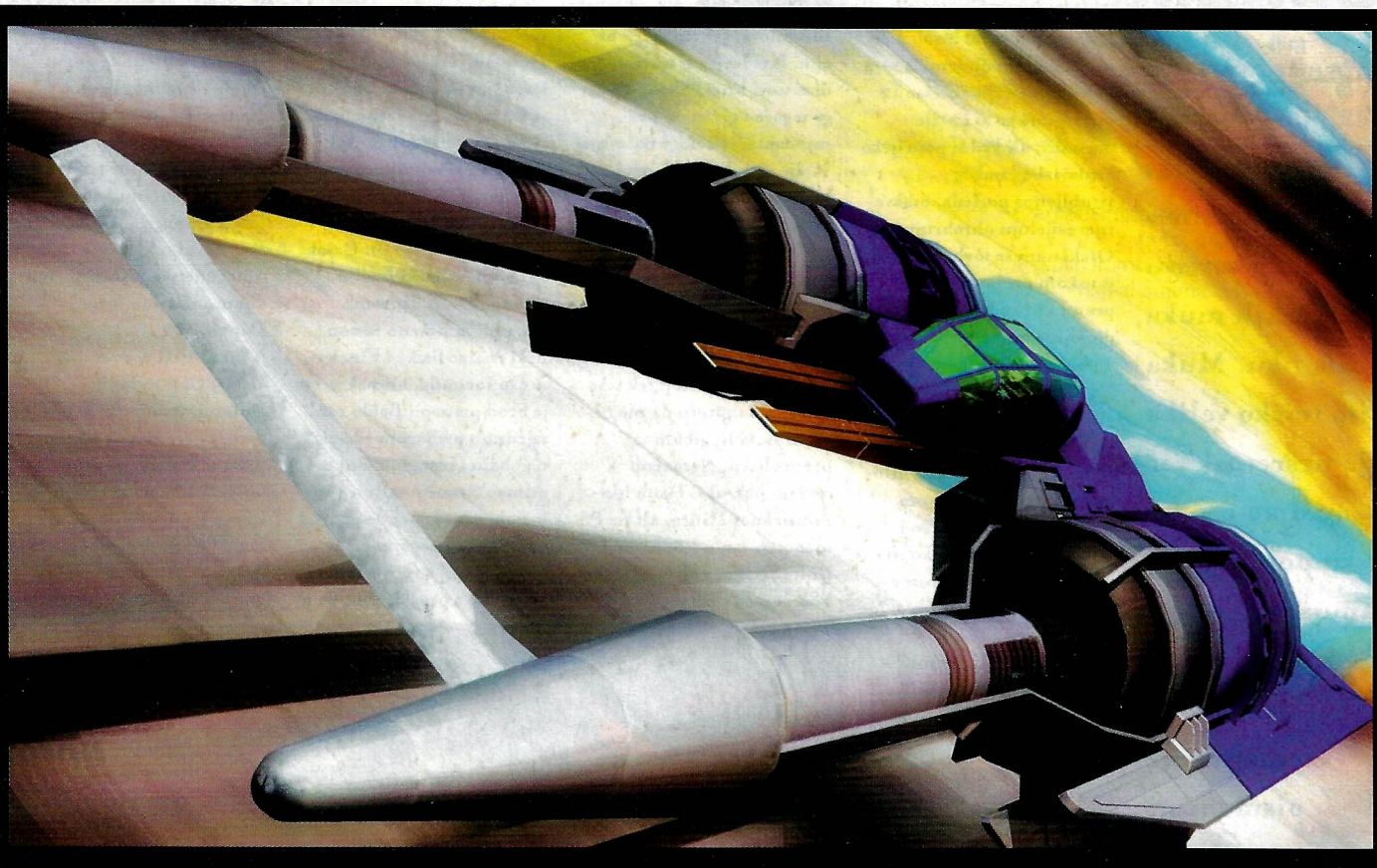
"BLACKOUTOO" (CD/MC)

LET 3



"JEDINA" (CD/MC)

PLAVI 9 • nova frekvencija 98,0 MHz • Dallas Special Weekly Radio Show - thursday 20-22h



PSX

u idućem broju razgovori s: Christianom Lavoieom i Endom Careyjem, osobama iza *Wipeout Fusiona*; Dominicom Cahalinom, dizajnerom *This is Football 2*; te ponovni susret s Kazunuorijem Yamauchijem, tvorcem *Gran Turismo* serijala koji nam otkriva kako će izgledati *GT 2000* na PlayStationu 2 i još mnogo toga... **16.10. na kioscima**

ZOLA

SVE ZA **PlayStation**

IGRE, KONZOLE I KONTROLERI

NAJNIŽE CIJENE

www.zola.hr

PRODAVAONICA 1
Nova cesta 115, Zagreb
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583
e-mail trgovina1@zola.hr

PRODAVAONICA 2
Trg senjskih uskoka 8, Zagreb
tel. (01) 6526-755
fax (01) 6529-248
e-mail trgovina2@zola.hr

NOVO!

TRGOVINA PUTEM INTERNETA

YAMAHA, SAITEK, LMP
JOYSTICKE, VOLANE I GAME PADOVE NARUČITE PUTEM **INTERNETA** NA ADRESI
www.zola. hr



SAITEK RX150 Racing Wheel



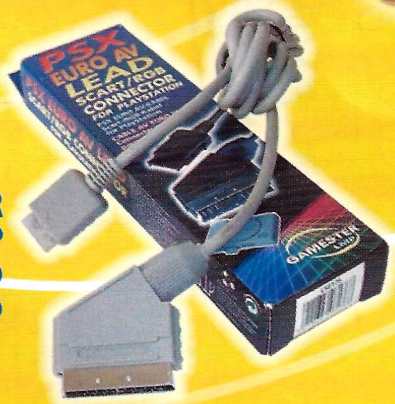
DUAL FORCE™ STEERING WHEEL s pedalama



GAMESTER EVOLUTION CONTROL SYSTEM



1, 2, 4, 8 MB Memory Cards



GAMESTER LMP PSX EURO AV LEAD



SAITEK PX2500 Double Shock



BLAZE Twin Shock Home Arcade



SAITEK PX3000 Tilt Double Shock

ZA ČLANOVE HACKER CLUBA POPUST 5%

studio.filetin.



actionsportsretail

zagreb, importanne centar, 014572147 zagreb, gajeva 1, 014818445 split, trumbićeva obala 3, 021342146 rijeka, adamićeva 17, 051211043