

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

davoralfa@warezhr.org

EKSKLUZIVNA
RECENZIJAZ

Lost
Odyssey

Xbox 360 ima svoj
Final Fantasy!

PREMIJERA

LOST:

Via Domus

Izgubljeni iz druge
perspektive

TEMA

Igre s tri kontinenta

Amerika, Europa i
Japan - tri različite
gamerske kulture

Resistance 2

Prve slike!

SPECIAL

Tomb Raider: Underworld

I dalje je s nama.
Hrabra, neustrašiva
i... blatnjava

PREMIJERA

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Preživjeti najtežu bitku

GP
PRIRODNIH
18 KUNA

INSIDER Far Cry 2 // The Bourne Conspiracy // Just Cause 2 // Soul Calibur 4 ...

FOCUS Star Wars: The Force Unleashed // GTA IV // Rainbow Six: Vegas 2 // Alone in the Dark

RECENZIJE Burnout Paradise // Pirates of the Burning Sea // The Club // Front Mission

Advance Wars: Dark Conflict // Turok // Patapon // Final Fantasy XII: Revenant Wings...

ISSN 1333-8218



UJENA 18 KN - 5 KM

GAMEPLAY

IMPRESSUM

Pišite na adresu:

GamePlay

Vlaška 40

10000 Zagreb

Telefon: 01/ 5555 009

Fax: 01/ 5555 092

Email: pisma@gameplay.hr

UREDNIŠTVO

GLAVNI UREDNIK / **Dario Zrno**

dario@gameplay.hr

UREDNIK IZDANJA / **Danijel Rešković**

daniel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / **Damir Đurović**

damin@gameplay.hr

SURADNICI

Berislav Jozić, Bruno Banić,
Krešimir Jozić, Goran Maravić, Nevenka
Šalat, Tomislav Tomašić, Tanja Zrno,
Danijel MILIĆ, STINGER, Božidar
Đurović, Amir El-Och, Darko Botić

GRAFIČKA UREDNICA / **Sabina Rešić**

sabina@gameplay.hr

DTP / **Danijel Milčić**

milky@gameplay.hr

LEKTORICA / **Višnja Grgić**

MENADŽMENT

TEHNIČKI DIREKTOR

Igor Vukotić

kacavida@gameplay.hr

PRODUCENT IZDANJA

Marko Čustić

marko@gameplay.hr

VOĐITELJICA MARKETINGA

Jasmina Globan

jasmina@gameplay.hr

IZDAVAČ

NCL Media Grupa d.o.o.

Zagreb, Vlaška 40

Tel. 01 4896 600, 4814 385

Fax 01 4814 393

Predsjednik uprave:

Ivo Pukanić

TISAK

Vjesnik d.d.

Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

Predsjednik uprave: Franjo Maletić

Rukopisi, slike i sav pristigli materijal
se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje
i prenošenje sadržaja GamePlaya bez
suglasnosti izdavača.



58

Lost Odyssey

Teret velikih očekivanja *Lost Odyssey* je podnio stožići i s pravom nosi titulu prvog pravog "Final Fantasyja" na Xboxu 360

PREMIJERE

- 06 _ Brothers in Arms:
Hell's Highway
- 10 _ LOST: Via Domus

INSIDER

- 16 _ Resistance 2
- 18 _ Just Cause 2
- 19 _ This is Vegas
- 19 _ Cid the Dummy
- 20 _ Don King Presents:
Prizefighter
- 20 _ Faith and a.45
- 21 _ Far Cry 2
- 22 _ Tomb Raider: Underworld
- 26 _ The Bourne Conspiracy



22

Tomb Raider: Underworld

Stari, novi razvojni studio s potpuno novim engineom, upečatnom
Larom i konačnom prilikom da naprave nešto po svom guštu

PRETPLATA U ZEMLJE: za 6 mjeseci 90 kn, za 12 mjeseci 180 kn
 NASLOV I BROJ ŽIRO RAČUNA U KORIST KOJEG SE UPLAĆUJE
 PRIETPLATA ZA TUŽENSTVO GLASI: Trgovačko društvo "TISKAI",
 Slavonska avenija 4, Zagreb
 ŽIRO RAČUN: 2360000-1101321302

INFORMACIJE NA TELEFON: +385 (0)1 3641 226;
 faks: 3641-265
 TISKARA VJESNIK d.d., Slavonska avenija 4, Zagreb
 PREDSEDNIK UPRAVE: FRANKO MALETIC



- 27 _ Dracula: Origin
 27 _ Leisure Suit Larry Box
 Office Bust

- 46 _ Tech Wars v2.1.2
 48 _ Igre s tri strane svijeta

TEMA

- 28 _ Soul Calibur 4
 29 _ Boom Blox
 29 _ Octomania

RECENZIJJE

- 56 _ Lost Odyssey
 60 _ Turok
 62 _ Burnout Paradise
 66 _ Advance Wars: Dark
 Conflict
 68 _ Pirates of the Burning Sea

JAPAN REPORT

- 32 _ Family Jockey
 33 _ Front Mission 2089:
 Border of Madness

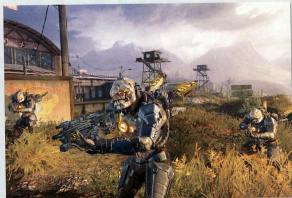
FOCUS

- 36 _ Tom Clancy's Rainbow
 Six: Vegas 2

- 76 _ The Club
 78 _ Final Fantasy XII:
 Revenant Wings

- 37 _ Alone in the Dark
 38 _ GTA IV
 40 _ FIFA Street 3
 41 _ Professor Layton and the
 Curious Village
 42 _ Star Wars: The Force
 Unleashed

- 79 _ Front Mission
 80 _ Pokemon Battle
 Revolution
 81 _ Sonic Riders: Zero Gravity
 83 _ BLITZ



16

Resistance 2

Soludo zvuči najava kooperativnog moda do čak osam igrača istovremeno

- 86 _ Power Rangers: Super
 Legends

- 92 _ Vanjska pohrana podataka

- 87 _ Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force
 Evolution

MULTIMEDIA

- 94 _ Les Savy Fav / Let's Stay
 Friends

KOLUMNJE

- 44 _ Matrix ili glavom...

KIDS CORNER

- 84 _ Ben 10: Protector of Earth
 85 _ Donkey Kong Jet Race

HARDWARE

- 90 _ Sapphire Radeon HD 3870 X2
 91 _ Core 2 Duo E8200

Industrija igara kao jedna cjelina. Ili ipak ne?



Lost Odyssey, Burnout Paradise, Pirates of the Burning Sea, Turok, Advance Wars: Dark Conflict, Patapon... toliko različitih žanrova i stilova u razdoblju koje se ne može pohvaliti količinom novih igara. Izdavači će tako u idućih mjesec dana pokriti veći dio tržišta nego što se to dogodilo prošlim mjesecima, kad je igara bilo više, što pokazuje sve veću spremnost i organiziranost tržišta koje je i prošle godine raslo u odnosu na godinu prije. Brojkama su se hvalili svi, naravno. Nintendo, Microsoft i Sony biraju podatke kojima se preko izvještaja obračunaju medijima generalno dajući na znanje kako sve ide predviđenim tokom i kako se razvoj platformi, čak i njihovih nasljednika, odvija po planu. U svemu tome posebno se ističe sve važniji i veći segment

tržišta zvan casual gaming. Kojemu je Wii kao platforma sve zanimljiviji. Uostalom i Nintendo je svojim igrama dao do znanja da ih prije svega interesiraju novi igrači, koje ne zanima detaljniji razvoj određenog stila igranja, nego čista zabava od prve minute. Po mogućnosti da je prilagođena igranju u društvu i da je sadržajem zanimljiva svim uzrastima - od najniže do najviše dobnog granice. Hard-core igrači na to reagiraju dvojako - nezainteresirano, ali i zabrinuto, bojeći se da bi mogli izgubiti ono što vole - igre koje se strukturno oslanjaju na iskustvo igrača i pružaju mu novi i intenzivniji doživljaj već poznatog okruženja i stila određenog žanra. Bolja grafika, zvuk, općenito prezentacija i veće mogućnosti se podrazumijevaju, to je standard

koji su izdavači sami nametnuli tendencijom izdavanja nastavaka. Casual ili hard-core, pitanje je koje si postavljaju i proizvođači igara i vrlo je moguće da će se uskoro izdvojiti i neki treći smjer koji će se primjenjivati jače vezati uz filmsku i glazbenu industriju. Ne treba zanemariti ni važnost zabavnog edukacijskog softvera te originalnih projekata koji postanu trend iz kojeg je moguć razvoj nekog novog žanra koji će privući neko novo tržište (Brain Training, prije njega Tetris i sl.). Nastavi li se rast i razvoj tržišta, vrlo skoro bi se mogao dogoditi i neki novi GamePlay koji će se posebno pozabaviti specifičnostima određenog smjera igara. Do tada nastavljamo s programom za starije i mlađe u istom ritmu.

Dario Zno

PISMA ČITATELJA

Komentare, prijedloge, pohvale šaljte na adresu uredništva: **GamePlay, Vlasika 40, 10000 Zagreb** ili na mail: **pisma@gameplay.hr**

SPASILAČKA SLUŽBA

Ako ste zapepli u igri i ne znate što činiti ne očajavajte - pišite nam a mi ćemo vas sazvati i odgovore rado obaviti u **GamePlayu** u rubrici **Spasilačka služba**. Pitanja šaljte na adresu uredništva: **GamePlay, Vlasika 40, 10000 Zagreb** ili na mail: **baywatch@gameplay.hr**

GP
premijera

Proljetna taktička poslastica

Brothers in Arms: Hell's Highway

Uspješna taktička formula obogaćena je s toliko novosti da atraktivnost igara BiA ne bi trebala doći u pitanje

IZLAZI: 1. TRAVNJA ŽANR: TAKTIČKI FPS IGRAČI: 1 + ONLINE (NIJE POTVRĐEN BROJ)
PROIZVOĐAČ: GEARBOX IZDAVAČ: UBISOFT [HTTP://WWW.BROTHERSINARMEGAME.COM](http://www.brothersinarmgame.com)
PLATFORME: PS3 / X360 / PC



Treća igra Brothers in Arms dobila je naslov Hell's Highway prema putu koji su Saveznici pokušali zauzeti operacijom Market Garden. Operacija je osmišljena da bi se zauzeli mostovi preko Rajne u jednom potezu čime bi nadirućim savezničkim trupama bio otvoren put u Njemačku. Uspješnim

FACT TABLICA

- ...okoš nikada prije viđen u BiA igrama
- ...dodan je treći odred za još veću taktičku slobodu
- ...novi teško naoružani učiniti će bitke još atraktivnijim
- ...meci prolaze kroz lake materijale i uništavaju neadekvatne zaklone
- ...Unreal 3 grafički engine

Market Garden nije bila uspješna. Padobransci su odradili svoj posao i zauzeli ciljeve, ali su obavještajne procjene o snazi njemačkih trupa bile pogrešne. Njemački protunapad je

Uvođenjem trećeg odreda pod komandu igrača taktičke kombinacije se multipliciraju

izvođenjem operacije trebao se skratiti rat za gotovo godinu dana, a okosnicu operacije je činio ogroman padobranski desant na drugu obalu Rajne u Nizozemskoj. Na žalost operacija

bio vrlo uspješan jer su savezničke jedinice imale municije i hrane za dva dana operacija, a pojačanja i opskrba nisu mogli do njih. Dvodnevna brzina operacija zauzimanja mostova

BRO-MO

ZANIMLJIV DODATAK KOJI će više pridonijeti atraktivnosti igre promatraču nego igrivosti je bro-mo ili brotherhood moments. Riječ je o momentima u igri kojima je važnost istaknuta dodatnom animacijom. Najčešće će se pogled

na akciju prebaciti u filmsko iskustvo i nekoliko sekundi će igrač uživati u prizorima kao iz najboljeg ratnog filma. Sam igrač neće imati utjecaja na bro-mo sekvence, tek će ih određenim okidačem pokrenuti.



FILMSKA SEKVENCA Određeni događaji pokrenut će filmske sekvence



BROTHERHOOD Pravi brotherhood moment



PADOBRANSKE JEDINICE su prvi počeli koristiti Nijemci u Drugom svjetskom ratu. Nakon nekoliko manjih uspješnih akcija njemačka vojska se odlučila za jednu veliku, zauzimanje Krete zračnim desantom. Nakon velike bitke padobrancima su zauzeli Kretu, ali su im gubici bili toliko da je njemačka vojska potpuno odustala od takvih akcija. Ne vidjevši situaciju s druge strane, saveznici su počeli masovno osnivati padobranske jedinice koje su intenzivno koristili u invaziji na Europu. Upravo je Market Garden pokazao koliko su padobranski desanti osjetljivi, to je zadnja uspješna ofenziva njemačke vojske u Drugom svjetskom ratu nakon koje su britanske i američke zračnodosantne divizije ostale desetkovane.



GUBICI Udari njemačkih mehaniziranih postrojbi dali će puno posla bazooka timu



BRO-MO Pogibije će često pokrivati bro-mo animacije



LIJEPI DAN Iličini krajolik moći će pretprijeti mnoga oštećenja i poslije bitke neće tako lijepo izgledati

Taktiziranje s odredima nije baš lako izvesti u maloj obiteljskoj kući ili točnije, u takvim situacijama taktiziranje gubi smisao, osim ako ta kuća ne poslužiti tek kao običan zaklon. Taktiziranje je zato jako promijenjeno, koncepcija dvaju



LAKI MINOBACAČ Vatra se može varijetati preko prepreke

Zanimljivo je da su gearboxovci odlučili u potpunosti reproducirati Eindhoven, i to ne današnji nego onaj iz 1944. godine. Za to su im poslužile uglavnom stare špijunske fotografije fotografirane iz savezničkih izviđačkih zrakoplova prije, tijekom i poslije operacije. Igra će se većinom događati u naseljenim mjestima, a novost je da će se dio borbi odvijati u zatvorenom prostoru, tj. unutar građevina. Klaustrofobični igrači se mogu opustiti jer se BIA neće pretvoriti u još jednu pucačinu u hodnicima, tek 10 do 15 posto igre će se događati u zatvorenom prostoru.



TRČI ODREĐ

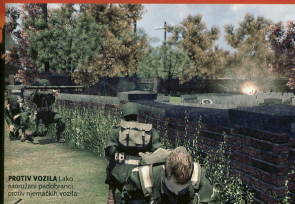
Igra prati stare znanice iz serijala Brothers In Arms,

pretvorila se u mučnu dugu bitku za spas živje glave zračnodosantnih jedinica bačenih u Nizozemsku. Market

Minobacači i bazuke omogućit će padobrancima da se suprotstave njemačkim mehaniziranim jedinicama

Garden je ostao zapamćen kao velika bitka s mnogim primjerima herojstva. Vjerujemo da je baš zato Gearbox izabrao taj događaj kao inspiraciju za najnoviji Brothers In Arms.

narednike Matta Bakera i Josea Hartsocka iz 101. zračnodosantne divizije američke vojske koja biva izbačena u Nizozemsku i mora zauzeti grad Eindhoven.



PROTIV VOZILA Lako, naružani padobranici, protiv njemačkih vozila

BORBE U ZATVORENOM PROSTORU

Oči 10 do 15 posto igre odvijati će se u zatvorenom prostoru





STELLA Oprema glavu čuva pa se vojnici vešto uz nju toliko da je imajoju



TKO IMA VEĆE Bazookom na tešku strojnicu

NEPROBOJNI ZAKLON Trebat će pripaziti iza čega se skrivaju vojnici



EINDHOVEN Grad i Eindhoven će u igri izgledati isto kako je izgledao 1944. godine

RADIO TIM

POVREMENO ĆE IGRAČU biti na raspolaganju i radiotim. Povrh specijalista za uništavanje tenkova, teških mitraljeza i lakih minobacača. Radiotim se može pokazati najopasnijim jer je u mogućnosti pozvati topničku potporu. Veliki topovi mogu napraviti mnogo štete, a Unreal Engine 3.0 će sve to lijepo prikazati

BAKER Glavni junak je. Stari znanac narednik Baker



TOPNIŠTVO Može napraviti veliku štetu



ZGRADA Skrova li se neprijatelj u zgradi jedna od opcija je uništenje zgrade bombiranjem

vodova na raspolaganju igraču sada je poboljšana uvođenjem trećeg voda. Kombinacije s tri skupine vojnika su bitno brojnije od onih s dvije skupine, a taktička vrijednost triju odreda raste

a činjenicom da će teći odred imati specijalnost. Uglavnom će se sastojati od teške strojnice za vatrenu potporu, bazuke za protuoklopnu borbu ili lakog minobacača za uništavanje ciljeva iza prepreka. Vatrena potpora će u Hell's Highway poprimiti potpuno novu dimenziju jer će igra simulirati razne materijale kako treba, točnije simulirat će njihovu probojnost mećma. Neće biti skrivanja iza bala sjena ili drvenih ograda. Osim što će meć prolaziti kroz te zaklone, nakon određenog broja metaka takve će se prepreke razletjeti u komade.

Nizozemski grad i Eindhoven virtualno je napravljen po fotografijama savezničkih izviđačkih zrakoplova iz 1944.

Osim što predstavlja taktičku prednost onome s teškim mitraljezom u ruci, to je i taktički izazov prilikom skrivanja svojih vojnika. Ono što skriva od pogleda ne skriva od smrti.

DISCIPLINA VLADA

Jedna od slabijih osobina igara BiA je bila ta da vojnici kojima igrač zapovijeda pri prvom vizualnom kontaktu s neprijateljem započinju borbu. Na to se jednostavno valjalo naviknuti i prilagoditi način igre. Hell's Highway mijenja tu praksu uvođenjem nove zapovijedi "stealth" - kada je na snazi, vojnici se kreću što tiše mogu, pognuti su i ne pucaju na neprijatelja dok im se ne da suprotna zapovijed. Stealth zapovijed donijet će mogućnost taktičkog raspoređivanja prije nego što počne sukob pa će i bitke biti mnogo





STEALTH Razmještanje bez znanja protivnika moguće je sa stealth zapovijedi



UNREAL 3 Grafički engine će omogućiti da ozbilnost situacije isčitate iz lica vojnika

SKRIVANJE KAO U RAINBOW SIXU

HELL'S HIGHWAY POSUĐIO je od Rainbow Sixu sustav skrivanja iza prepreke pri čemu se igra prebacuje u treće lice. S obzirom na to da nam se to jako sviđalo u Rainbow Sixu i mislimo da bi više igara trebalo koristiti takav pogled na akciju, shvaćamo ovo kao kompliment dobroj ideji, a ne krađu dobre ideje.

BOLJI POGLED Na otvorenu ulicu



O multiplayeru se još uvijek ne zna mnogo i Gearbox ne želi reći ništa, osim da će biti u potpunosti

Naslovi Brothers in Arms uvijek su dobro prolazili kod publike i recenzenata zahvaljujući svojoj neospornoj kvaliteti

Igrač će morati dodatno pripaziti iza čega skriva svoje vojnike jer u Hell's Highwayu meci prolaze kroz mekane materijale poput drveta

prerađen i nimalo sličan onome što smo dosad vidjeli. Tako veliki zahvati očito pokazuju da je developeru stalo do ovog segmenta igre te da će biti jači nego što je to bio slučaj u prethodnim igrama BIA.

i svježini. Realizira li Gearbox sve svoje najave, nemamo razloga sumnjati da će Hell's Highway narušiti tu tradiciju, igra uvođi dovoljno novosti u serijal da mu osigura dobru poziciju u ponudi igara za ovu godinu. Ljubitelji žanra je nikako ne bi smjeli propustiti.

Goran Maravić

POGLED IZ TREĆEG LICA Bolje kontrolira situaciju



zanimljivije, a zasjede još slađe. Jedna od zadnjih stvari koju je Gearbox dodao i demonstrirao na Hell's Highwayu je indikator rizika. Taj indikator bi trebao igraču pokazati koliko riziku su izloženi njegovi vojnici, točnije koliko je vjerojatnost da ih pogodi neprijateljska vatra. Indikator opasnosti je cijeli ekran koji će se zamutiti na povećanje opasnosti od pogotka, pa kako će ta vjerojatnost rasti,

počet će crvenjeti. No neće baš sve na ekranu biti crveno. Da bi se omogućila što brža i ispravnija reakcija u opasnim situacijama, bez crvenog indikatora će ostati siguran dio ekrana. Točnije reći će se o sigurnom prostoru ili skloništu koje se trenutno bude nalazilo u igračevu vidokrugu. Tako bi igrač trebao u vrlo kratkom roku izdati spasnosnu zapovijed i poslati svoj odred pod vatrom u sigurnost.



KRAJOLIK Gearbox se doista potrudio oko dizajna bojnog polja

GP
premijera

LOST: *Via Domus*



J. J. Abrams misli da ne bismo preživjeli na otoku Izgubljenih ni dva dana. Ubisoft želi dokazati suprotno, ali trebaju našu pomoć

IZLAZI 28. VELJAČE ŽANR AVANTURA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ UBISOFT MONTREAL IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://WWW.LOSTGAME.COM/](http://www.lostgame.com/) PLATFORME PS3 / X360 / PC



Lost, popularna ABC-jeva dramska serija koja se prikazivala i na domaćoj televiziji, dobit će svoju igracu adaptaciju u obliku - avanture (pausa prije "avanture" je tu samo da iznenadi one koji su očekivali sportsku simulaciju ili fantasy RPG). U vrijeme pisanja ovog teksta u Americi je počelo prikazivanje

FACT TABLICA

- _ Igrača adaptaciju popularne serije Lost
- _ autentičnost na svakom koraku
- _ četiri nova lika
- _ glavni protagonist nije lik iz serije
- _ interaktivni flashbackovi
- _ neobičan slijed događaja
- _ glasove je posudio (samo) 6 glumaca Losta
- _ opširni dijaloz
- _ akcijske sekvence

NO BULLETS

Sumnjamo da ćemo se ovim pištoljem ikako koristiti. Možda jedino u nekoj akcijskoj sceni o kojima smo pisali u glavnom tekstu.



GLEDAJUĆI KNJIGU SNIMANJA

Na su lokacije vjerno i super-detaljno prenesene iz serije.

DRAKE?

Što sličnosti s Unchartedom su slučajnost



NEVIDENO Iako se priča igre temelji na prve dvije sezone, neke se lokacije, poput ove na slici, u seriji nisu pojavljivale do treće



POČETAK... U igru ćemo uskoroći već u samom početku prve epizode, tik nakon nesreće

PUT KUĆI

Zanimljiva stvar vezana za Via Domus je ta da će vjerno pratiti okolicu originalne priče Losta, no s nekim preinakama, od kojih je glavna uvođenje novog protagonista čiju će ulogu, dakako, preuzeti igrač. Novi član izgubljenih je fotoreporter Elliot, koji

Via Domus je kombinacija avanture, dijaloga i akcije

boluje od amnezije, a čija novinarska profesija automatski nalaze istraživanje, u prijevodu - kamen temeljac prave avanture. S obzirom na amneziju, kao uzbudiviji i originalan element priče (primjetite sarkazam), igrač će biti prisiljen otkrivati misterije otoka te usput pokušati spojiti slagalicu o svom životu prije nesreće i boriti se s flashbackovima. O da, i flashbackovi su tu. Druga zanimljivost je činjenica da će svaki nivo (mislija, zadatak, avantura, kako želite) nalikovati na pravu serijuku

četvite sezone TV-serije, pa molimo da nam oprostite kojekakve

ispade u ovoj premijeri jer smo potpuno u Lostu. Za vas koji ne znate priču serije bilo bi dobro da znate barem uvod. Dakle, skraćena verzija glasi: nakon što se putnički avion "Oceanic 815" srušio negdje na naizgled napuštenom otoku, skupina preživjelih putnika pokušava surađivati snalazeci se na razne načine kako bi opstala i vratila se kući.

U GLAVNOM TEKSTU smo spomenuli dijaloge te njihovu bitnu ulogu u stvaranju idilične atmosfere Losta i kao jedan od glavnih igračih elemenata. Povukli smo i usporedbu s Mass Effectom u kojem je glasovna gluma odradena briljantno. Vjerovali ili ne, kvaliteta voice-actinga u ovoj igri varira. I pritom ne mislimo da je jedan dio dobro odradjen, drugi nije, nego nam glasovi amaterskih glumaca koji su tu kao zamjena jednostavno ne odgovaraju, dok su glumci iz serije svojom posao odradili odlično. Čudi nas da paket originalnih glasova nije potpun, to više što se autori igre hvala kako su dobili sve što su poželjeli od ABC-ja, čak su ottili na set gdje se snima serija, pregledali knjige snimanja s detaljnim nacrtanim lokacijama i slično. Također su dobili razrađene ključne dijelove priče i što točno smiju otkriti medijima kroz igru (da ne pokvare doživljaj gledatelja serije). Možda je strah u Hollywoodu razlog toga. U svakom slučaju potvrđeni su samo Desmond (Henry Ian Cusick), Michael Emerson (Ben), Andrew Divoff (Mikhail), M. C. Gainey (Tom / Mr. Friendly), Emilie de Ravin (Claire) i Yujin Kim (Sun).



SOUTHERN REDNECK U ovoj sceni nećemo čuti glasove Joshua Hollowaya i Harolda Perrineaua, što će definitivno narušiti atmosferu

epizodu. To bi u pravilu trebalo značiti da će svaka epizoda u igri počinjati i završavati na jednak način kao i one u TV-seriji, uključujući i sve kozmetičke dodatke poput pogleda unatrag na prethodnu epizodu, dramatičnih završetaka i kratke najave sljedeće, a sve to zbog stvaranja uvjerljive atmosfere i osjećaja tjeskobe. Tada dolazimo do informacije koja se veže na ovu zadnju Epizodu u Via Domusu će, naime, biti vjerna preslika događaja iz prvih dviju sezona Losta, a to nikako neće biti dobra stvar za ljubitelje serije, barem ne što se tiče sada već upitno napete atmosfere. Dobra vijest je da kreatori izgubljenih pobliže prave razvoj igre i dopuštaju montrealovcima da slobodno "kopaju" po originalnoj priči, zbog čega će se pojaviti sasvim novi događaji i nevideni zapleti, kao i kontakti s Drugima (konkretno - Benjaminom,

PLAŽA Jedino mjesto gdje ćemo se osjećati na sigurnom i gdje ćemo obavljati razgovore s jednom grupom preživjelih



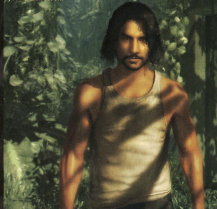
DIJALOZI Prema riječima autora igre, tijekom dijaloga će biti pnanuden vešak kao odgovora, rekavši protupitanja



LIKOVCI Likovi su okarakterizirani pozoru na scenarij prve sezone, u čemu su pomogli i sami kreatori *Losta*

DAVID JARRAN

He's crazy! I'll just torture you for no reason!



FLASHBACKOVCI Tijekom flashbackova često razgovarati s likovima iz Elliotove prošlosti, no nismo sigurni je li to sva interakcija



NOVITETI Odlična vijest je da su u *Via Domus* ubačene nove lokacije kakvih ni u seriji nije bilo



BEN

Benjamin i druge Druge upoznat ćemo prije nego se ikko nada

DIZAJN LIKOVA

Je odrađen fantastično, s mnogo patnje, posvećene detaljima i izrazajima lica



Tomom, Mikhailom i Juliett), Desmondom, pa čak i Adebisijem. Pardon, Mr. Ekom. Štoviše, pojavit će se i četiri potpuno nova lika. Neki od

navedenih se uopće nisu pojavljivali u prve dvije sezone, što garantira barem izmijenjen tijekom radnje, no sumnjamo u drastične promjene ili alternativne

LOST

U VRIJEME PISANJA OVOG teksta prikazano je ukupno 70 epizoda, podijeljenih u četiri sezone, od kojih se ova zadnja u Americi počela prikazivati tek krajem prošlog mjeseca. Sve je počelo još prije nepunih sedam godina, kada je producent J. J. Abrams (prije svega, kreator serija *Felicity* i *Alias*, producent *Cloverfielda*, scenarist *Armageddona* i redatelj *Nemoguće*

misije 3), zajedno s Jeffreyjem Lieberom i Damonom Lindelofom, počeo razmišljati o *Lostu*. Serija je od 2004. godine osvojila desetak nagrada i nominacija, od kojih su najistaknutiji Emmyji za 2005. i 2007. Zanimljiva novost je informacija da će sve tajne *Losta* biti obznanjene velikom finalnom epizodom tijekom 2009., 2010. godine. Dovoljno vremena da nadoknadite propuštenu.



LOCKE

I u igri ćemo osjetiti da Locke uvijek nešto muti i planira

završetke. Jedan od primjera koji su javnosti od prošlog mjeseca poznati jest taj da će Elliot stići u Swan već u četvrtjoj epizodi i ukucati famoznu šifru u računalu. Da bi igra bila veća i zanimljivija, moralo se dodatno poraditi na kreaciji okruženja i novim lokacijama jer bi inače bili ograničeni na samo nekoliko mjesta.

ulogu novog lika, a ne nekog čije smo flashbackove odgledali, otvaraju se mnoge mogućnosti i smatramo da se

AMNEZIJA

Svi koji su pratili seriju znaju da su preživjeli putnici leta Oceanic 815 ušli u spiritualni odnos s otokom nakon nesreće. Naš Elliot dobio je amneziju. Svijet nije pravedan, move along. No gubitak sjećanja igrat će bitnu ulogu u razotkrivanju priče, i to putem spomenutih prisjećanja (flashbackova) koja će postupno otkrivati radnju, točnije Elliotovu prošlost te povezati s padom aviona i drugim putnicima. Hoće li taj dio biti potpuno igriv ili samo interaktivan - nije u cijelosti otkriveno. Budući da ćemo preuzeti

Glavni lik pati od amnezije

neće samo raditi o animacijama. Kreatori igre izjavljuju kako je *Via Domus* avantura s naglaskom na preživljavanju, zbog čega će sadržavati i određenu dozu akcije. Po viđenome možemo potvrditi kako LVD neće biti



IZGUBLJENI Napeta, uzbudljiva i zabavna serija vrijedna je pozornosti svakog ljubitelja drame i avanture



NEŠREĆA

Cak je i pad aviona autentično i detaljno prenesen u igru, no ovoga s Elliotom u kadru, ne Jacksonom



NEKE NOVE FACE

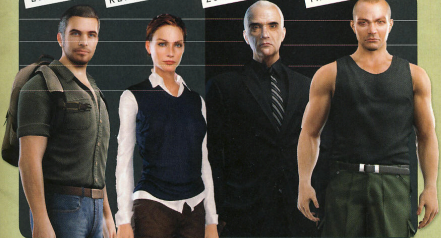
UZ GLAVNE LIKOVE iz serije, potvrđena su i četiri nova, čija je priča usko vezana uz Elliotovu prošlost. Pa predstavimo ih:

ELLIOT

REPORTERKA

ZORAN SAVO

THE HENCHMAN



Glavni protagonist igre i lik čiju ćemo ulogu preuzeti u igri. O njegovoj prošlosti se ne zna ništa, jer nakon nesreće pati od amnezije, osim da je po zanimanju fotoreporter.

Iako će njen identitet biti otkriven tek tijekom igre, poznato je da je suradila s Elliotom na nekoj velikoj priči. Očito je da se radi o njegovoj kolegi koja je vrlo vjerojatno i više od toga.

Predsjednik istraživačkog Instituta Chenchej, koji je ujedno dobitnik nagrade za mir zbog svojih humanitarnih djela i borbi za ljudska prava. Prošli se nećak ne uklapa u priču, ali ne izgleda nimalo dobroćudno, što je u ovom slučaju pozitivna stvar.

Zokjeva desna ruka i vjerni mu telohranitelj. Zoran Savo ga je izvukao iz svijeta kriminala i učinio ga svojim suradnikom. Tu je i veza između njega i Elliota kojeg je pratio i s kojim je također bio na letu 815.

ZAGONETKE

Po svemu sudeći, od strukture zagonetki ne treba očekivati ništa originalno i nevredno



PRIČA U igri će prevladavati izmjenjivanje slijed događaja u odnosu na seriju

s onim macho-ženskom Sawyerom). Upravo su dijalozi ono u čemu bi Lost: Via Domus trebao briljirati kada ih jednom uskladite s autentičnim serijskim prikazom, a sudeći po videonu, Ubisoft Montreal je na pravom putu da ponudi najbolji mogući dar svim kosturateljima. Bilo kako bilo, dijalozi nisu jedina paralela s klasičnim avanturističkim žanrom. Zagonetke su jedva važan dio svake avanture, no ovdje će biti određene nešto aktivnije, poput mini igara koje će simulirati određena rješenja zagonetki. Hoće li biti tipičnih "pronađi athen, prouči ga i odnesi na pravo mjesto", što uvijek ne znamo, ali možemo očekivati da će svaka zagonetka biti u prepoznatljivom žargonu Losta. Ovakav projekt i isticanje da je proizvod namijenjen ljubiteljima TV-serije može biti i dvosjekli mač, pogotovo zato što su okorjeli fanovi uglavnom nemilosrdni kada je riječ o adaptacijama. Sigurni smo da će se nakon izlaska Via Domusa tražiti i dlaka u jajetu kako bi se aludiralo na developerovo moguće neznanje, a uz to moraju biti vrlo oprezni kako ne bi zbunili gledatelje (i igrače) nejasnošću i predujnim izjavama u neotkrivenim dimenzijama Losta. Upravo smo zbog toga zabrinuti jer smatramo da dvije sezone

akcijska avantura nalik na Tomb Raider, više klasična point 'n' click avantura s kontrolama i kamerom kakvima se služimo u Larinim pustolovinama. Taj pomalo riskantan smjer razvoja igre, gdje se koristi pomalo zastarjeli sustav napredovanja kroz igru, kreatori pravdaju kao jedini način da se igrač potpuno unese u priču. Nemamo

ništa protiv takvog razmišljanja kao ni protiv bivanja akcije režiranim scenama kakve smo do sada vidjeli u sličnim avanturama, u ovom slučaju konkretno - SPOILER - bjezanju od onog čudovišta koje izgleda kao nusproizvod tijekom Gandalfova pušenja duhana. Iako će takve akcijske sekvence zahtijevati samo dobre reflekse zbog

pravovremene reakcije poput skakanja, bacanja i provlačenja tijekom bježanja, one su, kako i sami autori igre kažu, najprikladnije za širu igračku populaciju kojoj su i namijenjene.

PRIČAJ MI

Možda i najvažniji element ove igre bit će istraživanje. Pritom se ne misli na lutanje po mapli i pronalazak kojekakvih skrivenih lokacija ili predmeta, nego na razotkrivanje priče kombiniranjem

CLAIRE Trudna Claire... huh... sva sreća da ne igramo u ulogu Jackie. Zamislite samopodno kao puzzle zagonetku!

Skladatelj glazbe Losta Michael Giacchino pobrinuo se i za soundtrack igre

s drugim likovima, bili oni Drugi ili preživjeli. Zasigurno ovo neće biti Mass Effect: Slučaj Drugi, prije svega zbog ograničenog broja NPC-ja, ali razvojni tim obaveća šarolikije dijaloge povelikog broja ponuđenih odgovora podijeljenih u čak četiri kategorije - General (općenita pitanja i čakuljanja), Quest (pitanja vezana za trenutna zadatka), Inventory (razgovori vezani za predmete u igračevoj posjedu) i Trade (jedini razlog da muškarac razgovara

nisu dovoljne za potpuni užitek, čak i uz dodatak novih likova i scenarija. Želimo istaknuti da nijedan fan sigurno ne želi reprizu serija u igračem engineu, nego potpuno novo i osobno iskustvo. Na kraju, osjećaj prisutnosti na otoku i interakcija s poznatim nam likovima i lokacijama u ovoj fazi razvoja izgledaju vrlo dobro, zbog čega s nestrpljenjem iščekujemo kraj ovog mjeseca, kada ćemo napokon imati priliku pozvati Kate na kavicu. **Darko Botić**



Insider

Igre, hardver, izdavači, online, korporativna događanja, top liste i sve što ima ikakve veze sa svijetom gaminga.



Ako ste se mislili oduprijeti nastavku - sad je vrijeme za pripremu

RESISTANCE 2

Otkriveni prvi detalji nastavka najuspješnije PS3 ekskluzive

U SAMO GODINU i pol dana, vrijedni Insomniac Games je za PlayStation 3 dovršio dvije vrlo dobre ekskluzivne igre - Resistance: Fall of Man te Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. I dok se od R & C-a dobilo višemanje ono što se i očekivalo, Resistance je zapravo ugodno iznenadio te dobar dio vremena usamljeno predstavljao pojam "kvalitetne PS3 ekskluzive". Ponudivši ne samo dobar cjelokupan dizajn zanimljive kampanje za jednog i dva igrača, nego i iznimno funkcionalan te dobro organiziran online multiplayer sustav s nekoliko nadogradivih paketa, R2OM se utaborio kao najprodavaniji PS3 naslov koji se na serverima vrti i dan-danas. Da će nastavka kad-tad biti znalo se još od vremena kada su Resistance po čudnim linijama uspoređivali s Gears of Warom, čime je po treći put počelo otvaranje poznatog poglavlja o generacijama PS igara. I dok s nestrpljenjem iščekujemo Insomniacovu detaljnu prezentaciju evolucije njihove tehnologije (pokretača PS3 igara) na predstojećem GDC-u, donosimo vam prve slike i gotovo nevjerovatne detalje nastavka igre čiji izlazak, ali i uspjeh, očekujemo krajem ove godine.

PS3 exclusive

IZ STAROG U NOVI SVIJET

IAKO IZ SLUŽBENOG naziva igre za sada izostaje predviđeni sufiks "Rise of Man", priča Resistancea 2 nastavlja se direktno na onu s kraja Fall of Mana. Započevnik Nathan Hale upio je, doduše bez fišča, prebjaci s Islandu u SAD gdje je pridružen tzv. programu Sentinel. Radnja igre i dalje prati alternativnu polovinu prošlog stoljeća, a dizajneri su za razliku od samantnih europskih, najavljuju više urbanih okruženja karakterističnih za zapadno pretekocensko podneblje te povećanu usredotočenost na zračnu snagu izvanzemaljskih Chimera.

VEĆE, OPASNJE I RAZNOVRNIJE

DIZAJNERI OSIM POVEĆANJA scena masovnih sukoba desetinama neprijatelja istovremeno, u story modu nemjerljivo uvesti i mnogo više sukoba s bossovima, od kojih je za sada otkriveno jedino 50 metara visok Goliath. Neprijatelji će imati i nove rutine za umjetnu inteligenciju koja će se dinamički mijenjati prema igračevoj vještini te dodatno uzimati u obzir njihovu udaljenost od vas. Osim opasnijih i pametnijih neprijatelja očekuju nas i nova prijevratna sredstva, dostupna i u multiplayer modu, poput recimo Chameleona koji unajedneno variraj izvanzemaljskog Skellera iz prvog nastavka omogućuje stapanje s okolinom.

KOOPERATIVNO U OSMERO

OSIM ŠTO ČE se igrati single player i ovaj put moći odigrati lokalno udvoje na jednoj trojci i podijeljenom ekranu TV-a, Insomniac je najave i kako će igra sadržavati i kooperativnu kampanju za do čak osam igrača putem PlayStation Networka. U tom, još uvijek prilično nedefiniranom, objektivno orijentiranom kooperativnom scenariju ise piče, svakom od osam igrača bit će pridružen različit lik s vlastitom pozadinskom pričom i percepcijom radnje u kojoj će svi zajedno sudjelovati.





➤ 21 Far Cry 2



➤ 22 Tomb Raider Underworld

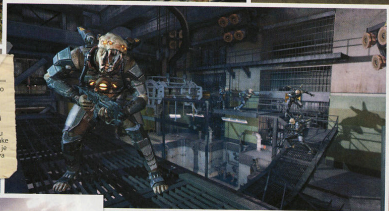


➤ 28 Soul Calibur 4



KLASA ZA SEBE

IAKO IM UVIJEK kriju kao zmija noge, *Insomniac* je indirektno ipak otvoreno neke detalje dotaknuvši sa uvođenja klase u multiplayer mod. Svrhu čemo online karijeru započeti u jednoj od tri uloge - Heavy, Special Ops i Medic. Heavy će biti naoružan teškim mitraljezom koji će svakim pogotkom puniti igrače tili, klasa Special Ops koristiti će snažan redajnični šurleky sa snajperskim odlikama, a Medic će na raspolaganju imati pištolj Medicator koji će ispaljivati plave zacjeljujuće zrake na soborce te crvene štetne zrake na neprijatelje. Proizvođač je otkrio kako razmatra uvođenje nadogradnje i izmjene dijelova opreme, teških kontrolnih točaka u story mod te izmjenu sustava automatskog zacjeljivanja.



MODOVI ZA 60 IGRAČA

NAKON ŠTO JE svojim modovima za 40 igrača postavio teško uhvatljiv mrežni standard među FPS-ovima, *Insomniac* je najavio kako će neizmjenjivi najljepši multiplayer modovi *Resistance 2* podržavati i do 60 igrača istovremeno. Iako već samo po sebi zvuči epično, dizajneri su najavili i nekoliko zanimljivih izmjena. Osim što će se dizajn mapa ovakim ponavljanjem dinamički mijenjati koristeći metodu slučajnih brojeva, određeni modovi bit će organizirani tako da se igrači prije početka samog nadmetanja grupiraju u manje timove do maksimalno osam sudionika sa specifičnim (podizračacima koje će umutar ogromnog bojišta funkcionirati kao manje nezavisne cjeline).

TEHNOLOGIJA

IZUZTO ŠTO IM njihova tehnologija omogućuje još jedan zvučan iskorak naprijed na polju mrežnog FPS iskustva. Jedna i pol godina proučavanja GPU-ova i pametnog probiranja 256 k barjere, *Resistance 2* će učiniti jednom od najatraktivnijih FPS-ova ove godine. Kombiniranjem normalnog i detaljnog mapiranja te filtar sa nešto većim rasponom boja, teksture i materijali te osvjetljenje i animacije trebali bi doku učiniti posebnom. Dinamičke promjene osvjetljenja zbog poisanja oblaka na nebu samo su neki od vizualnih detalja koji će krasiti nastavak.

ONLINE KOMUNA

INSOMNIAC JE itekako svjestan kako su logično postavljene i socijalno dobar koncipirani mrežni detalji jedan od glavnih razloga zbog čega je RFOH ostala najbranja PS3 ekskluziva do danas, po nas najava njihova produbljivanja u dvojici ne iznenađuje. Osim detaljnih statistika i uređivanja profila, podrške službenog portala myresistance.net, igrači mogu očekivati oklano i, u još neodređenim detaljima, neograničeno upravljanje klanovima, timovima i listama prijatelja. Iako i nov način ide kodiranja glasa koji će na headsetovima zvučati kvalitetno poput razgovora putem mobilnih aparata.

Za pravedničku
svrhu, drugi put

Just Cause 2

Kako će opet Just
Cause izgledati odlično!
Nadamo se da ćemo
ovoga puta više i igrati...

NAŠ OMILJENI ŠVEDSKI dizajnerski studio Avalanche odlučio je objaviti nekoliko slika i istisnuti još manje informacija kroz stisnute zube, te svima proglasiti da debelo rade na drugom nastavku Just Cause. Možda će se to mnogima učiniti suludim, jer Just Cause i nije prošao dobro kako se očekivalo, niti ga se sjećaju onoliko koliko smo ga mi voljeli. No prvi je dio bio samo eksperiment, a Avalanche će tek sada pokazati što Rico Rodriguez zaista može.

NAJREALNIJA REALNOST

I NA PRVI pogled vidi se u kojem smjeru su krenuli plavkosi dečki iz Avalanche. Fotorealističnost potvrđena realnim ponašanjem glavnog karaktera otkrivenje su dobrog capturinga i iznimne pažnje posvećene aktivnostima kojima se bavimo i u svakodnevnom životu.



JEDNA NIJE DOVOLJNA

KOMPLETAN REDIZAJN doživjet će i oružja kojima će se Rico služiti. Ako su vam pljuke iz prvog dijela već dosadile, sigurno će vas razveseliti proširivanje arsenala, kao i dodavanje raketnih bacača koje je publika ovoga žanra oduvijek bila spremna cijeniti.



NJEGOVO VELIČANSTVO ENGINE

NOVI ENGINE TRČAT će i brže, a brzina, kako kaže Bruce Lee, rada i snagu. Dakle, sve će biti ljepše i detaljnije, kao što se i vidi iz slika. Ah da, radnja će ovoga puta biti smještena na otok u drugoj strani Amerike, u Pacifičkom ocesnu, ali bit će znatno manji, da bi se sukobi mogli bolje zahvatiti.



VISINSKE PRIPREME

ŠTO SAD SMO pik na Andama? Pa tako nekako, zašto ne bismo malo zapamti te osim prešanih plaža i palme ubacili i planine. Uvijek je lijepo baciti se iznad bijelo plavih proviravanja, a Rico će ovoga puta morati uzgati i u snijeg. Sve za dobrobit agencije i slobodnog svijeta.



IPAK NAM JE DRAŽE

ALI MI IPAK više volimo srcu nam prirasle trope i rajski ugođaj pacifičkog ili karipskog, sasvim sjedro, otoka. Pogledajte samo planine u pozadini i zamislite koliko će nas bitaka očekivati u tim jarmima. Moštvio je frakcija koje se bore za prevlast na otoku, a samo ćemo mi s Ricom birati koga ćemo poduprijeti. Ovak tzv. "choos" sistem igru ostavlja otvorenu do kraja, kao i mogućnost ponovnog igranja, s uvijek različitim posljedicama.



BBBBRRRRRRRR

PRIVEZNA SREDSTVA u dvojici pretjela su neke izmjene nabolje. Od sada će se vozila zaista ponašati kao da imaju masu koju pokušavaju simulirati, a samim tim otežati i upravljanje. No nije to najbitnija novost: u dvojici se više neće moći tako lako voziti različitim automobilima po istim podlogama. Sada će se morati pažljivo birati kojim ćemo automobilom ići u kakve misije (ćemo li sportskim autom zaglbiti u šumskoj stazi. Ipak, pretpostavljamo kako će omiljena prijevozna sredstva i dalje biti Ricova specijalna vozila, u suradnji s kukom koja će sada još lakše i brže hvatati i udaljene objekte. Ma, jedva čekamo jesen...

This is Vegas

(PS3 / X360 / PC)



Zločin se vraća kući

Borba protiv obiteljske zabave - cenzori, navalite

U OČITOM POKUŠAJU da izazove roditeljske udruge, cenzore, besposlene branitelje ljudskih prava i sve ostale koji imaju nešto protiv videoigara, Midway za slijedeću zimu sprema igru u kojoj će naš zadatak biti da - budemo zločest. Priča će se vrtjeti oko toga da se Las Vegas pretvara u turistički grad za obitelji, a naš junak želi da ostane onakav kakav je uvijek bio: leglo kriminala.



EKSTRAVAGANCIJA Skupi i atraktivno uređeni klubovi i kasina bit će popršte najvećeg dijela akcije

opijanja, nasilja, kockanja i seksa. Najveći dio radnje svodit će se upravo na takve aktivnosti, a još nije poznato kako će zabranjene utrke, pucnjava, kartanje i zavodeње biti objedinjeni u jednu igru. Znamo samo da se mnogim zaštitnicima javnog morala sigurno neće sviđati.



TULUM POČINJE Kreator igre namjerava na neki način u igru uključiti i nekadašnje s atraktivnim djevojkama - nadamo se da se neće raditi o još jednoj ritam-igri

GP flash!

Crytek će na ovogodišnjem GDC-u odabranoj publici prvi put prikazati tehnologiju CryEngine 2 za X360 i PS3

Cid The Dummy

[PC / PSP / PS2 / DS / Wii]



Heroj napravljen da umre

Akcija sa simpatičnim glavnim likom namijenjena mlađim igračima

OD NEPOZNATOG TALIJANSKOG programerskog tima Twelve Interactive ovog proljeća stiže nam platformsko-akcijska igra u kojoj je glavni lik lutka za testiranje sudara - CID (Crash Test Dummy). U svom pohodu za spašavanje najljepše lutke za sudare ikad napravljene, maleni će se CID boriti s raznovrsnim protivnicima, uništavati prepreke i koristiti interaktivne objekte u okolini, a sve bez krvi i neugodnih prizora koji bi mogli smetati najmlađima. Jer, ako mu se nešto dogodi, CID-a je lako ponovo sastaviti. Kao dodatni bonus u igri koja inače nema mnogo veze s automobilima, imat ćemo priliku voziti "prekrasno

modelirane" talijanske automobile po poligonu za testiranje sudara i udarati njima u betonske zidove. Pa, ako su sudari vaša ideja zabave, bolje da ih isprobavate u virtualnom nego u stvarnom svijetu.



KLASIKA. ČISTA KLASIKA CID će tražiti svoju ljubenu kroz podzemne kanalizacijske proboje, u ulozbi vulkana i na drugim klasičnim mjestima



Damir Đurović

Codemasters izdaje Jumpgate Evolution

TAJANSTVENI CODEMASTERS MMO,

čije su razvojni timovi najavili za ožujak, ipak nije, kako su se mnogi nadali, Discworld Online. Radi se zapravo o već poznatom Net Devilovom naslovu te tek o službenoj objavi osiguravanja ekskluzivnih izdavačkih prava. Njegov im je Jumpgate Evolution a ukratko čini se kao svojevrsna Elite Online. Golemi online svemir, kupnja i nadogradnja svemirskih brodova, akcijsko napucavanje i brodo misija.



Anarchy Online dobiva facelifting

JEDAN OD VREMENŠINI

znanstvenofantastičkim MMO-ova, Funcomov Anarchy Online upravo je u fazi dobivanja apsolutnog faceliftinga. Od nule namovo izgrađen grafički engine nadograđuje će prastare izlaze vizualne sa sjajnim novim efektima, ono što se može vidjeti u ranom teaser traileru izgleda zaista dojmljivo i sigurno će pobuditi novi interes za ovaj stari MMORPG naslov.



Age of Conan u svibnju

FUNCOM I EIDOS su već postavili službeni datum izlaska, pripremili i najavili posebno izdanje za kolekcionare a MMORPG fanovi su podeli masovno naručivati igru. No Age of Conan opet je odgovorili: Novi datum predviđen je za drugu polovinu svibnja. Dizajneri se zaključuju kako je sadržajna igra kompletna te da je ova kraća odgoda zaista vezana isključivo za gaženje maksimalne količine bugova.



Don King Presents: Prizefighter [X360 / Wii / DS]



Život boksača iz novog kuta

Znoj, masnice
i sve što dolazi
nakon toga

DON KING

Ha ha, ha, ne samo da imam para k'o konje na račun ljudi koji se mlato za mene nego će drugi ljudi platiti da igraju igru o tome...

bit će vrlo značajan element u kojem ćemo iskusiti ono što se s boksačima događa kad nisu pod svjetlima reflektora, a dio koji se odvija u ringu trebao bi sadržavati svi taktiku, intenzitet i uzbuđenje najjačih mečeva večeri. Uz obećanu fotorealističnu grafiku i nesumnjivo najveći izvor informacija o profesionalnom boks, Prizefighter ima veliku šansu da osvoji pojas. A ako ne uspije, prije ili kasnije stići će novi izazivač.



Assassin's Creed na PC platformi izlazi u ožujku i donosi nekoliko novih misija te četiri dodatna načina istraživanja

Faith and a.45



[X360 / PS3 / PC]

LUKE I RUBY Jos, nam samo fale Warren Beatty i Faye Dunaway

Kao Bonnie i Clyde

Zamislite Gears of War u okruženju
'30-ih godina prošlog stoljeća. Teško?

DOK SU GLEDALI slike, vjerojatno su neki od vas pomislili da se zaista radi o igri koja prati priču Bonnie i Clyde, ali ne, protagonisti igre su domišljato nazvani Ruby i Luke. Faith and a.45 prati priču glavnog lika Lukea i njegove ljubavnice/sidekicka/partnerice Ruby, a riječ je o distokrotnoj pučarini iz trećeg lica koju je moguće igrati i kooperativno, gdje će ulogu Ruby preuzeti suigrač. Iako igra izgleda jako dobro i djeluje prilično originalno, sličnost s igraćom mehanikom Gears of Wara je tolika da bi laik pomislio da se radi o njegovom modu. Skrivanje iz zaklona, izvirivanje i pucanje, brzo trčanje, pa čak i 'oživljavanje'



WILD WILD WEST Artistički, igra djeluje predivno

Lukea nakon Rubyjeva poljupca funkcionira jednako kao i u GoW-u (gdje poljubaca, dakako, nema). Jedinu razliku koju smo primijetili je bacanje kanti benzina u zrak i gađanje, nakon čega eksplodiraju, kao i bullet-time, a oboje neodoljivo podsjeća na Dead to Rights. Faith and a.45 očekujemo u prodaji tek za dvije godine.



GT5 Prologue u ožujku U prodaji i u bundleu s PS3 konzolom

PS3 exclusive

I SLUŽBENO JE potvrđeno - 28. ožujka je datum početka prodaje Gran Turismo 5 Prologue u Hrvatskoj, i to po preporučenoj maloprodajnoj cijeni od 299 kn. Osim toga početkom travnja očekuje se i bundle PS3 + GT5 Prologue za 3299 kn. Kraj ožujka neće biti zanimljiv samo GT ljubiteljima jer u to vrijeme u trgovinama bi se trebali pojaviti Everybody's Golf za PS3 (449 kn) i God of War: Chains of Olympus za PSP (349 kn) i Ratchet & Clank: Size Matters za PS2 (349 kn). Kad već spominjemo bundleove s PS3 konzolom, treba naglasiti kako će vrlo skoro biti moguće kupiti konzolu u paketu s dvije igre po cijeni od 3700 kn. Još uvijek nemamo popis paketa igara, ali smo saznali da će ponuda obuhvatiti sljedeće naslove: Uncharted: Drake's Fortune, Need for Speed ProStreet, Heavenly Sword, Ratchet & Clank: Tools of Destruction i Formula One Championship Edition.





Grand Theft Zebra

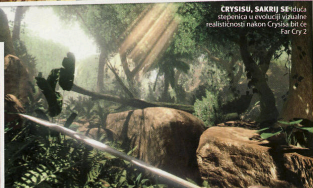
Što mislite koja verzija će biti najpopularnija?



SVE GORI Da će vatra, tj. požari biti jedan od važnijih elemenata igre znali smo i prije, no upravo taj dio igre programeri su dodatno usavršavali proteklih mjeseci

OD PRVOGA VELIKOG predstavljanja ekskluzivnog intervjua u GamePlayu prije gotovo šest mjeseci, u razvoju Far Crya 2 dogodile su se dvije bitne promjene. Prva, koja će razveseliti najpriju skupinu ljudi, jest ta kako igra sada definitivno dolazi i na PS3 i Xbox 360. Ubisoft je odbio potvrditi hoće li se to dogoditi paralelno s PC premijerom, no već nekoliko mjeseci punom parom se radi i na verziji za konzole. Druga vijest je kako igra zasigurno neće stići u prodaju početkom proljeća a

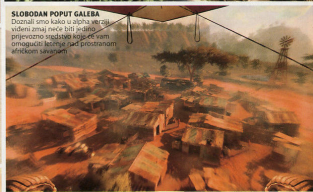
mi osobno, s obzirom na dosadašnju Ubisoftovu izdavačku politiku, sumnjamo da će se to dogoditi prije jeseni. Po svemu ostalom, razvoj jedne od najperspektivnijih open ended igara smještenih na 50 četvornih kilometara virtualne afričke savane inače napreduje fantastično. Kratki pogled na najnoviju verziju igre ponovo je potvrdio kako Ubisoft u rukama ima perspektivno jednu od tehnički i vizualno najatraktivnijih igara ove godine.



CRYSISU, SAKRIJ SE! Iduća stepenica u evoluciji vizualne realističnosti nakon Crysis-a bit će Far Cry 2

SLOBODAN POPUT GALEBA

Doznali smo kako u alpha verziji vidjeni zrak će biti i sličito prijevazno sredstvo koje će vam omogućiti letenje nad prostranim afričkom savanom



GP flash!

Volition Studios radi Red Faction III koji ćemo zaigrati na PlayStationu 3, Xboxu 360 ili PC-u sredinom 2009. godine



ZALUPENOST INTERNETOM Iako je sveopća zalupenost u Far Cryem 2 u online medijima počela tek ovih dana, Ubisoft zadnjih mjeseci o samoj igri još nije otkrio ništa više od onoga što smo i sami mogli vidjeti na GC-u u Leipzigu prošloga ljeta



ORIJENTACIJA Glavni lik će najlakše odrediti svoju poziciju uz pomoć kompasa, kad već nema mahovine u blizini



“(*)(&)*<-”.

Za one koji ne razumiju geekovske simbole, prijevod:
“Besmrtni sise se vraća, i” [PS3/X360/PC/PS2/Wii/DS]

Tomb Raider: Underworld

Ovaj put za gotovo sve
platforme, uključujući i
PlayStation 2



U PROSINCU PROŠLE godine, dok smo bili zaokupljeni igranjem gomile hitova do izražaja su došle neke najavljene igre, uglavnom zvučnih naslova. Jedna od takvih je i Tomb Raider: Underworld, novi nastavak legendarnog serijala o avanturama (uvijek gospodice) Lare Croft kojoj smo lošu budućnost predviđali još prije 4-5 godina. Stvari su se na bolje promijenile nakon promjene razvojnog tima (Lara je sad u rukama Crystal Dynamics) koji je s prošla dva Tomb Raidera vratio izdavaču Eidosu, a prije svega igračima, osmijeh na lice. Od prosinca i prve najave izdavača, dok se o igri još jako malo znalo, već se dogodila odgoda za četvrti kvartal tekuće godine. Najnovije informacije pak su u pozitivnom tonu

– igra se neće pojaviti na samo tri planirane platforme (PS3, X360 i PC), nego će je imati priliku zaigrati i vlasnici konzola Wii, DS i PlayStation 2. Eidos još nije otkrio kako će Lara izgledati na potonjim platformama, ali zato je premijerno demonstrirao next-gen verziju.

PRVA OČITA PROMJENA

NISMO GRAPHIC-WHORE profil igrača, ali novi grafički stil Tomb Raidera je toliko fantastičan da ćemo ove slike isprintati i naprekom imati razlog da skinemo žuto-crveno-zelene tapete sa zidova. Idući, Lara izgleda prelijepe, no dizajn okruženja je podrignut najvećim promjenama iako je primjetan prepoznatljiv look TLa. Sve djeluje nekako ozbiljnije, mračnije (na način kakav je to pokušavao prikazati Angel of Darkness) i odjele realističniju.

NOVA I UNAPRIJEĐENA LARA

UH, OVAJ PODNASLOV doista izgleda glupo: “Nova i unaprijeđena Lara. Izdaje 2008. Ovaj puta i s auto-update podrškom, čak 2 GB! Izdaje!” Da... Bilo kako bilo, očito je da se ove godine nosi crno. O da, iako nam je trebalo nekoliko minuta, primijetiti smo na ovoj slici i ostatke Larine tijela, ne samo ovaj dio koji smo pokušali u cijelosti vidjeti zavrtanjem pod ekran. Ne nije samo odjele redizajnirana. Detaljnost koja je povećana dizajnu nove Lare u prvom redu je vidljiva na dodacima odore, prstojima, te tijeku, pogotovo prstima i leđnim (druga slika) i prsnim mišićima.

BORBA - NIKAD BOLJA

I NIKAD SPEKTAKULARNIJA, dodati ćemo. Lara u svom novom izdanju u igru ubaci spremnika noževa, a kao dokaz tu je nekoliko novih poteza u tijeku borbe. Znak su poznata samo dva i oboje se odnose na korištenje pištolja. Prvi bi bio “dual targeting”, odnosno ciljanje s oba pištolja u dva smjera istovremeno, te njen trademark potez “kick laster” koji je ovaj put moguće čuvati i u vrijeme pucaња. U glavi nam se vrti scena iz Matrixa... Ne ona s Neom i Trinity u Zionu, poverljivac

BORBA, DRUGO POGLAVLJE

OSIM ŠTO JE moguće luku za hvatanje koristiti u avanturističke svrhe, ljudi okvili prvi put ćemo je moći iskoristiti i u borbi. Zapravo, ovo je prvi put u serijalu da ćemo se u borbi koristiti bilo kakvim oruđem. Kukom ćemo moći zahvatiti primjerice kamene blok i baciti ga na zidovima, ili čak pokušati s poda skak, šipku i slične predmete kojine bismo mogli zatuci protivnika.

SLOBODNO PENJANJE

NAPOKON ČEMO i ova doživetja. Slobodno penjanje ili free-climbing, kako hoćete, jedan je od istaknutijih noviteta kojemu se zaista veselimo. Ako ste igrali jedan Tomb Raider, svjesni ste kako smo se do sada penjali samo po rubovima za koje se Lara mogla uhvatiti (jestve i ostala pomagala na stranu). U Underworldu penjanje više nalikuje free-climbingu kakvim se koriste Altair i Assassin's Creedu, točnije, možemo se penjati i po najopasnijim površinama s tim da ćemo se hvatiti za svakoake izbočine i udubljenja na njima. S obzirom na to da će takve deformacije zidova biti jasno vidljive, pitamo se koliko ćemo slobode imati tijekom penjanja.

LARA COMANECI

GLEDAJUĆI LARU NA ovim slikama nemoguće je ne primijetiti fotorealističnost pri akrobatskim potezima. Izidasa su poručili kako se radi o motion-captureu poteza profesionalne olimpijske gimnastičarke. Iako već u ovom trenutku pokreti izgledaju odlično, rečeno je kako će se u konačnoj verziji svaki zglobov realno savijati i gibati prilikom izvođenja gimnastičkih akrobacija.

JOŠ MALO O POTEZIMA...

KADA SE PRVI put u Tomb Raideru pojavilo hodanje po gredama (u The Last Revelationu, ako nas pamćenje služi dobro), bili smo uzbuđeni i svima pokazivali kako znamo održavati ravnotežu. S kontrolerom u ruci. Ovaj put hodanje i balansiranje nisu jedini način rješavanja smeti. Lara je sposobna raditi svakakve gimnastičke poteze, poput okreta unatrag ili luka, za koje nismo sigurni hoće li imati konkretnu namjenu ili su to samo za hvatanje i zabavu. Među ostalim, tu je novii i brzi sprint, a bit će se moguće odbijati od zidova tijekom borbe i zaštititi opaki udarac nogom ili čak pucati tijekom držanja za liniju.

EVOLUCIJA

Najvažnija promjena vezana uz igrivost Tomb Raider Underworlda vezana je za poboljšani fizički engine koji prvi put u serijalu omogućuje naprednu interakciju s okolišem. Uvođenjem kuke za hvatanje u Legendu omogućena je određena interakcija s objektima koja se prenijela i na Anniversary, ali radilo se uvijek o predodređenim i vrlo jasno naznačenim predmetima. Ova put stvara se funkcionalniji na sičan način, no s jednom bitnom razlikom - predmeta s kojima je moguća interakcija će biti više čak i na istim lokacijama, s tim da je potrebno odgurnuti, stisnuti, povući itd. samo neke. Što će ostaviti više prostora za razmišljanje i ujedno pridodati osjećaju slobode.

...I O INTERAKCIJI

INTERAKCIJA S OKOLINOM i objektima, zapravo, i to tako da ćemo biti u stanju zapaliti škaru koja prijeti prolaz, ili koristiti predmete kako bismo sebi stvorili i otvorili put za daljnji napredak. Primjer na slici pokazuje sposobnost zabijanja špike (ili motke, whatever!) u zid preko kojeg ćemo se naknadno zanjhati i otkočiti. No sigurno smo da će se raditi o predodređenim mjestima na kojima ćemo se ovim novitetom poslužiti, zbog čega se nemaće dojam kozmetičkog dodatka.

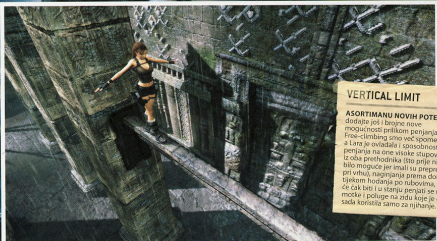


TEHNIČKA STRANA

RAZLOG ZBOG ČEGA je vizualna strana Underworlda toliko privlačna je novi grafički engine koji nudi pregršt naprednih dodataka poput novog shader i vertex shader sustava, ili nove tehnologije osjetljenja nazvane Spherical Harmonics. TRU dijeluje mnogo impresivnije i ljepše nego je to postigao Legend, prvi next-gen Tomb Raider. Atmosfera u igri djeluje živo. Lara će tako tijekom prolaska kroz gustu i visoku travu u džungli zaklanjati pri rukama, kapljice kiše će se vidljivo odbijati, kosa i odora će nakon njezine ili kiše izgledati natopljene vodom, a kao što je vidljivo na slici, prijet će se ovisno o bacanju u blato, pužanju i slično.

ZAGONETKE

Zaoblazanje prepreka u maniri prave akcijske avanture u igrama je prisutno još od vremena legendarnog Pitfala (o ovoj smo govorili u recenziji Anniversary), a koje je Tomb Raider prvo doživio i ubacio u evolucijski lift. Taj će lift i laskom Underworlda otići još jedan korak gore, u to ponajviše zahvaljujući fizičkom engineu koji smo već spomenuli. Naime, određeni objekti u igri, poput primjerice orih uvijek prisutnih kockastih kamenih blokova, bit će podvignuti fizičkom engineu, što znači da ćemo razne predmete i objekte koristiti kako bismo, primjera radi, probili zid ili pod i tako otvorili prolaz u novu lokaciju. Izdavači obećavaju da ćemo imati pregršt maštovitih načina rješavanja zagonetki. Uput, najavljene su i one strukturne i komplicirane "zagonetke" koje smo u prethodniku rješavali i dulje od sat vremena, a obično će zahtijevati odlazak na više drugih lokacija i povratak na početnu.



VERTICAL LIMIT

ASORTIMANU NOVIH POTEZA dodajte još i brojne nove mogućnosti prilikom penjanja. Free-climbing smo već spomenuli, a Lara je ovičadala i sposobnostima penjanja na one visoke stupove iz oba prethodnika (što prije nije bilo moguće jer imali su prepreku pri vrtu), naginjanja prema dolje tijekom hodanja po rubovima, a sad će čak biti i u stanju penjati se na motke i poluge na zidu koje je do sada koristila samo za njihanje.



LOKACIJE

LUDI IZ Crystal Dynamics i Eidos-a strogo drže u tajnosti lokacije na kojima će se odviti avanture Underworlda, pa su tako trenutno poznate samo ruševine Maya (s freskama Mela Gibsona), kao i level na istome mjestu koji im prethodi. Precizno rečeno, radi se o lokacijama na prostoru središnjeg Meksika.

A PRIČA?

OVUJE JOŠ MRAČNIJI slučaj nego što se tiče lokacija. Priča koja prati igru je totalna enigma. Sve što imamo su nagađanja i pretpostavke o misterioznoj priči na koje su nam nagnale ispušne i gotovo zanemarljive izjave autora. Konkretno, poznato je da će se priča više baviti nadnaravnim, mitološkim otkricima, nego samom arheologijom. Otvorena je i mogućnost putovanja u druge dimenzije.



NEPRIJATELJI

LOKACIJAMA I PRIČI dodajte i sporedne likove, o kojima se još uvijek apsolutno ništa ne zna. Hm, hm, eidosovci su tajnoviti ove godine. Budući da na ovoj slici vidimo ljudske protivnike, a ne samo životinje i mitološke sporedce (kakvih će vjerojatno biti), možemo naslutiti moguće obrate i zlikovce koji opet tražaju za vječnim životom, bogovskom moći ili bogatstvom, možda čak nađemo i na likove iz Larine prošlosti, što je do sada bio čest slučaj.

THE GOGGLES THEY DO NOTHING!

LARA JE U Tomb Raider Legendu imala poprilično bogat aranzman gadeta i oružja koji su dodatno olakšavali igru. Znamo da ćemo koristiti kuku za hvatanje i da ćemo pucaati čuprim pištoljima (TM Tomb Raidera), no moramo pozdraviti i povratak Larina motora koji ćemo ovog puta slobodno koristiti kao pravo prijevozno pomagalo (ogromni level, dakle! Hm...), a ne samo tijekom iskopiranih misija vožnje.



I DALJE JE TO TOMB RAIDER

CRYSTAL DYNAMICS JE obznanio odličan posao i Legend je bio vrlo dobar. Anniversary još bolje. Može se naglasiti kako je ovaj potonji praktički unaprijeđen verzije Legendu kada je o isprivosti riječ te revnake originalnog Tomb Raidera kad je o priči riječ. Kako sami kažu, s Underworldom konačno imaju priliku isprobati sve nove ideje koje su skupljali razvojem prošle dvaju TR-a. Rezultat je već danas vidljiv u vidu gomile novih potaza, očito naprednih vizuala, ozbiljnije atmosfere i realističnijeg settinga, a sve u prepoznatljivoj avanturističkom stilu. No ipak valja naglasiti kako zasad sve još uvijek ne odmiče mnogo od klasične, čak bismo rekli i originalne Tomb Raider atmosfere i stila igranja. Samo na većoj potenciji.



Bornina zavjera!

[PS3 / X360]

The Bourne Conspiracy

Više akcije nego u sva tri filma o Bourneu zajedno. Istina? Ili pak - zavjera?

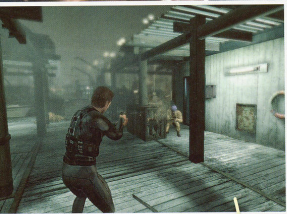
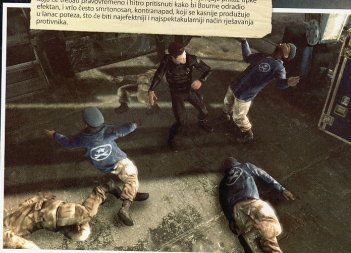
ZAČUDO IGRA NEĆE biti napravljena samo prema filmskom scenariju jer je razvojni tim High Moon Studios odlučio upotpuniti priču koristeći se informacijama i činjenicama iz Ludlumovih knjiga o Jasonu Bourneu, kao i vlastitom improvizacijom. Ako ste gledali filmove, prva asocijacija na Jasona Bournea vrlo vjerojatno bi bila - akcija. Što bi bio jedini pravi opis Conspiracyja. Iako je priča odličan politički triler, to u ovom slučaju nije previše važno jer očekuje se brza, dinamična igra prepuna filmske akcije, a za priču će se ionako pobrinuti animacija. U igri ćemo uglavnom ulaziti u situacije u kakvima se Jason inače nalazi: strka, frka, bježanje i jurnjava - koje djeluju odlično režirane iako će zasigurno biti linearne jer se vežu uz interakciju s određenim objektima i lokacijama na putu. Jednom kada netko stane na put, kada naiđemo na prepreku - trebala bi početi prava zabava jer tučnjava protiv više protivnika izgleda jako dobro. The Bourne Conspiracy na ljubitelje akcije ostavlja jako dobar dojam, a najveća opasnost su kontrole, koje bi igru vrlo lako mogle odvesti strimim puteu, kao što je to bio slučaj s Enter the Matrixom. Nedoumice će biti razriježene već ovog ljeta.

INTERAKCIJA

BIT ĆE DOPUŠTEN interakcija s gotovo svakim predmetom u okolini za vrijeme borbe, točnije - bacanje protivnika kroz prozor, bilo zahtovito ili jakim udarcima nogom; guranje, udaranje o zidove, rubove objekata, prebacivanje preko boka na stol itd. Bourneu bi, dakle, blisko okruženje trebalo biti najbolji prijatelj.

ADRENALIN

U BORBI PROTIV BROJNIEG protivnika igrać će se koristiti takozvanim Adrenalin mesterom (funkcionira na sličan način kao onaj Tequila Boma protivnikova napada. Paralelno s time na ekranu se pojavljuje prikaz tipke koju će trebati pravićvremeno i hitno pritisnuti kako bi Bourne odradio efektan, i vrlo često smrtonosan, kontranapad, koji se kasnije produžuje u lanac poteza, što će biti najefektniji i najspektakularniji način rješavanja protivnika.





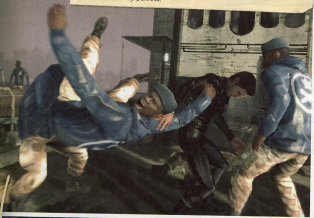
STEALTH

NIJE SVE U tucnjavi i akrobacijama. Šutanje i skrivanje (stealth) imaju bitnu ulogu u igri tijekom misija u kojima Jason ne smije privući pozornost na sebe, pretpostavljamo iz razloga jer treba krenuti do podataka koji će pomoći u objašnjavanju njegove prošlosti. U igri će se pojaviti i razne avanturističke prepreke preko kojih ćemo dolaziti do teško dostupnih mjesta penjanjem i sličnim sposobnostima kakvim ćemo postupno tijekom igre evladarati.



TUČNJAVA

BLISKA BORBA ZASTITNI je znak ove igre. Bourne raspolaže umijećem raznih borilačkih vještina koje će omogućiti gomilu udaraca i akrobatskih poteza. Sve to u neku ruku podjeka na kombinaciju Enter the Matrixa (akrobacije) i borilačke vještine uz efekte usporavanja vremena i Assassin's Creed (borba protiv više protivnika odjednom) i Assassin's rati protunapada), koja izgleda atraktivno i ignito, prije svega zahvaljujući odličnoj koreografiji profesionalnih boraca u motion capturingu, flicom enginju i animaciji pokreta.



PRICA

IAKO SMO TO TJUEKOM prvih najava igre pretpostavljali, igra neće pratiti priču svih triju filmova o Bourneu. Scenario je sastavljen uglavnom po uzoru na knjige i prvi film. Bourneov identitet (Bourne identiti), ali će se pojaviti i nekoliko originalnih scena. Tako će igra početi još prvom misijom u kojoj Bourne dolazi na jahtu. Pojaviti će se i dosta novih lokacija na koje se prvi film nije fokusirao, kao što su američka ambasada u Zürichu, Pariz, Letonija itd.

Dracula: Origin



Zubati grof se vratio

Nova p'n'c avantura za ljubitelje horora

PC
exclusive

OD KREATORA OSREDNJE uspješnog serijala point and click avantura o Sherlocku Holmesu - ukrajinskog studija Frogwares - dolazi nam priča o grofu Drakuli, napravljena u jednako klasičnom stilu. Iako se sasvim sigurno neće sviđati ljubiteljima akcije, već

jedan pogled na slike dovoljan je da otkrije da će igra odisati horor atmosferom, a količina detalja na svakoj rukom crtanoj lokaciji odaje predanost programerskog tima koja će se svakako ogledati i u užutku istraživanju. Tko kaže da je vrijeme avantura prošlo?



DO ZADNJEG PIKSELA Predivne lokacije prepune detalja već su postale zaštitni znak avantura koje dolaze iz studija Frogwares



E, SAD POLAKO Za uspjeh u igri bit će potrebne pomno pretražiti svaki kutak svake sobe

GP
flash!

Nakon što su autori igre ICO na netu stavili oglaš kako započinjaju nove ljude, nastala je pomutnja među fanovima koji se nadaju nastavku

Leisure Suit Larry Box Office Bust

[X360 / PS3 / PC]



Larry zvijezde bari

Može li se legenda o LSL-u vratiti u dane slave?

NAKON NEUSPJEŠNOG POKUŠAJA iz 2004. (Magna Cum Laude) da se ponovo oživi serijal o nespretnom zavodniku koji stalno pokušava povaliti neku zgodnu djevojku, Sierra ne odustaje od svog heroja osamdesetih. Nova avantura mladića odjevenog poput pekara odvest će u Tinseltown, parodiju na Hollywood, gdje će svoje stare fore i upade iskušavati na humoristično (i pretjerano oblo) modeliranim karikaturama poznatih glumica. Sama igra trebala bi uključivati istraživanje filmskih studija s arkanidnim, logičkim i trkačim mini igrama, a posebno je naglašeno da će biti mnogo "zrelog" humora i nimalo golotinje (da igra ne dobije

zabranu prodaje u trgovinama). Među hirpom nepoznatih glumica koji će posuditi glasove likovima ističu se Shannon Elizabeth (Američka pita) i Carmen Electra, no pitanje je hoće li to spasiti nekad kulturnog Larryja da ne potone ispod radara svakog igrača koji drži do sebe.



POTPUNO DRUKČIJ? Prošli je Larry barem pokušao zadržati prizore golotinje i time privući odredni dio publike, a ako se ovaj bude svodio na loše parodije filmova, uspjeh mu je vrlo upitan

Dozlaži li zaključak priče o mačevima s dušom?

Soul Calibur 4

Ratnici iz davnina ponovo će prekrížiti oštice zbog mača koji prati prokletstvo. Što se promijenilo prelaskom na novu generaciju i hoće li ponovo dobiti 20-ku?

NAMCOV SOUL SERIJAL 3D tučnjava poznat je po mnogo osobina. To je jedan od rijetkih primjeraka ovog žanra u kojem se bori tuku hladnim oružjem, a ne šakama; sadržava zanimljivi 8-Way Run sustav kretanja koji omogućuje potpunu trodimenzionalnost borbe; posljednje, ali ne i najmanje značajno, Soul Calibur 2 prva je igra koja je u GamePlayu dobila ocjenu 20. Četvrti nastavak (točnije, peti ako ubrojite - a trebali biste - i Soul Edge koji je izšao na PlayStationu) prvi je na konzolama "nove generacije", prvi koji donosi borbu putem interneta a možda - sudeći prema nekim nagovještajima - i posljednji.



SILA JE S NJIMA

NAKON ŠTO je treći Soul Calibur na svaku konzolu donio jedan lik ekskluzivan za tu verziju, četvorka nastavlja tradiciju s dva iznenađujuća lika koji - ipak - imaju među vjeru s mačevima. PlayStation 3 verzija tako će dobiti Darth Vadera, a na Xboxu 360 borit ćemo se s Yodom. Ovaj malisan posebno nas zanima jer iz animacija koje su do sada prikazane čini se da su kreatori pokušali implementirati njegov "skakutavi" stil borbe koji smo vidjeli u Star Wars Episode II.



HOPA-CUPA, JEDAN-DVA

POPRSJA KOJA POSKAKUJU u posljednjih su nekoliko nastavaka svi značajni elementi vizualne atraktivnosti Soul Calibura. Ovaj put neke će djevojke (na primjer Sophia) na ovaj ili onaj način lagano odjevine pa će skakutajući biti napretek, dok će kod onih teže oklopljenih ili uzevnutih u korzete to manje odvlačiti pozornost. Zanimas nas hoće li i taj element biti pod utjecajem odabira opreme kroz opciju "Create a Soul" - koja bi trebala biti značajno obogaćena.



MJESTA ZA MAHANJE

ARENE U KOJIMA se borimo u četvrtom bi nastavku trebale biti znatno veće nego prije. Što će smanjiti broj sukoba koji završavaju omraženim "ring-outom" (izbacivanje izvan granica površine za borbu), te omogućiti više taktičkog premještanja i trčkanja oko protivnika. Također je najavljeno da će arene sadržavati interaktivne objekte, no kako će to u praksi izgledati još nije prikazano.



ZOVEM SE HILDEGARD

DAMA NA DESNOJ strani nov je lik koji se prvi put pojavljuje u četvrtom nastavku - Hildegard van Kien. Za sada znamo da je oklopljena mačom i kuglom, kojim će moći protivnike držati na priklonj udaljenosti te bi zbog toga mogla biti dobar lik za početnike. Nalazi kao Seong Mi-Na, no vjerojatno je zbog oklopa biti i malo sporija.



A RUKA BOLI...

IAKO CE OSNOVNI način za pobjedu i dalje biti "namlati ga dok mu energija ne padne na nulu", kreatori igre nagovijestili su da će pokazivati energije u konačnoj verziji biti drukčiji nego u prvim nastavcima. Također je vraćene mogućnost "Guard Impacts" (blokiranje u točno određenom trenutku odbacuje protivnika i omogućuje protuudarcu) a najavljeni su i završni udarci - ali još se ne zna hoće li to biti samo dijelovi animacije nakon borbe ili ćemo ih i sami moći izvoditi.



DO ZADNJE ŽILICE

Likovi koji smo do sada vidjeli vrhunski su modelirani, te se nalika između ove i verzije za konzole prošle generacije jako dobro vidi već na prvi pogled. Od mišića i brazgotina, preko ležanja odjece i kose, pa sve do animacija u pozadini borbe na koje u trenutku akcije nećete imati vremena svrnuti pogled - sve izgleda ocharavajuće.



SVJA SILA SITNICA

IAKO JE O igri poznato već dosta informacija, vidjeli smo animacije i igrivi demo, mnoge opcije moći smo isprobati tek u konačnom proizvodu. Među njima je modifikacija likova koja bi trebala utjecati na samo ponašanje u borbi, mogućnost mrežne igre i mrežne razmjene likova koja bi nova avanturistički način igre Tower of Caliga, koji će zamijeniti nekadšnji Chronicles of the Sword. Možda najpopularniji novi informacija da je igra kreirana tako da može privlačiti buduće kupce (patentirano) - bude li to potrebno. Pitamo se da li to znači da momci već sad znaju da je neće uspjeli potpuno završiti na igrama - a izlazi u lipnju.



Spielbergovo prvo igrivo ostvarenje

Otkaćena logička igra za cijelu obitelj

IAKO SU PREMA njegovim filmovima napravljene brojne igre, Boom Blox je prvi naslov na kojem je poznati režiser Steven Spielberg zaista intenzivno radio, u suradnji s programerskim studiom Electronic Arts. Možda biste od takve kombinacije očekivali neku akcijom nabijenu zabavu prepunu lasera, eksplozija i brze jurnjave. Umjesto toga, ovog svibnja dobit ćemo kombinaciju logičke i akcijske igre u kojoj ćemo pokretima Wiimotea slagati kocke i rješavati zagonetke, sami ili u društvu, u šarenom i veselom okruženju namijenjenom prije svega djeci - ali u kojem će se dobro osjećati i odrasli. Uz više

od 300 logičkih izazova, bit će tu i mogućnost kreiranja vlastitih levela te njihove razmjene s prijateljima putem WiiConnect24. Pa - klinge na okup i uživajte!



SIMPATIČNO PILENCE Igra će sadržavati i 3D-ak likove koje ćemo postupno otključavati, ali za sada nije jasno kakvu će ulogu oni imati u rješavanju zagonetki.



BioWare najavljuje prvi dodatni materijal za Mass Effect koji će biti dostupan na Liveu već so. ožujka

Octomania



Tisuće šarenih hobotnica

Napregnite mozak - sami ili u društvu

AKO VAM KOJIM slučajem nije dosta svih logičkih igara koje su u posljednje vrijeme zapljusnule Wii, stiče još jedna, koja prelaganju šarenih kuglica ipak dodaje nekoliko elemenata koji bi je trebali izdignuti nad masu. Prvi je svakako mogućnost mrežne igre, a ne treba zanemariti ni šarenilo grafike te mogućnost igranja do četiri igrača odjednom lokalno na jednoj konzoli. Naravno, savjeti je sigurno da se ne radi o kvaliteti grupe igre koja može konkurirati, na primjer, Call of Dutyju, ali s obzirom na to da Wii sve više postaje obiteljska konzola u kojoj uživaju i mladi i stariji korisnici, igre poput ove, u kojoj cijela obitelj može odjednom igrati i zabavljati se,

imaju sve veću prodaju u posljednje vrijeme. Iako nam osnovna ideja borbe protiv šarenih hobotnica nije sasvim jasna, Octomania predviđamo svijetlu budućnost - u određenom krugu kupaca.



JAPANSKI ŠARENO Ne samo da su kuglice koje ćemo slagati raznobojne, nego su i likovi - a koje izdavač upućuje kao lakšute - napeli na oči i dobar ukus.



DONKEY KONG JET RACE

Simpatični Donkey Kong ponovno je s nama! Kao što znate, Donkey Kong i bačve nerazdvojni su još od prapočetka industrije video-igara. Nekoć ih je kotrljao i bacao na igrače, zatim je po njima bubnjao, a sada su te bačve dobile raketni pogon i naš junak na njima juri mlaznim brzinama. Donkey Kong nalazi se na čelu Kong ekipe, sastavljene od njegovih majmunskih prijatelja. Njihovi su ljudi protivnici ekipa Kreming, krokodili na čelu sa opakim Krittrom. Osim što će se majmun natjecati protiv krokodila na duhovito dizajniranim stazama, tu su i dodatni izazovi na koje će valjati odgovoriti kako bi se osvojile nagrade ili neki korisni dodaci.

MEDAL OF HONOR HEROES 2

Ovoga puta nećete jurišati na nacističke tenkove i topove, iako je i ovdje početna točka legendarno iskrcavanje u Normandiji. Ne, ovoga puta aterirat ćete iza neprijateljske

linija – i tamo ostati. Podrivat ćete nacistički ratni stroj iznutra. Tišina i neprimjetnost vaši su saveznici, a neuhvatljivost vaše najjače oružje. Infiltracija, sabotaža, izviđanje, gerilska borba iz sjene – za to ste trenirani. Naravno, kada dođe vrijeme za eksplozivniju vrstu akcije, ni tu nećete nikome ostati dužni.



WiiŠE OD ZABAVE

Već i pogled na nevjerojatno bogatu ponudu Nintendo Wii naslova razvedrit će i najtmurnije zimske dane

Wii Chess

Wii CHESS

Nintendo Wii konzola pravi je izbor za ludu zabavu i neobuzdanu akciju, ali to niipošto ne znači da vaš Wii ne možete upotrijebiti za vrhunske misaone izazove – a malo je misaonih izazova kvalitetnijih od onih koje nudi šah. Wii Chess nudi sve što vam je potrebno



CHALLENGE THE COMPUTER AND COMPLETE AGAINST PLAYERS ONLINE

da biste si priuštili potpuni šahovski trening, bez obzira jeste li početnik ili šahovski majstor. Možete igrati protiv ljudskih protivnika online, ili protiv same konzole, koja je opremljena moćnom umjetnom inteligencijom. Postoji 10 stupnjeva težine, a najviša razina dizajnirana je da bude dostojan protivnik iskusnim šahistima. Odlučite li se ipak za ljudskog suparnika, pomoću Wi-Fi veze moći ćete zaigrati protiv igrača iz cijele Europe i Rusije, domovine tradicionalno vrhunskih šahista. Svaki vlasnik igre Wii Chess biti će vam na raspolaganju, a uzbudljive partije uvijek na dohvat ruke. Naravno, sve to možete učiniti iz udobnosti svoga naslonjača! Wii Chess nudi sve. Vi ste na potezu!

BATTALION WARS 2

Borite se na tlu, na vodi i u zraku! Iskoristite Wii Remote i Wii Nunchuk do maksimuma u ovom duhovito dizajniranom borbenom urnebesu! Wii kontrole omogućit će jednostavno kontroliranje i najsloženijih ratnih formacija. Jednim trzajem Wiimotea vaše će podmorske snage izroniti i torpedirati neprijateljsku flotu, baš kao što ćete se moći izmizati neprijateljskim projektilima pomoću laganog pokreta Nunchukom. Intuitivne kontrole pomoći će vam da neometano uživate u bogatom spektru taktičkih mogućnosti i da se pritom odlično zabavite!



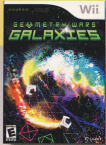
LINK'S CROSSBOW TRAINING + WII ZAPPER

Kao što je evidentno već iz naslova, iz Nintendo nam dolazi doista neskvalidajući paket. Link's Crossbow Training je ni manje ni više nego svojevrsna simulacija - samostrela. Da bi simuliranje borbe sa ovim egzotičnim dalekometnim oružjem učinio još izazovnijim, Nintendo je u ovaj bundle uključio i najnoviji u nizu hardverskih dodataka za Wii konzolu – Wii Zapper. Zapper se drži s dvije ruke, i njime ćete doista nišanići kao sa pravim samostrelom, dakle, doživljaj će biti potpun. Počet ćete jednostavnim gađanjem statičnih meta, da biste zatim prešli na pomične mete, a kasnije i na neprijatelje koji vas napadaju, gađaju izdaleka, izmiču se i do krajnjih granica testiraju vašu novostečenu vještinu gađanja samostrelom. U raznoraznoj moći i preciznosti samostrela moći ćete uživati na čak 27 različitih razina, a najbolje od svega je što je vaš Wii Zapper kompatibilan i sa mnogim drugim igrama. Osim samostrela, Wii Zapper odlično zamjenjuje i sve vrste strojnica i drugog automatskog vatrenog oružja, pa ćete ga moći koristiti i za Wii inačice igara Medal of Honor, Call of Duty, Resident Evil, Ghost Squad i mnogih drugih pucačkih hitova.

GEOMETRY WARS GALAXIES

Geometrijski ratovi? Pravokutnici, trokuti, kružnice, romboidi i tome slično? Upravo tako. Koliko zabavna može biti igra u kojoj nema ničega osim geometrijskih oblika? Vrlo zabavna. I vrlo zarazna.

Cilj je varljivo jednostavan. Svojim malim svemirskim brodićem morate uništavati horde neprijatelja (i neprijatelji su, naravno, geometrijski oblici) koje neprestano nadiru na vas sa svih strana. Ovaj naizgled banalni koncept do suza je doveo iiskusne igrače FPS-a, koji su mislili da su vidjeli sve, jer jednom kada frenetična akcija krene, morat ćete upotrijebiti sve svoje vještine kako biste stali na kraj nepresušnom moru zločestih kvadrata i trokuta. Da je geometrija bila ovako zabavna u osnovnoj i srednjoj školi, matematika bi sigurno bila znatno omiljeniji predmet.



ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

Mario i Luigi. Sonic i Tails. Jak i Dexter. Ratchet i Clank. Poznatim parovima iz svijeta video-igara odjednovo se pridružio još jedan mega-zabavni dvojac – Zack i Wiki. Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure gusarska je pustolovina napravljena u stilu crtanih filmova i u najboljoj Nintendovoj maniri. A to znači nekoliko stvari – dosjetljive zagonetke, pregršt zabavnih izazova koji će uposliti i vaše reflekske i vaše vijeće, puno humora, horde preslatkih likova, luda akcija na svakom koraku i uživanja za cijelu obitelj. Od gotovo nepoznate igre sa radnim naslovom "Project Treasure Island Z", ovaj se arkadni umeles preko noći prometnuo u ono što se rado naziva "surprise hit", a Zack i Wiki postali su idoli klinaca diljem svijeta. Zamislite nekog neustrašivog gusarskog kapetana kao dijete i dobit ćete Zacka, čiji je san da postane najpoznatiji pirat svih vremena. Njegov vjerni suputnik je zlatni majmunic Wiki, čija je magična sposobnost pretvaranje u zlatno zvonce. Pomoću tog zvonca, Zack može transformirati opasne protivnike u predmete koji će mu pomoći u rješavanju najrazličitijih zagonetki. U ovoj igri svoj Wii Remote moći ćete upotrijebiti na gotovo stotinu različitih načina, i sasvim smo sigurni da vam u šarenom svijetu Zacka i Wikija ni na trenutak neće biti dosadno.



WiiŠE OD IGRE



CARS: MATER-NATIONAL

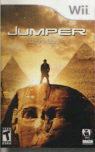
Urnebesno zabavan naslov koji će podjednako voljeti i mališani i njihovi roditelji načinjen je prema mega-uspjешnom animiranom filmu iz proslavljenih Pixarovih studija. Originalna igra "Cars" blisko je pratila radnju iz crtica, no "Mater-National" ide korak dalje. Automobili su organizirali utrke kako bi se vidjelo tko je pravi

kralj trkališta. No, ovoga su se puta uz poznate likove izazovu odzvale i internacionalne zvijezde. Tu je Koji, trkači auto iz Japana, nabrijani Nijemac Otto, sportski auto Gudmund iz Švedske i mnogi drugi. Naši će junaci ovoga puta doista imati pune ruke... ili bolje rečeno, pune kotače posla.

JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Knjiga, film, igra. Otrpili ste tim redom. O Jumperu se zna začuđujuće malo, no vrijeme da se to promijeni. U središtu je priče mladić koji posjeduje mogućnost teleportiranja. Tu moć upotrebljava neodgovorno, kao što bi to većina mladih ljudi i učinila. No, uskoro otkriva da nije jedini koji posjeduje sposobnost "skoka".

Što je još gore, saznaje da takva moć ne dolazi bez posljedica i cijene koju treba platiti. Teško je reći je li bolja knjiga, film ili igra, ali sasvim je sigurno da je Jumper naslov s kojim treba računati.



JAPAN REPORT

BROJ 63 OŽUJAK 2008



Bandai Namco

FAMILY JOCKEY

(Wii)



ŽANR KOJI NAS uvijek oraspoloži je jahanje. To je jedan poseban žanr koji nikada nije zapravo zaživio izvan Japana, ali koji je jedan od najzabavnijih uopće – otprilike u istoj klasi s ribičijom o kojoj također pišemo u ovomjećnom Japan Reportu. Bandai Namco je tako pripremio svoju zabavnu arkadnu igru jahanja, ponajprije namijenjenu obiteljskoj zabavi. Family Jockey će tako biti lišen silnih simulacijskih elemenata kojima primjence obiluje serijal G1 Jockey, te se usredotočiti na što opušteniji pristup čiji je konačni cilj ipak prvi prošetati konja kroz ciljnu ravninu. Igra će napredno podržavati Wii kontrole, pa će tako Wilmotea oponašati uzde, a nunchukom ćete poticati konja (napisali bismo "bičevati", ali izraz je preužani). Također, tiljanjem Wilmotea skretat će se unutar staze, a osim

klasičnog utrivanja Family Jockey donijet će i masu mini igara za cjelodnevnu zabavu uz konje. Igra podržava istovremeno utrivanje do četvero jahača, a pojaviti će se tijekom godine. Kad-tad je možemo očekivati i kod nas – a onda slijedi i neizostavna recenzija.



SEGA BASS FISHING

(Wii)

NAJBOLJA SIMULACIJA RIBIČIJE u galaksiji napokon izlazi za Wii, što će razveseliti sve fanove koji su se na virtualno nabacivanje udice navukli još na neprežaljenom Dreamcastu. Ako se pitate u čemu je poanta, objašnjenje je jednostavno – uloviti najveću ribu. I onda se s njom pravi važan pred prijateljem, rodbinom i kolegama ribičima. Kratki nagovještaj kako će funkcionirati ribanje i ribarsko prigrivanje s Wilmoteom dobili smo još u Zeldi, no sigurni smo kako će Sega nad mnoštvo načina iskoristavanja naprednih upravljačkih mogućnosti Wii konzole. Za početak je poznato da će se nunchukom moći upravljati čamcem, te da će igra donositi četiri moda igre. Japanski izlazak najavljen je za kraj veljače, a američki i europski nas očekuje tijekom godine. Mi već skupljamo crve i radujemo se kao malo djetete virtualnim somovima, oradama i brancinima.

Koei

(PS2)

MUSOU OROCHI: MAOU SAIRIN



IAKO SE ČINI kao da su svi izdavači preko noći zaboravili na konzolu koju u svijetu ima 120 milijuna ljudi, uvijek vrijedni Koei potrudio se to ispraviti. Pa će tako u travnju izdati što zna koji po redu spin-off svojih hack 'n' slash samurajskih akcijskih masovki, ovaj put smješten u svemiru Musou Orochi, kod nas poznatijem kao Warriors Musou. Igra će donijeti likove poznate iz igara Shin Sangoku Musou 2 i Sangoku Musou 2 Moushouden, nove modove, 3 vs. 3 kampa, te nove napade. Do kraja godine je očekujemo i u našim krajevima, uz sada već pomao zabrinjavajuću spoznaju kako će to biti jedna od tek nekoliko PS2 igara koje će biti u prodaji u Europi do kraja godine.

Tamsoft

(Wii)



ONEECHAN BARA RÉVOLUTION

NAKON RELATIVNO USPJEŠNOG Oneechan Bara Vortexa na X360, D3 Publisher odlučio je ipak odigrati na sigurno. Te izdati igru za Wii – i tako namisliti hipu novca. Odluka je svakako razumna, budući da je sumanutu prodaju Wiija u Japanu – kao i bilo gdje drugdje u svijetu ustalom – nemoguće uspoređivati s ostalim konzolama. Wii jednostavno iskače čak i iz pašete, uz uvjet da ga ima u trgovinama. Sama igra ima zaplet koji dosad nije viđen – preuzimate ulogu zgodnih mladih djevojaka naoružanih velikim mačevima koje mogu izvršiti svakakve akrobacije, te oskudno odjevene krite put kroz mase zombija i čudovišta. Pribrojimo tome vrlo dobru grafiku i sjajan soundtrack, te upotrebu Wilmotea u svojstvu mačeva – i dobili ste kombinaciju kojoj zasigurno neće moći odoljeti niti jedan japanski gamer. Igra izlazi dok ovo čitate, a objava izvan Japana možda se i dogodi jednog lijepog sunčanog dana. Prema glasinama, bit će to subota.





ENDLESS FRONTIER: SUPER ROBOT TAISEN OG SAGA

SREDINOM GODINE BIT će objavljeni i novi spin-off popularne serije igara Super Robot Taisen Original Generation, pod nazivom koji ponovo možete pročitati u naslovu - jer je predugačak da ga opet navodimo. Igra će donijeti borbe ljudi i mečova, a pojaviti će se i likovi iz drugih igara Monolith Softa, poput Reljija Arisua i Xiaomu iz igre Namco X Capcom, te KOS-MOS iz Xenosage. Izvan Japana Endless Frontier: Super Robot Taisen OG Saga nije ni u planovima, pa se odmah prestanite nadati.



ULTRA-MEGA-POPULARNA Monster Hunter Portable franšiza dobila je i svoje novo PSP uprizorenje uz očekivani nastavak "2nd G". Igra će funkcionirati unutar poznatog okruženja, a novosti su mogućnost kreiranja klase mačke koja pomaže u traženju vrijednih predmeta, u lovu, izlovu ribe (ZERP se navodno ne primjenjuje), te se čak može i boriti zajedno s vama. U skladu s naslovom, u gri su dostupne i nove G-klase, kao i pripadajući questovi unutar G-klase. Ljubitelji kolekcionarstva razveselit će se najavi čak 11 novih oružja. Japanski izlazak najavljen je za ožujak, izvanjapanski se uopće ne spominje.



Square Enix

FRONT MISSION 2089: BORDER OF MADNESS

I DOK SU vlasnici PlayStationa osuđeni na sad već pomalo zamorno ponovno igranje FM3 (još s PSone), DS igrači mogu samo zadovoljno trljati ruke. Još se nije završio niti prvi FM za DS, a Square Enix već najavljuje novu igru za kraj godine. Japance će tako obradovati Front Mission 2089: Border of Madness, baziran na istoimenijoj igri koja je u Japanu svojedobno izišla u inačici za mobitele. Naravno, igra će imati nove likove, nove mape, efekte i mjesta borbe. Priča će također biti proširena, bit će tu novih scenarija, a očekuje nas i mnoštvo novih cut-sekvenci. Objavljivanje izvan Japana očekuje se tijekom 2009., taman dovoljno vremena da se po deseti put završi svi drugi stari dobri Front Missioni.



Sega

SEGA AGES 2500 SERIES VOL. 38: PHANTASY STAR COMPLETE COLLECTION

JAPANCI NEMAJU toliko muke s PS2 jer tamo PS2 igre izlaze jedna za drugom. Ipak, novost iz Segine revival serije starih legendi najbrže će sliu u usta svim starij gamerima, budući da u serijal Sega Ages donosi sve stare naslove Phantasy Star upakirane u jedan veliki paket, po cijeni normalne igre. Ljubitelji će tako dočekati Phantasy Star I, II, III i IV, te rijetko viđena kompilacija Phantasy Star II: Neil's Adventure sa svih osam epizoda. Sve igre doći će s doradenim funkcijama te novim modovima igre. Naravno, paket izlazi samo u Japanu, pa ili tražite azi ili učite jezik - druge opcije nemate.



Tecmo NINJA GAIDEN: DRAGON SWORD (DS)

NINJA GAIDEN DOLAZI i na DS, i to za manje od dva mjeseca. Poanta je ostala ista - sasjeci sve što se miče na ekranu, a zanimljiva je i još jedna najava koja zvuči suludo: Ninja Gaiden: Dragon Sword bit će najbrži Gaiden svih vremena. Ne znamo koliko je moguće da nešto uopće bude brže od dvojice, ali čini se da su nam mračnjaci iz Tecmoa priredili posebno iskustvo za styluse. Nadamo se samo da nećemo morati kupovati novi ekran nakon što krajem godine - za kad se očekuje europska inačica - igru napokon i završimo.



GP most wanted

FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

1. Grand Theft Auto 4

Take 2 [PS3 / X360]

Čak i mi polako gubimo sumnje u najveći blockbuster ove godine, u šest mjeseci peglanja Rockstar je od trzavice demonstracije igru uspio dovesti do vizualno vrhunski prezentirane kriminalističke priče



2. Professor Layton & CV

Nintendo [DS]

Nemožemo se odlučiti svidi li nam se više čudnovata i ekscentrična atmosfera otkaočenog seoceta ili to što nam je Level 5 u ovu prekrasnu avanturu uspio "podvaliti" stotinjak malenih brain trainera



3. Resistance 2

SCEE [PS3]

Strelno nas zanima kako će izgledati najavljeno kooperativno igranje osim igrača istovremeno!



4. LOST: Via Domus

Ubisoft [PS3 / X360]

Koliko se veselimo avanturističkom pakiranju toliko nas je strah mogućeg dubljeg kompliciranja ionako zapetljanje priče najpopularnije serije u zadnje vrijeme



GP FOTO



42

Star Wars: Force Unleashed

Dosada su se samo razbacivali CG animacijama no konačno su pokazali kako se prava moć Sile vrti u stvarnom vremenu. I nismo ostali razočarani.



Uspavani sivim siječnjem pogled upiremo u nadolazeće mjesce koji nas dozivaju hitovima što ih već predugo čekamo. Iako već sada znamo najveća imena ove godine, zapravo nas interesiraju upravo one igre koje skrivene stižu s malo pompe i reklame, a donose nešto svježije, novo i privlačno te svoje nastavke pretvaraju u velika imena godina koje dolaze. Na primjer, prije nešto više od deset godina jedan škotski programerski tim napravio je igru koja se zvala Grand Theft Auto - čiji četvrti nastavak sada željno iščekujemo. Prije petnaest godina napravljena je prva FIFA, a prije devet prvi Rainbow Six. Hoće li neka od igara koje najavljujemo ili tek spominjemo u ovom broju svojim n-tim nastavkom 2018. godine oduševljivati neke nove generacije, danas je jako teško reći. Ali nikad se ne treba prestati nadati da baš sljedeći disk koji zavrtnete ili kartica koju umetnete u konzolu skriva kulturni hit kojem će se jednog dana klanjati neki novi klinici.

...Berislav Jozić

36 ... Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

37 ... Alone in the Dark

38 ... GTA IV

40 ... FIFA Street 3

41 ... Professor Layton and the Curious Village

42 ... Star Wars: The Force Unleashed

GP najava



40

FIFA Street 3

Novi grafički izgled odlično se uklapa i podignuo atraktivnost ionako atraktivne igre

ZAKLON U Vegasu 2
trebat će tražiti tihu i
neprobnu podlogu za
naslon



NEON Bijelavilo Vegas
biježat će još više s
poboljšanjima na
Unreal 3 engineu



Još bolji od Vegasa

Rainbow Six: Vegas 2

Čini se da ćemo vidjeti povratke trunčice taktičkog u
sada akcijsku pucačinu Rainbow Six

IZLAZI 28. OŽUJKA ŽANR FPS IGRAČI 1-16 PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://WWW.RAINBOWSIXGAME.COM/ PLATFORME PC/X360/PS3

Rainbow Six Vegas je unatoč svom
blesavom imenu kojem smo se i
mi, priznajemo, rugali, povratio slavu
klinički mrtvom serijalu. Pogotovo
nakon onog mlakog Rainbow Six
nastavka kojem se više nitko ne sjeća
ni imena. Okorjela taktička pucačina s
debelim naglaskom na taktička ponovo
je izmišljena kao akcijska pucačina, ali
je tako dobro napravljena da nikog
nije bilo briga - svi smo se zabavljali
sklanjajući se iza zidova, posuda s
cvijećem i ograda da bismo kontrolirali
svoj lik iz trećeg lica kako precizno
upucava teroriste. Ponovo postavljena na mapu igranih
serijala, bilo je više nego očito da
će igra dobiti nastavak, ali nas je
iznenadila brzina izlaska i tišina u kojoj
je Ubisoft izradio. Tek zadnjih
mjesec da dva dobivamo podatke o
igri koja će u prodaju početkom
ožujka. Prema viđenom, čini se da će

FACT TABLICA

- 10 - 12 sati igre
- 13 mapa
- kooperativna igra
- novi multiplayer modovi

Vegas 2, osim riješiti priču do kraja,
unijeti taman dovoljno novosti da
održati serijal svježim i atraktivnim.
Počnimo od onoga što je najočitiše, a
to je grafički izgled. Igru će pokretati
osvjetljenje Unreal 3 engine i grafičke
atraktivnosti neće nedostajati, kao
što je nije nedostajalo ni u Vegasu,
ali poboljšanja mora biti. Novost se
tice glavnog lika, navodno je Ubisoft
uključio toliko opcija da bi igrače alter
ego mogao pomalo sličiti na samog
igrača ako on to želi.

VIŠE TAKTIKE

Veselimo se i malo većem udjelu

KOOPERATIVNA IGRA

VEGAS 2 će dopustiti prolaz single
player kampanje u tandemu s vašim
najboljim prijateljem ili prijateljicom.
Podržana je potpuna kooperativna igra s
time da real life suborac može uskočiti i
iskokiti iz igre kad mu se prohtije. Dakle,
najtežite li na neki teži dio kojem Al vaših
računalno upravljenih suboraca nije
dostao, samo nazovete prijatelja i stvar
je riješena.

taktičnosti u igri, suradnja sa suborcima
će biti više naglašena. Mnogo češće
će biti nužno izdavati im zapovijedi
i upotrijebiti mozak u akciji, neće
biti dovoljno samo ispaliti golemu
količinu metaka u pravom smjeru.
Na razmišljanje i taktiziranje bi nas
trebao natjerati novi AI zbog kojega
će protivnici djelovati poput tima,
a ne kao solisti samoubojice. U isto
vrijeme super cool potez zaklanjanja



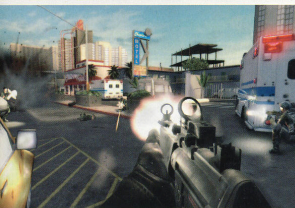
SUBORCI
izdavanje
naredbi
suborcima
bit će nužno
za uspješno
igranje



KROZ PROZOR Cool
spuštanje niz konopac
ostaje u igri i nadamo
se da će ga biti što više



AI teroristi će znati dobro iskoristiti zaklone i kretati se međusobnom prikrivanjem vatrom



Iza svake prepreke više neće biti tako svemoguć. Posude s cvijećem, drvene ograde i prozori ispadaju kao dobar zaklon. Lik se neće moći nasloniti na posude s cvijećem i kutije, no municija će u Vegasu 2 probijati materijale koje probija i u stvarnom životu.

Još jedna dobra vijest je dodatak algoritma za praćenje igrača, točnije njegova stila igre. Ako vam je u krvi konstantno bacanje bombi i eksplozivno rušenje prepreka, igra će vam dodijeliti nagrade poput dodatnih bombi. Ako ste povučeni zliheraš mirne ruke koji djeluje iz pozadine, vjerojatno ćete dobiti veće, sjajni, crni snajper kao nagradu.

Vegas je sjajna igra i logično je da se od nastavka očekuje mnogo. Nama se sviđala odluka autora igre da se naglasi važnost taktiziranja i suradnje

sa suborcima, no za uspjeh ideje trebat će dobar AI. Umjetna inteligencija je područje na kojem su mnoge igre zatajile, no s Rainbow Sixom barem je slučaj da se nedostaci nesavršenog AI-a dobro prikriju. U konačnici, moguće je misiju odigrati i u kooperativnom modu. Ako smo i presubjektivni u najavi jer smo voljeli Vegas, pa se nadamo barem jednakom uspjehu nastavka, vrlo skoro imat ćemo priliku isprobati i konačnu verziju kako bismo dali i potpuni komentar.

Goran Maravić

GP FOCUS

Sve ono što je Vegasu nedostajalo trebali bismo vidjeti u ovoj igri, a posebno nas veseli veća potreba za taktiziranjem. Ito igru barem malo vraća u stariji slav

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



TAKTIZIRANJE

Pametnije je pogledati kamerom ispod vrata što vas očekuje nego što vas upasti u prostoriju



In your face, Mulder... and Scully!

Alone in the Dark

Edward Carnby, u lovu na nadnaravno već ovog ljeta

Nove informacije

IZLAZI 2. LIPNJA ŽANR SURVIVAL HORROR IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ EDEN STUDIOS IZDAVAČ ATARI
[HTTP://www.alone-in-the-dark.com/](http://www.alone-in-the-dark.com/) PLATFORME XBOX / PS3 / PC / PS2 / Wii

FACT TABLICA

- interakcija s objektima i okolinom
- kamera iz trećeg lica iz prvog lica
- moćna evolucijska kontrola
- zagonetke usko vezane uz fizičke engine
- vatnja

okruženja, što podsjeća na Penumbra. Iako su prikazali jedan cijeli demo, Atarijevci nisu više ništa htjeli otkriti, no na samom kraju su prikazali scenu u kojoj Carnby vozi taksi, a o važnosti i učestalosti vožnje u igri ne želimo spekulirati. Alone in the Dark djeluje vrlo solidno i, što je najvažnije, strašno i jezovito, a u nedostatku survival hororova nadamo se da odgoda datuma izlaska neće biti. **Darko Botić**

GP FOCUS

Još uvijek ne možemo dočuti o kakvoj se kvaliteti igre radi, no činjenica je da AIid ima čvrst potencijal da postane hit

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



TAXI Koliku i kakvu će ulogu vožnje imati još nije poznato



HOROR Mračno, maglovito, prijava i jezovito – baš kako mi to volimo



BURN, BURN! Nitrogo je zabavljivo spriječiti demonstrijnim udarom nego spucati ga

Grand Theft Auto IV

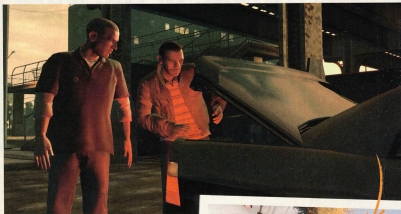
Rockstar objavio datum izlaska, igra gotovo dovršena

IZLAZI: 26. VELJAČE PROIZVOĐAČ: ROCKSTAR GAMES IZDAVAČ: TAKE 2 [HTTP://WWW.GTA4.COM](http://www.gta4.com) PLATFORME: X360 / PS3

Nove informacije

O bilježite 29. travnja kao bitan datum na svojem kalendaru. Za taj dan je Take 2 službeno najavio istovremenu svjetsku premijeru četvrtoga nastavka najprodavanije igre svih vremena, i to na obje konzole, Xboxu 360 i PS3. Svi problemi koji su prije postojali u razvoju igre uspješno su otklonjeni, rockstarovci tvrde da obje verzije izgledaju identično te da će jedina razlika i dalje biti samo ta što će u idućih godinu dana Xbox 360 ekskluzivno dobiti dvije goleme zasebne ekspanzije koje će navodno biti moguće kupiti isključivo putem Xbox Livea. U posljednje se vrijeme glasina o tome kako je Microsoft takav poseban tretman platio oko dvadeset milijuna dolara kroz razna službena dioničarska izvješća Take 2 i potvrdila.

PRLJAVA POSLA

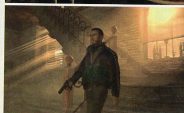


Scene uličnih napucavanja bile su vjerojatno najpretnije određene prošim nastavcima serijala GTA. U šetovci, što su rockstarovci konačno demonstrirali u punjoj snazi, vatreni okršaji su dinamičniji se zbog naprednijih mogućnosti AI-a i izdvojnji. Cover sustav koji Niko potiskom puskalice dopušta prikrivanje sa raznih vozila i objekata, kao i mogućnost "pucaanja u prazno" ispaljivanjem rafala tek podizanjem glaziva iz zaklona bez gubitaknog odijanja dodaje klasičnim okršajima još jednu dimenziju. No s daljinske na to da su dio objekata kao i razni vozila postali imitativan nakon uplitanja dostatne više metaka, niti jedan zakon vam neće moći poslužiti kao dugotrajnije utočište.

THE HEAT



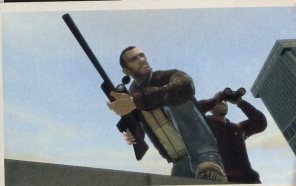
Kako Rockstar razotkriva sve više detalja o samoj igri, to je vidljivije gomila filmkih uzora u kojima su našli inspiraciju. Već u ranijim prezentacijama igre spominjala i naglašavala filmska atmosfera čini uz slobodu kretanja novim golemim Liberty Cityjem definitivno glavni element. The Heat, The Godfather te mnogi drugi filmovi uzroci o temom kriminala dobili su svoje male scene u nizu komercijalnih razgovora po četvrtom GTA-u.



Najnovija verzija igre koju je posljednjih tjedana Rockstar prezentirao novinarima vrtjela se gotovo besprijekorno. Veliki problemi s framerateom prisutni do prije nekoliko mjeseci sada su najvećim dijelom otklonjeni. Još zanimljiviji je na prvi pogled uočljiv napredak u vizualnoj kvaliteti koji je razvojni tim postigao u prilično kratkom razdoblju. Teksture su općenito mnogo jasnije, osvjetljenje je dinamičnije i atmosferičnije, zgrade biljeđe mnogo dalje na obzoru. Čak se ne možemo otići dajmo da su uspjeli animacije ljudskih pokreta učiniti još stvarnijima.



ŠETNJA NEBODERIMA



Crackdown je u open ended igre uveo novi pojam – "vertikalno istraživanje". Novi GTA u sebi neće sadržavati takvo divljačko skakanje po zgradama, no da su rockstarovci uvidjeli kako šetnja vrhovima nebodera i pogledi koji se s njih pruža na grad itekako pridonose atmosferi žvoga metropolisa sasvim je jasno s obzirom na to da su slobodno kretanje po vrhovima zgrada uveli kao jedan od zanimljivijih novih elemenata u četvrtci.

NATURALMOTION



Za super glatke i životne kretnje likova u igri, kao i dijelom za njihove facialne animacije u Grand Theft Auto 4 odgovoran je specijalizirani licencirani engine, NaturalMotion, dodan tek u kasnijoj fazi razvoja igre, posko odraduje perlektivo, i osim u samo dvije, tri igre trenutno dostupne na tržištu nikada nismo imali priliku vidjeti realnije i na velikom broju virtualnih likova toliko međusobno različite ljudske kretnje.

PAMETNA POLICIJA?



Zaboravite na policiju manjkave inteligencije koja je za kriminalističke radove uglavnom na bat najuspješnije "ometala" u prošlim nastavcima igara. Potpuno novi AI čak i nepoboljšanu policijsku patrolu u GTA-u 4 učimo je pravom opasnošću. Sile javnog reda i mira tako će osim znatno inteligentnijeg i efikasnijeg organiziranja policijskih potjera (uz sebe još imati i nekoliko FBI detektiva koji će kroz priču igre odigrati vrlo važnu ulogu).

TKO NE LETI, NE VRIJEDI



U Rockstaru bez obzira na odgodu natalost nisu imali niti vremena niti želje da male sportske zrakoplove ipak uključuje među vozila kojima ćete moći upravljati u Liberty Cityju. Ipak helikopteri su i dalje tu, kao i vrlo efikasan i atraktivan način eliminacije neprijatelja koji se u njima zateknu. Dobra stvar 2013.

FOTO FINIŠ

LISTA VELIKIH NASLOVA za 2008. stvarno je golema i prepuna provokativnih projekata, no ipak niti jedan od njih ne iščekuje se s tolikim žarom kao Grand Theft Auto IV. Ako smo prije nekoliko mjeseci, danima prije prvog najavljenog izlaska igre još i imali neke sumnje o konačnoj tehničkoj izvedbi igre, sada smo uvjereni da su rockstarovci ponovo spremni dobrano protresti gaming industriju, kako postavljajući rekord u prodaji tako i u postavljajući novih visokih standarda u žanru koji su ionako sami stvorili.



TEREN se nalaze na tipičnim lokacijama koje su vam poznate. A ako nema mjesta na prenapučenim ulicama, onda je krov zgrade idealno mjesto.



Krajnje je vrijeme, izidite na ulice!

IGRAJI smo

FIFA Street 3

Mnogo puta koristimo uzrečicu 'treća sreća'. Vrijedi li ona kad je riječ o EA Sportsu i FIFA Streetu, uskoro ćemo saznati...

IZLAZI 22. VELJAČE ŽANR SPORT IGRAČI 1-4 (8 ONLINE) PROTIVBAČ EA SPORTS BIG IZDAVAČ EA SPORTS [HTTP://WWW.FIFASTREET3.COM](http://www.fifastreet3.com) PLATFORME PS3 / X360 / DS

Eto, i to smo konačno dočekali. Po medijima nas često zaspavaju pozivima da iziđemo na ulice (što ste do sada čekali?) pa se i EA Sports odlučio priključiti tome pozivu i konačno izići s trećim nastavkom ulične Fife. Kažemo konačno jer je dugo vremena prošlo od druge inačice Streeta, što je prije svega čudno za Electronic Arts koji je na ovom serijalu jako dobro zaradio. Malo dulju stanku razvojni tim je iskoristio za mnogo promjena pa treći nastavak stiže prepun noviteta i ušminkan kao nikad do sada. Velika zbirka s više od 250 igrača iz 18 vrhunskih repli, poboljšani AI, novi potezi, novi igrači modovi, prekrasni treni i zvučni efekti, sve bi to trebalo pomoći da vašim ulični nogomet privuče vašim next-gen konzolama. I igrači konačno donese nemjelano pozitivne komentare i od igrači i kritike kao što će to nesumnjivo biti i brojke prodaje.

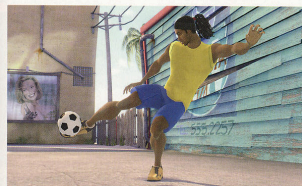
FACT TABLICA

- ... Fife licenca (više od 250 igrača iz cijelog svijeta)
- ... novi sustav kontrola i izvođenja trikova
- ... poboljšani gamebreaker
- ... igrači specijalizirani po pozicijama (obrana, dribling, plejmejker i završnica)
- ... Playground Pick: novi mod za brzo konfiguriranje ekipa po vlastitom ukusu

pristup upravo idealan. Izgled pojedinih igrača otišao je u smiješne krajnosti te ćete bez problema uočiti da Crouch izgleda još duži i tanji nego u stvarnom životu, da Gattuso sliči na pit-bulla više no ikad, da je Ronaldinho još višijastiji i žilaviji (vjerovatno i zubatiji). Jedina iznimka je bio Rooney koji je tražio da izgleda mršaviji. Rečeno, učinjeno. Osim što igrači mnogo simpatičnije izgledaju, novi potezi i pokreti ono su čime plijene vašu pozornost. Uživanje u dribljanju još je veće, a usporevaje kamere pri udarcima na gol i gledanje replaya koriste se više nego ikad. Koliko je taj segment doraden, i po nama poboljšani, možete i sami isprobati skinete li demo

NOGOMETNE KARIKATURE

Stil grafike možda se neće svidjeti svakome, no nakon nekoliko sati igranja stekli smo dojam kako je karikaturalni



GAMEBREAKER

U svakom novom Streetu uvijek nailazimo na poboljšani Gamebreaker. U praksi to znači da ste iz svih mogućih i nemogućih situacija možete proći zgoditak. Kod zadnje verzije ipak postoje samo dva pojedinca koji ne uspijeju proći zgoditak ili da vam protivnik igrači uspije odneti loptu.



ZUBATINHO Koliko truda (i novca) je EA Sports uložio u igru najbolje pokazuje činjenica da su najvećeg driblera među zubacima odijelili u posebno odijelo za skidanje pokreta. Stoga dvaput razmislite prije nego li za neki potez utvrdite da nije moguć u stvarnosti.



PLAYGROUND PICKS

U GLAVNOM IZBORNIKU nalaze se već pomalo standardne stvari koje smo navikli vidjeti u ovakvim igrama. Fife Street Challenge omogućiti će vam da napredujete u igri kroz različite vrste natjecanja i pri tome otključavate gomilu skrivenih stvari, a Head to Head ćete imati priliku okusiti se protiv prijatelja (do četiri igrača), a najzanimljiviji je Playground Pick koji uredno radi i kroz online. To će omogućiti svakom igraču

da složi petorku na terenu po vlastitoj želji bez ograničenja koja reprezentacije nose. Tako će prestati i prenapučenosti kako netko ima jaču ekipu pa je zbog toga bolji. Kroz online mode moći će se igrati i World Challenge odnosno Interactive League, gdje će o broju pobjeda i poraza ovisiti rang pojedine zemlje. S obzirom na poznatu činjenicu kako se naši čitatelji vole nalaziti pucajući nogometnom loptom, ova igra ima svijetlu budućnost.



BAKALAR Siroti Crouch, kao da mu nije dosta koliko je u stvarnom životu žgnjav, tvori igre su ga napravili još mlađijim. Svi igrači obrađeni su na sličan način, jedino je Rooney 'zamolio' da ga se napravi elegantnijim nego što jest.



s Xbox Live ili PlayStation Storea. Budući da je ovo ipak arkadni nogomet, i dalje je naglasak na napadu koji se sad može izvesti u mnogo više kombinacija i trikova – a čini nam se kako je i radnja sporija nego prije, što nije negativno – baš naprotiv – bolje se uočavaju pokreti igrača koji su uvjerljivi nego prije. U stvari radnja nije toliko usporena koliko su pokreti igrača bolje prilagođeni kombiniranju, čemu pridonosi i usporavanje pri punjenju šuta (jačina ovisi o duljini držanja gumba, što ujedno smanjuje i preciznost). Neljubljivi Gamebreaker i dalje se puni dobrim potezima koji se mogu vezati i napadačkom ali i obrambenom igrom. Čini nam se kako se u obrambenoj fazi, nakon što druga strana iskoristi Gamebreaker, ipak nešto lakše obraniti protiv kompjuterski navedenog protivnika, što nam se sviđa – no prečikat ćemo s konačnim komentarijama dok ne zaigramo protiv čovjeka. Iz demoa nismo uspjeli dokuciti koliko

će taktički pristup pri izboru igrača biti nužan jer je moguće izabrati samo dvije repke – Brazil i Englesku. Očito je da je gotovo nemoguće ostvariti dobar rezultat samo s tehničarima i umjetnicima (4 Ronaldinha + golman neće biti dovoljno), no koliko će biti razlike između jakog i silovitog Rooneya i primjerice Berbatova znat ćemo tek kad zaigramo konačnu verziju. Budući da na terenu primjetne posebnosti igrača kao u primjeru ovih dviju repki, onda će rezultat biti odličen. Što uz vizualni i glazbeni dojam, koji su opet za čistu peticu, ostavlja nadu kako će treća FIFA Street biti uvjerljiva i najbolja. **STINGER**

GP FOCUS

Engine izgleda moćno i igra se dobro. No tek će dobar online donijeti potpuni uspjeh igre. A njega još nitko nije uspio probati – još kratko vrijeme...

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



NO. 33 **PICARATS** **COINS:** 33
Can you set the red ball out of the maze?
Slide obstructive blocks out of the way to clear a path for the ball.
This problem can be solved in as few as 12 moves.



Level 5 ponovo stvara umjetnost u malom

Professor Layton and the Curious Village

Šarmantan spoj jedinstvenog vizualnog stila, ekscentričnih likova, intrigantne priče i obilja različitih puzzleova i mini testova inteligencije

IZLAZI 10. VELJAČE ŽANR PUZZLE / AVANTURA IGRAČI 3 PROIZVOĐAČ LEVEL 5 IZDAVAČ NINTENDO [HTTP://WWW.PROFESSORLAYTON.COM](http://www.professorlayton.com)

DS exclusive

U posljednje vrijeme sve što dotaknu pretvaraju u zlato. Japanski Level 5 još od posljednjeg Dragon Questa najtraženija je developerska roba na tržištu. Osim intrigantnog RPG-a za PS3 i Dragon Questa IX za DS ti super kreativni Japanci stvaraju jednu od najšarmantnijih avanturističko-logičkih trilogoja za Nintendov prijenosnik. Dvojka je nedavno izašla u Japanu, a nakon što je original oduševio prodajom većom od milijun komada, europska i američka verzija nakon duljeg čekanja stizu u veljači i do naših prostora. Japanska verzija uz naša prosta provela nekoliko sati igranja oduševila nas je svojom atmosferskom muzikom i vizualnim stilom, a raspon zagonetki i puzzleova koje igra baca na vas dok u ulozu profesora Laytona i

FACT TABLICA

- ... jedinstveni art stil koji podjeca na Miyazakeov anime
- ... kombinacija avanturističkog istraživanja i izazovnih puzzleova i brain testova
- ... ekscentrični likovi i intrigantna priča
- ... prvi dio triloge

njegova mladog pomoćnika istražujete zagonetno selo doista je šarmant, zabavan i izazovan. **Damir Đurović**

GP FOCUS

Ova kombinacija fantastičnog art stila, ugodne atmosfere i avanturističkoga istraživanja s obiljem mini puzzleova i mozgalica čini nam se jako privlačnom

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

EKSCENTRIČNI LIKOVİ Jednako duhoviti koliko i umirni, baš kao i samo selo u kojem žive.



Hold Up! Never seen you two here before. What's a couple of fresh faces like yourselves doing here?

NO. 33 **PICARATS** **COINS:** 33
Get the three wolves and three chicks seen below to the other side of the river while avoiding the crocodile connections.

—No more than two animals can ride the raft at the same time.
—There must be at least one animal on the left in order for it to bow.
—If more wolves than chicks stay on either side of the river, the wolves will eat the chicks, and you'll have to start over.
You can move the raft as many times as you like, but this riddle can be accomplished in 10.



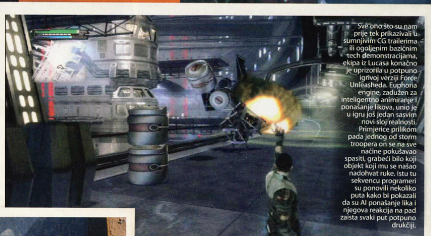
ZAGONETKE Kako prevesti ukovane priče na drugu stranu obale ako...

Star Wars: Force Unleashed

Darth Vaderov najmoćniji učenik, Tie Fighteri, Star Destroyeri, Rancori, Lightsabreovi i sva moć Sile!

IZDACLUGO: PROJEKTOBAČ LUCAS ARTS IZDAVAČ LUCAS ARTS. [HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/THETFORCEUNLEASHED/](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/) PLATFORME: X360 / PS3 / Wii / DS / PSP / PS2

NOVA TEHNOLOGIJA NA DJELU



Sve ono što su nam prije tek prikazivali u svojim CG trailerima i oglašnim bazicnim tech demonstracijama, ekipa iz Lucasa konačno je uprizorila u potpuno igrivoj verziji Force Unleasheda. Euphoria engine, zadužen za inteligentno animiranje i ponašanje likova, uio je u igru još jedan razini, novi sloj realnosti. Primjerice prilikom pada jednog od storm troopera on se ne svine pokazuje spasti, grabiti bilo koji objekt koji mu se našao na dohvrat ruke. Ista ta sekvencu programeri su ponovili nekoliko puta kako bi pokazali da su AI ponašanje lika i njegova reakcija na pad zaista svaki put potpuno drukčiji.

UČENIK TAME



Istina Knights of the Old Republic već nam je prije omogućilo igranje na tamnoj strani sile, no Force Unleashed će vam prvi put omogućiti da ustano osjetite svu istinitost riječi "power of the dark side". Nit jedna igra do sada, a kamoli film nisu imali lik koji posjeduje toliku moć rukovanja raznim moćima sile kao što će to imati glavni lik u Lucasa Artsovoj novoj igri. Force Lift, Force Push, Force Lightning te još nekoliko poznatih moći bit će nadopunjene i s nekoliko novih, da sada mišad vidjenih u SW univerzumu. No najvažnije je da će razomost svake od njih i tekom igre napredovati do takve razine da ćete doslovce jednim pokretom prsta bacati Tie fightere na neprijatelje i slično.

RAXUS PRIME



NAPREDNO KORIŠTENJE SILE



Lucasovski su prvi put u novoj prezentaciji igrive verzije Force Unleasheda demonstrirali mogućnosti kombiniranja nekoliko force powera u istom trenutku. Tako ćete sada, kombinirajući razne zahvate, uz pomoć force lifta moći podići nekoliko neprijatelja te ih istovremeno koristiti force throw, odbaciti nekoliko desetaka metara u dol i zadržati u obližnjid. S obzirom na izniman stupanj interaktivnosti čitavoga okoliša, nađni eliminacije protivnika tako će ovisiti samo o vašoj kreativnosti.



Osim poznatih lokacija iz filmskog serijala u Force Unleashedu dizajneri su se odvažili provesti nas i nekim od zanimljivih zabavnijih kutova Star Wars univerzuma. Upravo takav je Raxus Prime, planet koji služi naključno kao galaktičko odgoledističko središte i kloniranjem lebeđe nepregledne ištura napadnutih svemirskih brodova i kojecoga drugoga. Sada samo zamislite kakve to nebrojene mogućnosti nudi u gotovo neograničenoj "interakciji" s okolinom. Upravo na toj lokaciji razvijeni timi prezentirao je kako glavni lik, vašim odabirima bilo kojeg komada otpada u blizini, uz pomoć sile dobiva kontrolu nad njegovim kretnostima te ga baca u željenom smjeru, direktno apsolutni kaos i destrukciju.

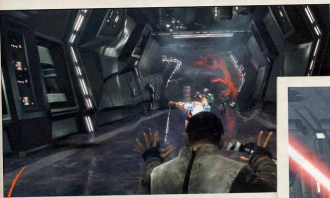
S obzirom na to da je u razvoju Force Unleasheda svoje prste kao ni u jednoj igri do sada odložio smotio i sam George Lucas, te posebnu pozornost pridao odabiru scenarija, Force Unleashed bit će prava službena, kronološka spona u priči između treće i četvrte epizode filmske sage Star Wars: to tako još više približuje dvije trilogije koje su nastale u velikim vremenskim razmacima.

VERZIJA ZA WII



bio je Lego Star Wars: Complete Saga prvi put donio svojevrsno baratanje svjetlosnom sabljom u pomoć pokreta Wii kontrolera, tek u Star Wars: The Force Unleashedu za iduću bit će dokazati razrađena te se čak razmišlja o izdavanju specijalnoga dodatka koji bi vašem Wimu dodao i fizički izgled svjetlosne sablje, iako će grafički izgledati nešto slabije od verzija za tehnički mnogo napredniji Xbox 360 i PS3. Zanimljivo je da će dobar dio naprednih fizičkih efekata i novih tehnologija korištenih u igri biti uspješno prenesen i na Nintendoovu bijelu konzolu.

RPG OSNOVE



Iako je, kada bismo ga išli svjetliti u ladice, Force Unleashed u svojoj osnovi tipična akcijska avantura, nešto vrlo slično starom serijalu Jedi Knight, ispod haube krije se nemala količina osnovnih RPG elemenata. Razvoj force povera održavati ćete tako kroz vrlo tipičan roleplayerski, doduše vrlo bazični, skill tree. Također bit će moguće posebnom prilagodbom vidu svojstvenu sažetu stanovitijem u nju različitim vrstama posebnih kristala (Knights of the Old Republic?). Zanimljivo je kako ćete u finalnoj verziji igre moći tijekom misija u bilo kojem trenutku mijenjati odjeću vašeg lika, no nije poznato hoće li se na njega to odražavati isključivo kozmetički ili će mu time možda biti dodatno unaprijeđene neke sposobnosti.

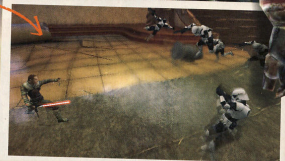


FOTO FINIŠ

LUCAS ARTS JE uspio odagnati gotovo sve naše sumnje. Kombinacija fantastično upotrijebljenih novih tehnologija i prvoklasna audiovizualna produkcija pokazali su kako je s trenutno najrazvijenijom verzijom igre razvojni studio otišao milijama daleko od tech demoa koje su prikazivali prije godinu dana. Iako bi prena službenim informacijama igra trebala izaći na projekte, ako je suditi po izjavama kreativaca iz Lucasa, tek će krajem ljeta Force Unleashed zavladata silom na našim konzolama.





Kako se igrati, kako se pomirio, zašto uživati i ostala neuredno nabacana sjećanja

Gube li se Odiseji?

Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Čitam ja tako lijepu vijest da se Call Of Duty 4 prodao u sedam milijuna primjeraka. Sedam milijuna, to je sigurno velika brojka. Uporno pokušavam zamisliti sedam milijuna igrača koji ga igraju, ali samo mi ih nekoliko pada na pamet. Pokušavam zamisliti i šesnaestogodišnje sharpshootere koji žive za to da ti nakon četrnaestosatnog vježbanja upišu potpis na zatiljku, ili na čelu, svejedno, ionako ga nećeš vidjeti jer se kreće kao ninja. Ali ne ide. Samo vidim nekolicinu svojih dobrih prijatelja (duplo starijih od šesnaest) koji su, gle čuda, svi zaposleni u filmima, na dobrim mjestima, od devet do pet, i čim stignu kući bacaju se na malo pucačine. Taj sindrom pokušavao mi je prije pet-šest godina objasniti Tomo koji je uživao u Unrealu na moje čuđenje, pa i Vedran koji ga je s njim počeo igrati čim se, hm, zaposlio. Kasnije je objavio da ima menadžersku bolest i prestao pisati za GamePlay, ali se baraba još uvijek igra! Online pucačine, naravno.

Ne mogu sad pitati Darija, Bunu ili Mileta u čemu je stvar jer mi neće znati objasniti, kao što ni ja ne znam vama, ali znam tko hoće, i zovem menadžera Beru.

- Da, naravno da znam u čemu je stvar - u skoku će brzi Bero- Radi se o... čekaj samo malo, da bit ću s tobom za nekoliko minuta, sve je oke, ne, ne, da, da- uff, nisam ga valjda uhvatio na nekom sastanku? - E da, evo me- nastavlja Bero- Pa jasno je da se moraš na nekom iskalič kad dođeš doma (zvoni mi telefon), ček, samo (javlja se na telefon)- da, da, evo nazovem te za dvije minute, ma ne nije, daaaaa, nazovem te. Eh, da, lako vama kad možete poslat svakoga u BEEP materinu (cenzurirao D.R. inače, Bero i ne psuje puno), a kako ćeš na ovakvom poslu poslat nekog u BEEEEEP (znate već i sami...), pa dođeš doma i kolješ virtualno. To sam još na faksu radio, radi one gomile

idiota, ali sad sam se pomirio, dođem doma i igrat Advance Wars, uopće me više nije briga.

- E baš lijepo, čovjek ipak promudri s godinama- pričamo još par minuta pa Bero žuri dalje i ostavlja me još jednom sretnog. Svi moji prijatelji uvijek nadu vremena za moja blesava pitanja i odgađaju sve ostalo, a to nije mala stvar. Ostajem opet sa svim vremenom ovoga svijeta. I mislim na Lost Odyssey koji trenutno strastveno igrat. Ne toliko radi već videne i uvijek poželjne širine nekog RPG svijeta, koliko radi Shigematsuovih priča utkanih u igru. Paradoskalo- medij koji tako dobro znamo, koji je do sada bio poznat samo po brzim i spretnim kinetičkim potezima i vizualnim senzacijama, ovdje prepušta mjesto daleko starijem prenošenju informacija, najobičnijim slovima koja plutaju po

željaj konstanta jedino smrt. A mjeriti život smrtnima Kaimu nikako ne čini zadovoljstvo. Od svakog života koji je dodirnuto ostalo je nekoliko slika, rečenica, i sjećanje, vraćeno na dar. Ovaj izmiješani osjećaj zadovoljstva sjećanja, ali i tuge, čini Lost Odyssey najmelankoličnijom od svih igara, pravi sevdah na japanski način.

Od svih priča o besmrtnicima samo su me se dvije ovako dotakle- prva, još kao klinca u stripu Mort Cinder Alberta Breecie, gdje se glavni izbrađani junak od gradbene babilonske kule pa do današnjih vremena osjeća slično Kaimu. Kroničar ljudske patnje i tuge. Svaki od njegovih prolaznika smrtnika ima neku želju koju ne može ispuniti, pa pati i tuguje.

Druga je besćutna analiza besmrtnika tako svojstvena Borgesu u kojoj junak u potrazi za besmrtnicima otkriva pleme ljudi za koje je

**Jedan osmijeh, jedan pogled i topli dodir.
Tri stvarčice koje moraju ispuniti svako srce, jer u
suprotnom ne bi bilo živo**

ekranu, uz pozadinska osvjetljenja i sličice, te malo ambientalne muzike. Ove neobično refleksivne kratke priče pravi su dragulji koji se mogu izvući iz neke igre i nositi sa sobom. I igranje je radi njih sasvim drugačije. Ponekad su neopisivo tužne, i znaju ostaviti takav dojam da sam se neki put znao i vratiti na lokaciju, samo da bih osjetio onu atmosferu. U Lost Odysseyu glavni lik, Kaim, je besmrtnik, a Shigematsu kroz njegove oči najčešće pokušava sagledati kratki ljudski život, glupe sitnice koje nas muče i ljude koji cijeli život pokušavaju nešto dobiti, a da kasnije ne znaju što bi s tim.

Drugi je paradoks da je u životu besmrtnika ta to je i dalje jedna od najvećih ljudskih

mislio da su blato- imaju svo vrijeme ovoga svijeta i malo su se ulijenili. Ili samo odustali. Ali najviše od svih, Shigematsu uljeva u ove besmrtničke priče topline potrebne za razumijevanje. I nikada ne upada u zamku objašnjavanja da je smrt potrebna kako bi smrtnici imali nekačak smisao. Njegova moć objašnjavanja svodi se na najjednostavnije- jedan osmijeh, jedan pogled i topli dodir. Tri stvarčice koje moraju ispuniti svako srce, jer u suprotnom ne bi bilo živo. Tri razloga za postojanje. I ispunjeno sjećanje. A stalno ih valja ponavljati kako ih ne bismo zaboravili. I kako nas ne bi zaboravili.

DANIJEL REŠKOVAC

Bezumni trošitelji vremena





Što nam je ostalo, a što je stvarno otišlo u ropotarnicu povijesti od prethodne generacije kućnih konzola za igranje?

Povratak u ropotarnicu povijesti

Tech
Wars
v2.1

Došlo je vrijeme da uskočimo u virtualni vremeplov, otputimo se na početak generacije konzola koja polako odlazi u ropotarnicu povijesti i vidimo što su nam novo u tehnološkom smislu donijele konzole te, sad već prošle generacije. Početak te nove generacije je bio sjajan i vrlo je obećavao, a posebno za SEGA-ino novo čedo, Dreamcast, koji je došao na japansko tržište 27. studenog 1998., što je platformi dalo gotovo godinu i pol prednosti da se utvrdi na tržištu do pojave prvog konkurenta. Dreamcast je koristio Hitachi-jev SH4 RISC procesor i NEC-ov grafički čip PowerVR2DC, koji je mogućnostima nadmašivao vrlo popularni i skupi Voodoo2 grafički karticu koja je bila vrhunac dosega obrade 3D grafičke na tadašnjim PC-ijima. Dreamcast je bio i prva konzola s kojom se moglo uključiti na internet i igrati online, a također je imao "ugrađeni" web browser. Za američko tržište, konzola se isporučivala s 56 kbps modemom, a za europsko s modemom od 33,6 kbps. Dreamcast je imao blistavi početak, no za relativno kratko vrijeme, unatoč relativno dobroj zaštiti, a pogotovo zbog toga jer su igre bile isporučivane na GD-ROM diskovima koje nijedan CD uređaj nije mogao ni pročitati, a kamoli kopirati, hakeri su pronašli način kako pokrenuti softver s običnih CD-R diskova bez ugradnje ikakvih boot-čipova poznatih s nekih konzola prethodne generacije, posebno s PlayStationa. Tako se razvila Dreamcast homebrew scena, koja je još uvijek među najjačim homebrew zajednicama. Iako se konzola više gotovo i ne može nabaviti, kao posljedica iskoristavanja ove metode pokretanja softvera s običnih CD-ova, razvila se i piratska scena, koja je, na kraju, bar prema tvrdnjama kompanije SEGA, uništila Dreamcast kao platformu i natjerala SEGA-u da se preorijentira u kompaniju koja za kućne konzole proizvodi isključivo softver. Iako takve tvrdnje treba uzimati s rezervom, činjenica je da se SEGA nije mogla nositi s premlanom prodajom originalnog softvera u odnosu na broj prodanih konzola, te s iznimno jakim konkurencijom koja je stigla kasnije, tako da je u ožujku 2001. kompanija najavila da prestaje proizvoditi konzole i

nastavlja samo s proizvodnjom igara za druge platforme.

Nakon više od godinu dana, na tržište je, uz mnogo problema, stigla i sljedeća konzola generacije koju je započeo Dreamcast. Neki će se možda i sjećati da je u početku proizvodnje radila samo jedna od tri tvornice za proizvodnju PlayStationa 2 zbog problema sa salinitetom u zraku, da je izlazak konzole odgođen zbog proizvodnje novog laserskog sklopa koji bi samo jednom diodom mogao čitati i CD i DVD medije, što se do pojave dotičnog rješavalo ugrađivanjem dvaju laserskih skloпова u sve DVD čitače. Posljedica svega toga bile su i nedovoljne količine konzola u trgovinama. Analiticiari su predviđali da se zbog prevelike cijene i premalog broja igara konzola neće dugo održati na tržištu, a što se u stvarnosti dogodilo, danas nam je svima jasno. Najprodavanija kućna konzola, koja je uspjela doći do 100 milijuna prodanih primjeraka

u planu, izlaskom Microsoftova Xboxa. Sony je morao promijeniti taktiku, te smo tako najprije dobili PlayStation Network Adapter, a zatim je priključak za širokopojasni pristup internetu standardno ugrađivan u novu seriju tankih PlayStation 2 konzola.

Kad je već spomenut Microsoft u ovom kontekstu, jasno je da je Xbox prvi donio online igranje pri većim brzinama pomoću ugrađenog mrežnog priključka, a također i prva američka konzola nakon gotovo dva desetljeća. Uz to, Microsoft je prvi koji je razvio centralizirani servis za online igranje, koji je nazvao Xbox Live! Uz online komponentu, Xbox je donio još nekoliko novosti. Budući da je izgrađen kao standardizirana platforma izvedena iz, u to vrijeme suvremenog PC računala, Xbox je bio prva konzola koja je u standardnoj opremi imala i hard disk, na koji su se mogli downloadati razni sadržaji, poput glazbe i filmova. Xbox je došao na američko tržište

II

Koliko su uopće proizvođači strojeva za zabavu i videoigara predani svojim projektima i uvjereni u kvalitetu vlastitih proizvoda?

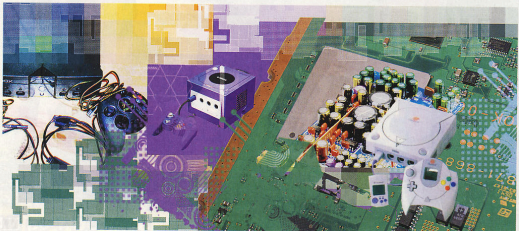
u pola vremena koliko je trebalo njenom prethodniku. PlayStation 2 nam je, osim DVD medija za pohranu igara, prvi put u povijesti kućnih konzola donio i reprodukciju filmskih sadržaja bez ikakvih dodataka (za PlayStation je postojao dodatak za reprodukciju video CD-a, ali se prodavao samo u Aziji). Osim toga, bio je prva konzola na kojoj su se, bez ikakvog dodatnog softvera, mogle igrati igre s konzole prethodne generacije, tzv. backward-compatibility. Možda najveća novost je bio glavni procesor, nazvan Emotion Engine. Iako je glavna marketinška točka za njega bila priča da će moći prikazivati emocije kod likova u igrama, stvarna novost Emotion Enginea je da je to, u stvari, bio prvi višeelektreni procesor koji je išao na masovno tržište. Iako online igranje nije bilo

u studenome 2001., a na europsko u ožujku 2002.

U isto vrijeme s izlaskom Xboxa, u zimi 2001. u Japan i Americi, a u proljeće 2002. u Europi je stigao i Nintendov GameCube, koji je, uz to što je bio volumenom najmanja konzola na tržištu, imao najbolju grafiku, zbog nekih vrlo inovativnih rješenja integracije glavnog procesora i grafičkog sustava, što se posebno manifestiralo u osvjetljenjima scena u igrama. Osim toga, GameCube je bio prva konzola koja je za glavni procesor koristila IBM-ovu PowerPC arhitekturu, koja je postala jezgra u sva tri sustava iduće generacije u čijim čarima danas možemo uživati.

Bruno Banic

Što pobjeđuje u utrci s vremenom?





Igre s TRI STRANE *svijeta*

Kakve
igre rade
Japanci, kakve
Europljani, a kakve
Amerikanci

Svaki imalo iskusniji igrač
već će nakon nekoliko
minuta - ako ne i u prvim
sekundama uvodne animacije
- lako reći da li gleda igru
napravljenu u azijskim studijima.
Američki i europski kreatori igara
imaju razlike koje je možda malo teže
uočiti na prvi pogled, no ne može
se poreći da se u tri velika područja
industrije videoigara kreiraju naslovi
koji nose snažan pečat kontinenta s
kojeg dolaze.



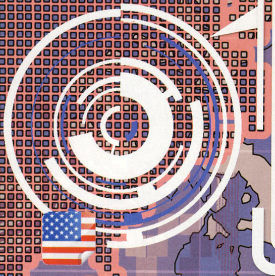
:: INDIJA SVE VAŽNIJI IGRAČ NA TRŽIŠTU ::

TRŽIŠTE S VIŠE od milijardu stanovnika i jedna od zemalja s najvećim brojem visoko tehnološki educiranih stručnjaka. Velik broj razvojnih studija sa svih kontinenata ovdje posjeduju svoje podružnice koje se bave razvojem najrazličitijih elemenata za njihove igre. Dugoročno gledano, Indija poput Kine ima jedan od najvećih potencijala za preuzimanje vodeće uloge u svjetskoj gaming industriji a od trenutne njihove proizvodnje više od 80 posto su igre za mobitele.



:: KOREJA POSTAJE MMO VELESILA ::

PARALELNO S RAZVOJEM ostalih regija u proizvodnji igara proteklih godina sve više se ističe i Južna Koreja, koja se pretvorila u pravu MMO velesilu u kojoj posebno mjesto zauzima NCSOFT s velikim imenima žanra kao što su Lineage 2, Guild Wars, Tabula Rasa.



Prvi nezavisni izdavači i proizvođači softvera za konzole, Activision su formirali Atarijevi programeri koji su željeli da na igrara piše i ime osoba koje su ih proizvele.

Kompanija objedinjuje brojne programerske studije koji su osvojili u posljednjih nekoliko godina poznati po vrhunskim tehničkim ostvarenjima (Spider-Man, Call Of Duty, Tony Hawks...), od kojih su mnoga bazirana na Quake engineu. Blizzard, s kojim se Activision nedavno spojio pod kapom velikog Vivendija, u posljednje je vrijeme poznat prije svega po World of Warcraft MMORPG-u, ali je svoju inicijalnu slavu stekao akcijskim RPG-om Diablo te strateškim igrara Warcraft i Starcraft.

ACTIVISION

Najveći izdavač videoigara na svijetu ima velik broj vlastitih razvojnih studija koji proizvode najrazniji tipove igara za američku i europsko tržište. Inicijalno poznat po pažnji koju je pridavao slavi svojih dizajnera i programera, EA je prerastao u diva s ogromnim brojem hit-naslava, od kojih se mnogi redovito izdaju kao nastavci. EA je vlasnik brojnih sportskih i filmskih licenci prema kojima kreira svoje videoigre (FIFA, NBA, NHL, Gospodar prstenova, Kum, Harry Potter...), a tako mu mnogi prijavljuju zbog neoriginalnosti, ne može se poreći da su Electronic Artsove igre uvijek u vrhu tehničke odvođenosti - već i zato što se radi o igrara napravljenim uz pomoć nekih od najvećih proizvođača u industriji.

EA

Nedavno se u redakciji pričao zgodan vic: 'Koja je razlika između japanskog, američkog i europskog RPG-a? U japanskom svi muški likovi izgledaju kao curice, u američkom se likovi razvijaju isključivo ubijanjem, a u europskom je sve prijava.' Zanimljivo je da, na koliko takvi stereotipi bili navučeni, zapravo vrlo dobro opisuju značajne razlike između igara koje izlaze iz programerskih studija na različitim kontinentima. I na, ovdje ne mislimo samo na RPG-ove jer se razlike vide u svim žanrovima. Zato je tome tako?

POVIJEST RAZLIKA

Drukčiji pristup kreiranju igara - a koji nužno rezultira drukčijim igrara - ima mnogo uzroka, no jedan od njih svakako se može tražiti u samom načinu nastanka kompanija koje proizvode i izdaju videoigre. Japanske su kompanije (Nintendo, Konami, Namco, Sega, pa čak i Sony) nastale kao proizvođači igraćaka ili elektronike, a videoigre otkrile su kasnije - kao novi izvor prihoda koji im je, malo-pomalo, počeo značiti sve više. Tu je jedan od razloga činjenice da Japanci kreiraju videoigara pristupaću kao da rade neku kombinaciju dječje slikovnice i igračke. Rezultat mora izgledati lijepo, biti neškodljiv za korisnika, a uz zabavu, dobro bi bilo da bude i poučan. Veliki broj japanskih kreatora videoigara u djelu je svoje

povijesti (a mnoge kompanije još i sada) proizvodio arkadne automate te je fokus na vizualnu privlačnost, oslanjanje na refleksu i instant-uzitak oduvijek prisutan u mnogim njihovim kreacijama. S druge strane, američke i europske kompanije najčešće su osnivale programeri i/ili grafičari (Rare, Infogrames, Crystal Dynamics, Sierra...) koji su svoju vještinu za računalom htjeli pretvoriti u nešto više, a nisu željeli cijeli život stvarati poslovne programe. To je korijen činjenice da mnoge europske

• Američki programeri i dizajneri najbolje su plaćeni, a među japanskima ima najviše žena ::

igre pokušavaju biti "više od jednostavne akcije" - jer mnogi su njihovi kreatori na početku bili entuzijasti motivirani željom da se dokažu. Drugi pokretača razvoja (posebno u Europi) kompanija koje se bave videoigrama bili su uvoznic koji su inicijalno na Starom kontinentu prodavali američke i japanske igre, a naknadno su počeli i sami kreirati igre (tako je, na primjer, nastao Ubisoft). U Americi su pak česti pokretači osnivači ili većinski vlasnici izdavača i programerskih studija medijske kompanije koje su se željele proširiti u novi elektronički medij (LucasArts,

Disney Interactive, a u Europi je takav Vivendi Games). Tu je vrlo vidljiv obavez pristup franšizama i brandovima koji moraju nastaviti postojati i u drugim medijima pa su takve igre često samo dio ukupne priče i u nekim dijelovima mogu biti nerazumljive onima koji nisu vidjeli film, strip ili drugi predložak.

SVE JE U LOVI

U svakom je slučaju - čak i kad iza izdavača ne stoji velika medijska kuća - kod američkih kompanija značajna sklonost da se kreiraju igre bazirane na već utvrdjenim i uspješnim medijskim franšizama. Što Japanci dugo nisu radili. U prvom redu zato što su oprezniji kod ulaganja i nisu spremni plaćati licence, a osim toga i zato što američki i europski brandovi kod njih nisu toliko jaki. Japanski su brandovi pak našli svoj put iz mangala i anime uradaka u videoigre, ali ta je veza često funkcionalnija i u drugom smjeru pa su prema likovima iz igara nastajali crtani filmovi i stripovi. U Americi, gdje je ulaganja u medije - prije svega TV, film i glazbu - već desetljećima goleme, investitori su brzo počeli novcem zasipati i kreatora igara koji pokazuju inicijalne uspjehe, što je ovima omogućilo kupovanje glava poznatih glumaca i licenci za izradu igara prema motivima slavnih brandova. Europski kreatori igara u prosjeku spadaju među siromašniji, a "umjetnička" crta mnoge od njih tjera

da sami kreiraju svoje priče i ideje. Kod Japancina novac nije problem - japanski proizvođači igara u prosjeku su bogatiji i "tradicionalnije" kompanije od mnogih američkih i europskih. Razlog je jednostavan: u Japanu su osobna računala vrlo slabo zastupljena kao igračka platforma, a željelo ih razvijati igre za konzole, trebale zadovoljiti neke osnovne standarde kvalitete i veličine kompanije. Do pokretanja Xbox Live Arcadea, PlayStation Networka i Wii Warea praktički nije bilo moguće raditi "male" igre za konzole, dok su u Americi i Europi mnogi razvojni studiji počinjali s dva računala u garaži i sitnim shareware igrara za koje su proračuni bili minimalni.

NA SVOJ NAČIN

Osim postanka i financijske okoline, neke se stvari u programerskim studijima jednostavno rade na drukčiji način zbog različite kulture. Američke igre općenito se u posljednje vrijeme smatraju zadornij rješenju tehnike, prije svega zato što imamo već neko vrijeme funkcionalniju fakulteti i škole koje osposobljavaju ljude za programiranje igara. U Europi slične škole funkcionalniju u Francuskoj, koja je od europskih zemalja najviše podupirala industriju videoigara i financijski. Kad smo kod toga, i plaće u industriji igara najveće su u američkim programerskim studijima. Zanimljivo je da japanska industrija

Kompanija u svijetu videogigara poznata po velikom broju slavni serijala bavi se također različitim vrstama igrara, arkadnih strojeva te čak upravo Eines klubovima. Premda se ne može reći da njegove igre nisu tehnički superiorne, Konamijevi avanturistički serijali (Silent Hill, Metal Gear Solid) slavni su prije svega po vrhunskoj atmosferi i priči, a ne kao remek-djela tehnologije. Konamijeva sportska simulacija Pro Evolution Soccer poznata je po vrhunski realnom osjećavanju nogometne igre, ali i po nedostatku licenci za stvarne klubove i igrače.

Inicijalno kompanija koja se bavila proizvodnjom poslovnog softvera, KOEI je u Europi i Americi poznat po strateškim i akcijskim igrama baziranim na japanskoj i kineskoj povijesti (Romance of Three Kingdoms, Dynasty Warriors, Samurai Warriors). No u Japanu KOEI izdaje i drukčije naslove, među kojima je najprodavaniji serijal Neoromance dating igara. Igre motivirane povijesnim događajima jedna su od specifičnosti japanskog tržišta: u Europi su rjeđe a u Americi ima vrlo malo povijesno realnih igara smještenih u razdoblje prije Drugog svjetskog rata.

KONAMI

koei

:: MNOGI HITOVI SU KONVERZIJE S AUTOMATA ::

MOŽDA NISTE ZNALI da su mnogi današnji hitovi ponikli s automata. A kralj automata je Namco - nastao 1955. godine, kada su se bavili proizvodnjom njihajućih automata u obliku životinja za zabavne parkove. Njihovi hitovi Tekken, Ridge Racer, Time Crisis i Soul Calibur u stvari su konverzije s arkadnih automata, što velikim dijelom objašnjava strukturu njihovih igara. Udruživanjem s Bandaijem 2005. godine nastavili su širenje poslovanja s još uvijek najvećim fokusom prema zabavnom hardveru.

Iz dubina mašte



:: FINAL FANTASY (JPN) :: NEVERWINTER NIGHTS (SAD) :: FABLE (EU) ::

ZANR FANTAZIJSKIH IGARA sadržava razlike koje su znatno dublje od grafičkog stila. Japanski RPG-ovi nude vrlo linearnu priču i obično sadržavaju moralne dvojbe likova, a američki su često vezani uz već utemeljene franšize (Dungeons & Dragons na primjer) i nude znatno više akcije (kod japanskih je borba obično na poteze, a kod američkih je standard borba u stvarnom vremenu). Europski RPG-ovi - kao i američki - obično nude više slobode u odabiru vlastite sudbine, no za razliku od američkih često prikazuju fantastični svijet vrlo realno, sa svim nesavršenostima i brutalnošću koja se susreće i u stvarnosti.

:: IGRE MOGU BITI GLAVNI IZVOZNI PROIZVOD ZEMLJE ::

DA IGRE MOGU biti važan faktor razvoja neke zemlje najbolje pokazuje primjer Eve Onlinea, koji će po riječima Hilmar Peturssona iz CCP Gamesa, proizvođača i izdavača spomenute igre, do kraja 2008. prometom novca koji ostvaraju tom igrom i svim brandiranim proizvodima postati glavni izvozni proizvod Islanda, čineći više od polovine njenog ukupnog godišnjeg izvoza.



Nekad znan i pod imenom Ubi Soft, ovaj francuski izdavački i razvojni div plod je zajedničkog ulaganja petorice bratce sredinom 1980-ih, a danas objedinjava velik broj razvojnih studija širom svijeta i jedna je od najvećih kompanija industrije videoigara. Sklonost novim rizičnim Ubisoft je dokazao kao jedna od prvih nezavisnih kompanija koje je snažno podržala Wii, a iako se okušao u mrežnim igrama (Uru, Matrix Online), to mu područje nije donijelo previše uspjeha. Najslavniji je po serijali igara napravljenoj prema motivima slavnog pisca špijunskih romana Toma Clancyja (Splinter Cell, Ghost Recon, Rainbow Six), no može se pohvaliti s više od 100 izdatih igara za sve platforme koje su bile aktualne u posljednjih 20 godina.



UBISOFT

Engleska kompanija koja se na početku svojeg poslovanja bavila kompresijom videosadržaja u 1990-im godinama počela je kupovati programerske studije ta je u to vrijeme bila najbrže rastuća kompanija na svijetu, a vrijednost dionice narasla joj je 400 puta od 1993. do 1999. Da je kupovina bila s mozgom pokazuje činjenica da su Eidosovi studiji izbacivali hit serijale kao Tomb Raider, Fear Effect, Deus Ex, Hitman ili Legacy of Kain. Danas je Eidos dio SCI grupacije, a igre koje je izdavao često su imale snažan oslonac na priču i originalne ideje koje su kasnije mnogi kreatori igara oponašali. Ian Livingstone, pisac, zagriženi igrač i dugogodišnji predsjednik Eidos, proglašen je vitežom reda Britanskog Carstva za "zasluge u industriji računalnih igara".

eidos

:: GUITARHEROMANIJA ::

PROSJEČNOM JAPANSKOM GAMERU hardverski dodaci za upravljanje igrom mnogo znače u ukupnom doživljaju pa ne iznenađuju zabavni parkovi krcati s automatima raznih žanrova - akcijskih, vozačkih, glazbenih, plesnih... Mnogstvo takvih kasnije se pojavilo na konzolama ili je poslužilo kao inspiracija budućim konzolaškim hitovima.

Akcija ne može bez humora



:: DEVIL MAY CRY (JPN) :: STRANGLEHOLD (SAD) :: BEYOND GOOD AND EVIL (EU) ::

OSIM ŠTO U japanskim akcijskim avanturama garantirano nalazimo mačeve - ili lasere - one se najčešće oslanjaju na reflekske za svladavanje prepreka. Kod američkih igara ovog žanra (osim čestih veza s filmskim / stripovskim licencama) karakteristična je niža razina težine, dok su europske obično bogate humorom i/ili sadržavaju razrađenu i zanimljivu priču.

:: PRILAGODAVANJE SADRŽAJA ::

SVE ČEŠĆI SU primjeri prilagodavanja željama stranih tržišta čak i dnevnom tradicionalno nastrojanim kompanijama. Tako Capcom slovi kao vodeći međunarodni japanski proizvođač i izdavač igara, što mnogi govori o njihovom interesu - prilagođene su američkom i europskom tržištu, ali s još uvijek prepoznatljivim dodirima japanskog okruženja. Najnoviji i vjerojatno najbolji primjer je Lost Planet.

videoigara zapošljava žene u većem postotku od američke ili europske, ali su one u prosjeku na nižim pozicijama i slabije plaćene. Videogre toliko su intenzivno uključene u japansku kulturu da programerski studiji koji se njima bave ima vrlo velik broj i taj posao nije nimalo neobičan ili egzotičan. Većina europskih i japanskih studija ovisi o nadarenim programerima koji su znanje iz kućnoj radinosti ili su se kreiranjem igara počeli baviti nakon iskustva u izradi poslovnih aplikacija - što nije jednako sustavnom

obrazovanju, bilo u sklopu tečajeva koje organiziraju same programerske tvrtke (a to mogu jer imaju veće proračune), bilo u institucijama obrazovnog sustava. Također, i japanski i europski programerski studiji češće se oslanjaju na vlastite resurse nego da koriste već gotove poluproizvode - kao što su grafički enginei. Ovo je možda kulturna stvar, ili želja da se ima puna fleksibilnost u razvoju vlastitog proizvoda (više o ovom aspektu možete pronaći u našem razgovoru s programerskim studiom Provox u

GP-u broj 53). Amerikanci, kod kojih često o načinu razvoja igre ne odlučuje programer nego investitor, češće koriste gotove razvojne alate (Unreal, Renderware...).

:: Svakome je kreatoru igara najlakše napraviti nešto što će dobro proći u domaćem okruženju ::

S grafičke strane pak razlike su drastične. Europski grafički stilovi ne razlikuju se značajno od američkih, a

zajednička im je šarolikost - pa na prvi pogled teško možete reći je li neki lik produkt američkog ili europskog dizajna. No japanskog dizajnera obično se prepoznaje na prvi pogled. Utjecaj manga (stripovske) grafike te feminiziranost likova prisutni su na svakom koraku, a u isto vrijeme prisutna je tendencija da se sa što manje detalja dočara što više sadržaja. Zanimljivo je da se, iako se u današnje vrijeme mnogi elementi videoigara mogu predati kineskim ili indijskim programerskim radionicama gdje jeftina radna snaga

:: INTERNACIONALNE KOMPANIJES ::

NEKE KOMPANIJES IZGUBILE su teritorijalnu pripadnost kupovinom manjih razvojnih studija diljem svijeta ali i kompanija koje su se bavile distribucijom i izdavaštvom. Među njima je i Infogrames koji je od 1996. godine kupovao razvojne studije čija imena će se mnogi sjetiti: Ocean Software, Gremlin Interactive, GT Interactive, Paradigm Entertainment, MicroProse, Eden Games, Shiny Entertainment. Kupovinom Hasbro Interactive dobili su i pravo na korištenje legendarnog Atari branda kojeg koriste za nazive divizija u Americi i Europi.

Simulacija ili adrenalinska arkada



:: GRAN TURISMO (JPN) :: NEED FOR SPEED (SAD) :: PROJECT GOTHAM RACING (EU) ::

JAPANSKE SIMULACIJE - koje nisu pretjerano česte kao žanr ako ne ubrojimo simulacije vožnje vlaka - obično traže visoku razinu vještine od vozača dok su američke mnogo više orijentirane na to da svakome tko za njih sjedne ponude užitek brzine. Europa, dom simulacija automobilske vožnje, nudi ponajveći izbor ovakvih igara, pri čemu je uvjerljivi fizički model ključan, ali cilj nije biti apsolutno realan nego proizvesti najveće moguće uzbuđenje i adrenalin kod vozača.

također je jedan od elemenata koji programerske studije čini društvima, a činjenica da američki i europski izdavači sada imaju svoje programerske studije širom svijeta (na primjer, u Kanadi, gdje su porezni

**:: Česti vlasnici izdavača i
programerskih studija su
medijske kompanije koje
se žele proširiti u novi
medij ::**

zakoni vrlo povoljni za industriju videoigara) znači da se, barem između Starog i Novog kontinenta, razlike polako brišu. Japan, kao kolijevka videoigara kakve danas poznajemo,

i ujedno tržište koje je ponajviše zaostalo u tehničkom aspektu, prije ili kasnije također će se približiti "standardu", s tim da će zadržati neke specifičnosti poput vizualnog stila. Takvo približavanje zapravo i nije pozitivna stvar, jer raznolikost igara koje dolaze iz velikih centara industrije nama povećava izbor i omogućuje da svatko odabere upravo ono što mu odgovara. Jer nije stvar u tome da je izrada igara drukčija na različitim stranama svijeta. Razlika je u igračima i njihovim ukusima kojima se programeri moraju prilagođavati i igre tako nisu s tri strane svijeta - nego ZA tri strane svijeta. Bar dok Afrika ne postane značajnije tržište,

GP

:: TRŽIŠTE DIKTIRA TEMPO ::

U TEŽNJI ZA osvajanjem tržišta događaju se i nezamislivi spojevi ne samo developera nego i žanrova. Tako je japanska SEGA pristupila američkom BioWareu kako bi napravili RPG igru sa Sonicom kao glavnim likom. Teško je zamisliti jednu od ikona platformera kao glavni lik ozbiljnog RPG-a kakve BioWare voli raditi iako je Greg Zeschuk, predsjednik BioWarea, izjavio kako su veliki fanovi Sonica, no u tome i jest draž ovog projekta koji je izazvao veliku pozornost od prve najave prošle godine.

za mali novac programira dijelove koji ne traže nikakvu inovativnost, grafički dizajn vrlo rijetko radi na taj način. A ako se i radi, američke i europske kompanije za takav posao traže dizajnere iz svojeg okruženja, a japanske opet svojeg. Čini se, naime, da crtači tako da se rezultat svodi tržištu jednog naroda nije lako ako potječete iz druge kulture. Amerika je ipak naseljena Europljanima pa su nam kulture i vizualni ukusi slični.

TKO KOME - SVOJ SVOME

Naravno, prije svega grafika, ali i žanr te način na koji se igra biti napravljena ne ovisi samo o tome koji je programerski studio radi ili izdavač izdaje, nego primarno o tome na koje se tržište cilja. Tako mnogi

japanski programerski studiji kreiraju igre namijenjene gotovo isključivo američkom i europskom tržištu, a i brojni europski programeri rade na naslovima koji će se prvo naći na američkim policama. Zbog specifičnog japanskog ukusa u vizualnom stilu i žanru, prodati igru u Japan nije lako ni Amerikancima ni Europljanima - a svakome je, naravno, najlakše napraviti nešto što će dobro proći u domaćem okruženju. Mnoge njemačke kompanije kreiraju strateške igre koje se igraju isključivo u Njemačkoj, a broj japanskih igara koje nikad ne prijeđu granicu Japana višestruko je veći od onih koje ikad zaigramo mi koji ne živimo tamo. Razvijanje igara za specifično tržište

RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Danijel Reškovic



1. Lost Odyssey
2. Front Mission
3. Burnout Paradise

Izgubljen u prijevodima

Damir Durović



1. Pirates of the Burning...
2. Lost Odyssey
3. LOTR online

Amr, amr... mrtvačka glava i tih boce ruma

Krešimir Jozic



1. Republic Online
2. Universe at War: Earth A.
3. Risk 2

Svim preporučujem da pogledaju Republic Online, stinu i isprobaju browser igru

Tomislav Tomašić



1. Call of Duty 4
2. Guitar Hero III
3. PES 2008

Vrijeme je iskoristeno za došetak COB-a na veteraku, buđenje uspavane gitarističke vještine te nogu obračune s kolegom Stigersonom.

Danijel Milečić



1. Ape Escape 3
2. Patapon
3. Uncharted: Drake's...

Po malo iz svakog svijeta, a sve jedno bolje od drugog...

Berislav Jozic



1. Advance Wars: Dark Conflict
2. Patapon
3. The Club

Strategije na pohre jednostavno ne mogu izgubiti svoju privlačnost za mene. No i inovacije poput kombinacije ritma i RPG-a imaju svoje čari.

Dario Zrno



1. Mass Effect
2. PES 2008
3. Crysis

Jos nije dopjadio Obitanje svih codena i istraživanje svakog kutu svemira Mass Effecta

IGRA broja

davoralfa@warezhr.org



56

Lost Odyssey

Ne podliježite dojmu prvih nekoliko sati igre

GP preporuka



68

Pirates of the ...

Pali smo na sunce, more, povjetarac i općenito svijetliju i veseljtu atmosferu MMO igara. Dobrano smo zagusavili...

GP preporuka

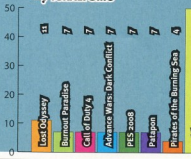


66

Advance Wars: DC

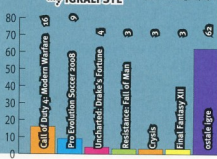
DS je definitivno plodna platforma za strategije a novi Advance Wars spada u sam vrh

IGRALI SMO



IGRALI STE

podaci s www.gameplay.hr



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Kao odgovor na vaše brojne upitte te kako bi smo vam olakšali izbor optimalne konfiguracije za ugodan doživljaj igranja PC naslova odlučili smo uvesti jednostavan brojčani sustav preporuka. Radi lakšeg snalaženja i nepotrebnog navođenja kompletne konfiguracije u samoj recenziji na ljestvici od 1 do 5 svakoj broji pridružili smo odgovarajuću konfiguraciju, gdje je 1 najslabija a 5 najjača. Kako će PC tehnologija vremenom napredovati i mi ćemo osvježavati listu.



1-4	Najbolje od koleg, potpuni promatranj vrijedni stoljetnog prijetisa
5-8	Previše loše da bi bilo dobro ali dovoljno dobro da ne bude najgore
9-11	Prosječan nivo srednje kvalitete i adekvatne ocjene
12-14	Kvalitetan proizvod koji će svjedeti ljubiteljima žanra
15-17	Naslov koji se mora igrati po svaku cijenu
18-19	Igra čija kvaliteta postavlja nove granice u svijetu video zabave
20	Remek-djelo igrara bašine nulte kategorije

GRAFIKA	Kvaliteta grafičke prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled menija, animacija, frame-rate, kvaliteta i postojanost tekstura
ZVUK	Kvaliteta glazbe i zvučnih efekata, govorne uloge, surround zvuk i sl.
IGRIVOST	Zanimost, zabavnost, karizmatičnost i sve ono što igra čini "potrošačim" našeg vremena
TRAJNOST	Vrijeme potrebno za završavanje kompletne igre uz sve multiplayer mogućnosti
KONAČNO	Opća ocjena igre koja nije prosjek ocjena po kategorijama
DRUGO MIŠLJENJE	Mišljenje drugog recenzenta koji daje kompletniju sliku kvaliteta igre

1	> CPU AMD 64 3000+ >1 GB RAM >GeForce 6800 GTX	2	> CPU AMD 64 X2 4400+ >1 GB RAM > GeForce 7800 GTX	3	> CPU AMD 64 X2 6400+ >2 GB RAM > GeForce 8800 GT	4	> CPU Intel Core 2 Duo E6850 >2 GB RAM >2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)	5	> CPU Intel Extreme QX6800 >4 GB RAM >2x GeForce 8800 Ultra (SLI)
----------	--	----------	--	----------	---	----------	--	----------	---

SADRŽAJ

RECENZIJJE	81 _ Sonic Riders: Zero Gravity
56 _ Lost Odyssey	83 _ BLITZ
60 _ Turok	
62 _ Burnout Paradise	KIDS KORNER
66 _ Advance Wars: Dark Conflict	84 _ Ben 10: Protector of Earth
68 _ Pirates of the Burning Sea	85 _ Donkey Kong Jet Race
74 _ Patapon	86 _ Power Rangers: Super Legends
76 _ The Club	87 _ Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force Evolution
78 _ Final Fantasy XII: Revenant Wings	
79 _ Front Mission	
80 _ Pokemon Battle Revolution	



BESMRTNOST, GUSARI I ADRENALIN

Mjesec ina nas sigurno neće ostati zapamćen kao jedan od produktivnih u industriji igara, ali slučajnost je htjela da gotovo svaki žanr u proteklih nekoliko tjedana dobije barem po jedan primjerak sasvim pristojnog komada softvera. No našlo se tu i pokoje iznenađenje sasvim netipično za ovo doba godine. Najveće od njih vjerojatno je Lost Odyssey na kojemu je radio tim japanskih veterana, koji su, vrijedno je spomenuti, zanat ispekli na prvih deset nastavaka Final Fantasyja. Naizgled prosječan japanski RPG svojom unikatnim scenarijem ukrašenim emotivnim kratkim pričama pokazao je kako u svijetu igara mjesta za pojam umjetnosti svakako ima. Razni World of Warcraft i ostali MMORPG fanatiki dobili su priliku svoje krvave oči uz duboko plavetnilo karipskoga mora odmoriti, barem virtualno, od vilenjaka, orkova i čarolija u opuštajućem Pirates of the Burning Seaju. Trokut velikih naslova zatvara veliki peti nastavak adrenalinski nabrijanog Burnouta koji je također sasvim slučajno među njima jedini pripadnik nekoga velikoga branda. No dokaz kako je to još jedna slučajnost čudnovatih dana iza nas je i to da u idućih nekoliko mjeseci očekujemo salvu potencijalnih hitova koji su sve redom nastavci nekih od najprodavanijih i najigranijih igara svih vremena - Devil May Cry 4, Grand Theft Auto 4, Metal Gear Solid 4... Treba li uopće dalje nabrajati? I gdje je nestala kreativna originalnost velikih izdavača?

GP preporuka



Burnout Paradise

Burnout brzi i veći nego ikad. Dovoljno i za one koji su pomislili, ali samo pomislili, kako je bilo dovoljno Burnouta.



OTCJED I UNUKA kaimice se loak početi ponavlati malo toplije



U DUĆANIMA ne
viedi potrošački
boj kot. Treba se
dobro opskubiti
u svedec borbe.



SLED Sledge, pirat činski sada
 izgleda starije od majke. Njihov
 susret i osvajanje Mannara jedan
 je od boljih dijelova igre. Pa i onaj
 kada ga ona vuče za uši.



**MAGIČNA
INDUSTRIJSKA
REVOLUCIJA** donosi
je napredak i ovakva
postrojenja. I otkaze
brojnim radnicima.

69 **HIT**

Lost Odyssey

Projekt uspio. I Xbox 360 sada ima svoj Final Fantasy. Čestitkama se pridružuje Gameplay

Ne. Jednostavno moram ovaj tekst napisati u prvom licu, jer Lot Odysseus je igra koja nije zaslužila objektivnu i distanciranu recenziju. Ispalo bi to previše mlak i nekako prosječno, što bi moglo biti i neko drugo mišljenje o ovoj igri, a to, opet, ne bi bilo pravično, pogotovo imajući na umu Đuru koji se mjesecima uveseljava animacijama iz igre. Možda mu je odvješivanje malo i spasnulo kada smo nas trojica sjeli i ubacili prvi od četiri diska kako bismo vidjeli početak na mračnom bojnopolju jednakom crnim crnim slutnjama o još jednom pokušaju *Microsofta* da napravi pravi japanski RPG za raju. Jer, hajde molim vas, složite se sa mnom, što biste rekli kada bi vam nakon gomile odigranih RPG-ova u ruke pao još jedan u kojem vodite feminizirano jagu, škrtog na riječima, koji, o čuda, pati od amnezije, a u društvu stasave lepijete, stasave intelektualke (ima i ravnateljicu, kompozitora, scenaristu...)

nespretnjakovića i dvoje dječičadi
samo treba spasiti svijet,
još jednom, jer to je jedini
način... Duro me uvjerava
kako ću na novo spašavanje
potrošiti samo 50 sati (fiksno,
samo ozbiljne ponude) svug sve
dragocjeniji života te izgubiti
samo nekoliko vlasi s čela.
Trenutačno sam u 72. satu i
ne želim završiti. Ali čujem
da postoji i new game+
opcija!

A Lost Odyssey em
počinje kilavo (što
RPG-ovima i možemo
prostititi), em na prvu
loptu ne obećava,
Novogeneracijska
grafika ne ispunjava
sobu zdasima i
uzvickima, nikakve
ridu napaljene publike
horizontu, dakle, za ovu
eme je da stisnem zube,
i dovršim muški, tri, sam,
e onda i kako kukati za

OD GENESISA 1985. preko Final Fantasyja pa do koncerta diljem svijeta na kojima simfonjski orkestri izvedu njegovu glazbu, većinom iz serijala FF, Nobuo Uematsu je od samoukog klavirista svojim kompozicijama postao jedan od izvedenih autora današnjice, zahvaljujući soundtrackovima za igre. U Lost Odysseyju je ipak ostavio trajniji posud od onoga u Blue Dragonu, no LO osim melodijama plijeni pozornost i odličnim pozadinskim zvukovima. Sinkronizacija je ipak neprospješna zahvaljujući dobrim glumcima, ali ako vas počinu nervirati, možete se prebaciti na japansku, ili čak korejsku. A tu tek nastoje zaigrati.



NOBUO UEMATSU
I KEITH FERGUSON
koji je dao glas Kaimu
te Bachu iz FF01



SENSEN JE ZAĐUŽEN
za duhovite komentare i
pozive na bijeg



Uah, gross! Oh, big gross!



SAKAGUCHI I ČUDNA SURADNJA

U JEDNOM INTERVIJU prije nekoliko godina Hironobu Sakaguchi izjavio je kako bi na sljedećem projektu htio raditi s piscem i scenaristom Kiyoshijem Shigematsuom, omljenim u Japanu zbog svojih priča s posebnim ljudskim potpisom u sebi: "Sve su to

stvari kakve do sada nismo vidjeli u igrama, ti elementi nisu se ni uklapali u igre, ali ja ipak bih im staviti to u priču." I Sakaguchi je, kao mnogo puta do sada, ispaov vizionar. Naprijed i samo naprijed, takvi potezi nas još čine Igračima dostojnim igranja!



SAKAGUCHI I SHIGEMATSU. RPG veteran i odlični pisac pokazuju kako je suradnja moguća



SAMO ZA PAŽLJIVE

A za prve napore bossove ne treba se (ipak) bildati koliko se pametno služiti onim što se nudi. Taktika i izvođenje borbe nije samo "stisni i oni će sami", nego su nam kreatori ovoga puta ponudili i opremanje prstenovima koji često znaju biti i važniji od oružja kojim

" Eto, sada i iksboksaši

imaju veliki japanski RPG "

ste opremljeni. Ne samo da prstenovi znače akciju, jer potrebno je držati desni okidač na početku i pustiti ga u pravo vrijeme izvođenja udara, što će rezultirati "good", "bad", ili "perfect" tajmingom i utjecati na nekoliko dodatnih bodova više ili manje (u početku igre), nego prstenovi imaju i različite moći.

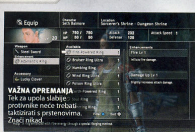
GONGORA.
Corjek s
tapetama
umjesto
obave i kovač
svakakvi
planova



Neki su napravljeni za nаноšenje štete samo zvijerima, neki letecim kreaturama, ili magičnim, neki na sebi imaju svojstva četiriju elemenata, što valja koristiti za bića kojima vladaju suprotni elementi, ali to još nije sve. Prstenove je moguće i praviti od najrazličitijih sastojaka koji se nalaze u velikom svijetu Lost Odysseya, a kod određenih strica i kombinirati ne bi li ojačali i proširili polje djelovanja. Nije komplicirano, ali svakoj borbi daje dosta taktičkog štiha. Jer prije udara morat će dobro skenirati protivnika i u (ne)skladu s njim opremiti onoga tko je na redu za udaranje. Srećom time se ne gubi potez, i obavezna je akcija, pogotovo protiv jačih protivnika. No sve ovo vrijedi za fizikalne. Prizivači magija koji nam uvijek stoje iza njih ovdje su tako i zaštićeni. Prvi red trpi udarce, a snaga njegovih izdžrživosti vidi se u gornjem desnom kutu ekrana. Kada taj izdžrži popusti, i napadi na drugi (osjetljiviji i slabiji) red postaju fatalniji. Magičari iz drugog reda za to bi vrijeme



predefiniranu kameru koja se ne želi okretati, nego samo lagano viriti u stranu, kome se i kako požaliti na dosadno lutanje gradom koji podsjeća na siromašniju varijantu grada iz FFXII, na mlake prve borbe koje klasičnim izvođenjem na krugove, dizajnom, pa i rasporedom naredbi podsjećaju na serijal FF7. No dobro, lijepo je biti svoj na svome, u već poznatom okruženju, a i ljubitelji FF-a neće imati ništa protiv. A onda dolazi i prvi boss nakon kojeg mi ne ispada samo nekoliko vlasni s čela, nego se počinje buditi i žuč, a to nije dobro. Triini ponavljanja fajta i svaki put neuspješno? Zar sam ja neki početnik? Ili me, kao u Dragon Questu, čeka nekoliko sati dosadnog bilđanja da bih prošao prvog bossa? A frustracija borbama traje i dalje, i proteže se cijelim prvim diskom...



IMA LI IH malo previše?
Za besmrtnike... ph..



trebali svojim čarolijama sprati napasnike i liječiti prijatelje, ali ni to nije tako lako, iako pri čarabiranju ne treba stiskati desni trigger. Fora je u tome da većina magija, a pogotovo one jače, traže i veće vrijeme koncentracije, što se zna odgljiti i na nekoliko krugova. Za to vrijeme naši će magičari stajati i stoiljki primati udarce, jer stara i pokvarena kurba od kompjutera uvijek zna odakle mu prijeti najveća opasnost, pa će sve svoje napade usmjeriti baš na ove jadničke. Najgore od svega jest to što napadi ometaju koncentraciju te produžuju vrijeme prizivanja... ajme, ovo je igra za mazohiste, barem do trećeg diska, tek sam tada oдахnuo,

ER, NISMO LI mi dovoljno višaci? Jermo i svaki treći otči prije deserta?



GRAD KOJI NESKRIVENO podsjeća na onaj iz FFVII. Ali ima toga još...



a i žuć je nekako prestala. No frustracija fajta ostaje do kraja. Nije problem dobro pogoditi taktiku i pobijediti neprijatelja, nego nakon svake borbe ulaziti u izbornik i liječiti izranjavu družbu. Sjećate li se itema koji u brojnim RPG-ovima nikada niste koristili? E pa ovdje ćete ih sve iskoristiti. I kupovati! Daljnje petljanje po izbornicima nastaje pri opremanju specijalnih skilova koji se ne mogu mijenjati u borbi. Besmrtnici u borbi uče skillove od smrtnika i kasnije ih mogu upotrebljavati, što će biti lijepo i ugodno svakom ljubitelju RPG opremanja i oblačenja, a nas vodi do novog pitanja.

BESMRтни KAIM I NJEGOVO DRUŠTVO
Kakvi sad pobogu besmrtnici? Zar nemamo već feminiziranog junaka s gubitkom pamćenja i sve sastojke od kojih vam i petogodišnjak može napraviti priču? A eto i nas do prijelomnog trenutka u kojem igra koju bi mnogi nazvali dobrom kompilacijom svega što smo već vidjeli u japanskom RPG-u prelaže svoje okvire i prerasta u nešto natprosječno i

nikada viđeno. Kaim je, naime, besmrtnik. Već tisuću godina hoda po svijetu, putuje, ne bira poslove, od najtežih fizičkih do plaćeničkih u raznim vojskama koje su harale svijetom. Njegovo sjećanje i nije toliko izgubljeno, samo ga treba dovesti do nekih ljudi ili lokacija koje će pokrenuti kodače, a iz svakog njegova prisjećanja nastaje jedna divna priča. I tu sada u igru upada Kiyoshi Shigematsu, pisac koji

" Sve što volimo u žanru, pogotovo u FF serijalu, ima i Lost Odyssey "

je jedan od inicijatora Lost Odysseya. Igra se seli u neke mirnije rukavce, slova se, uz blage zvučne i vizualne podloge, počinju spuštati na ekran te magija Lost Odysseya počinje. Svaka od tresteset priča vezanih uz Kaima (jer ima i drugih besmrtnika) pretvori će tipičnog nezanimljivog junaka RPG-a u čovjeka koji itekako osjeća i razmišlja, a svoju besmrtnost prihvaća više kao prokletstvo nego dar. No još

A POGLED PUČA ima zgodnjih vidikovca v igri. Na vsaki treba izbrati,

KADA SIMO REKLI
da između likova
koji stoje sretne i
starega postoji
zid, onda smo to
i mislili. Šao njima
kada popustili

Razina	837	-69
Ispiti	750	-80
Zdravlje	1450	-384
Čudot.	340	-330
Magne	300	-170
Snaga	300	-118

[illegible]

ZANIMLJIV DIZAJN Na kojem se opet primjećuje utjecaj... na dizna... preigravamo

VELIKI SVIJET

KAO I U SVAKOM RPG blockbasteru, i svijet Lost Odysseyja velik je i sastavljen od više kontinenata. Naravno da postoji i više prijevoznih sredstava kojima se otkrivaju nove i skrivene lokacije. Na njima se nalaze posebni bossovi i vrijedne stvarčice, a neke se mogu osvojiti i u brojnim simpatičnim mini igrama. Predmeti koji se previde na lokacijama glavne priče, mogu se kupiti nadmetanjem na aukcijama, a pridodamo li tome i prikupljanje drangulija za prstenove, u LO se ima što tražiti. A tek brojni sidequestovi s "nađi ovo" ili "stavi tamo", i eto zabave za predane RPG-aše.

DO RAZNIH LOKACIJA Različitim prijevoznim sredstvima

KRALJICA MIN
s kraljevskim
sisama. Kada n
njima primijete
plave vene, pita
ćete se kamo vo
sva ta detaljnost
grafila

NOĆNA MORA s (relativno) sretnim završetkom. Ipak ovo nije raspijevani RPG.

"Shigematsuove priče uzdižu Lost Odyssey na neki novi level"

na ekranu TV-a, lako biste se mogli naći kako i danima kasnije razmišljate o njoj, a cijeloj igri počnete pridavati neki novi značenje. Po svojoj mehanici i izvođenju, Lost Odyssey nikada ne bi mogao biti

gromoglasnih animacija, ogromnog svijeta i gomile, gomile sidequestova te mini igara. No Shigematsuove priče su ono što je uzdiže od ostalih igara, kao i posebna atmosfera koja nastaje kasnijim igranjem. Nadamo se da ovo neće biti i posljednje takvo upletanje, a igrana nakon Lost Odysseya možemo samo poželjeti težak koračnik na stepenicu više i transformaciju iz trasha u umjetnost.

Danijel Reškovic

Danijel Režkovic

MISTWALKER / MICROSOFT	
GRAFIKA	16
Ništa spektakularno, no ni neprirodno lelo	
ZVUK	17
Glasnata, na delfu, pešadijski iznenađujuće	
IGRIVOST	17
Nikad dosadno s razbacanim motrnic	
TRAJNOST	18
Mnogo sati i odlično za male pare	
DOBRO	
Sve ra ba smo namili od dobrog RPG-a plus odlične Shigeruove priče	
LOŠE	
Mije za svakoga, pogotovo za mlađe čitaju kojima bi mogao biti prostočlan	
KONAČNO	
Zbog odličnih pakla dalje na nove igre	

Gp 18

/20

Igrate saželi je kaje kao da je iznutro (i propoziciji evolucije: japanski RPG-ovi, prilično neobični sari igre ni po letu neposrednosti... i još jedan naizgled klasičan kvadrirani japanski fantasy fmevizer koji, Uzrve to Lost Odyssey je najbolji japanski RPG na Xboxu 360, na trenutnoj generaciji konzola uopće, zapravo uopće najbolji konzolni RPG u posljednje vrijeme. Prekinite Shogunatsuve priče vezane za Kaimova sjećanja iz prošlosti koje sa vješta razbacane igrom bez problema bi se mogle zapakirati kao mala zbirka priča i sumislavne stvari koje jedan preokrenut komad književnosti, i onda netko tuda igrać igra nisa umjetnost? **Damir Duranović**



ŽANR: ARKADNA TRKALICA
IGRAČI: 1-8 (ONLINE)
GODINE: 10+
IZLAZI U PRODAJ
PROIZVOĐAČ: CRITERION GAMES
IZDAVAČ: EA
TPU: www.criteriongames.com/

Burnout Paradise

HIT
Igra

Ode Burnout u raj za sve ljubitelje arkadnog utrivanja.
Tko ga sada može sustići?

POGLEDAJ UNATRAJ

Burnout Paradise je najbrži primjer kako se od jedne male, skromne i doduše igrice može napraviti mnogo dobrih i sve boljih nastavaka. Otiskao smo prije mnogo godina na PS2 zaljubljeni prvi. Burnout se u sljedećih pet nastavaka dosta promijenio. No ovojaj lude brzine bez malo trzanja ostao je isti, kao i konstantno posmatranje kontinuirano. Stvarno je to EA, po je nakon prvog nastavka Criterion Games odmah kupljen. Kad ne može pobijediti, kupi, pa će Criterion i dalje svoje godine nazivati ubijati najvećeg konkurenta na zahtov - EA-ov najpopularniji NFS serija.



O kako je Burnout Paradise velika i odlično prezentirana igra! Vidi se to od samog početka - najavna špica učinić će sve da vas uvuče u ovu grandioznu trkačicu i razbijačinu, a vi možete samo otvorenih usta pratiti sve što vam ekipa iz Criteriona podastire u novom nastavku. Glavne zvijezde ovoga puta nisu utrke, sudaranje i izvođenje kojekakvih ludorija na gradskim stazama. Ne, bit će to grad, Paradise City, koji će svojom veličinom i slobodom biranja učiniti sve dosadašnje arkadne trkalice izlizinima. O, kako će ljubitelji GTA slobode napokon u još jednoj igri doći na svoje. O, koliko li će samo sati trajati dovršavanje Burnout Paradisea... Nitko ne zna, a bojimo se da tako skoro neće ni saznati. Što čekate? Pridružite se, u silnoj zabavi mogli biste zaboraviti da ova igra uopće ima kraj.

PARADISE

I nismo mnogo pretjerali u uvodu - Paradise City sastavljen je od mnoštva velikih i malih, uskih i širokih ulica uz koje se skrivaju mnogobrojne prečice i uski prolazi koji tek čekaju da ih otkriju pažljivi vozači.

Paradise Cityjem može se samo vozikati i upoznavati ga satima te pokušati zapisati sve sitnice i potencijalne rampe ili prečace koji bi vam mogli olakšati neku utrku. Ali naravno da to nitko neće učiniti. Vabit će vas svako križanje na kojem je dovoljno pritisnuti gas i kočnicu i već ćete biti u nekoj od brojnih utrka. Bit će ljepo pobijediti u nekoliko, udariti rečke u svojoj vozačkoj dozvoli i osvojiti nekoliko novih krtinja od kojih ćete prolaziti kroz repair shop dobiti prave ulikane automobile. A onda će nastati panika - nešto teže utrke tražit će od vas dobro poznavanje Paradise Cityja. Nema druge,

očekuje nas još jedno teško učenje. A da ta (mala) frustracija bude nešto veća, potrudili su se criterionci ne olakšavajući nam bezbrižan prolazak kroz igru - neuspjelim utrkama neće pomoći nikakav restart jer ga nema, potrebno je opet prići cijeli grad i vratiti se na početak utrke, a usput i pronjuškati po okolici u potrazi za prečicama. Htjeli ste ogroman grad, pa vozite se onda po njemu! No opet, igrači gladni akcije neće očajavati i vraćati se na mjesto nesreće, nego će samo na sljedećem uglu ući u neki novi izazov, ili

RAJSKI ONLINE

U SKLADU S filozofijom Burnout Paradisea, i ovdje je sve u hodu. Hm, letu, ili brzaj vožnji. Vozilajući se gradom dovoljno je pritisnuti tipku na D-padu i otvoriti mogućnost utrka, custom utrka koje su napravili igrači, ili napraviti svoju. Nema više stajanja i čekanja na početak utrke - dok se startna crta ne popuni, možete se vozikati ili se utrkičati offline. Ako vam se ne sviđa društvo, pozovite svoje frendove i sudjelujte u nekom od brojnih izazova. Najveće iznenađenje bit će činjenica da, osim otvorenih utrka, za određeni broj igrača postoji 50 pripremljenih izazova. Pa vi zbrajate - 50 za dvojicu frendova, 50 za trojicu, i tako sve do osmorice. Ima li veće sreće za osmoricu prijatelja i ljubitelja Burnouta? Samo osam djevojaka na boostu, ali to je već neka druga igra...



BOJLE OD ONLINEAT MA NE ZARU
NEKADRE MI... SIGURNO NE ZNAJU NIŠTA O
Kierkegaardu...



UŽIVA Kao ni u jednoj igri do sada, gužva je nesnosna



RIJEŠENJE Ali kao ni u jednoj igri do sada, mametcu se odigrana rješenja u otklanjanju gužve - ovdje automobili jednostavno zrakom lete

RASPAD SISTEMA Tko kaže da se nisu trudili oko detalja na podvožju? Pogotovo ako se ondje vidi od golemih prstiju automobila?

WELCOME TO PARADISE CITY

IAKO SU U Criterionu bili ponosni što su uspjeli osigurati prava na Gunze i njihovu stvar istovjetnu nazivu igre, najavljeni soundtrack možda i neće biti po ukusu svih obožavatelja. Osim desetak stvari koje pumpaju adrenalin, ostatak otpada na gitarska prangiranja iz prošlih nastavaka. No nismo ni računali da će nam soundtrack ostati jednako svjež nakon tridesetak sati igranja. Zato su vlasnici Xboxa u malo boljoj poziciji jer kao podlogu mogu slušati i svoju mjuzu u hardu. No DJ-a koji je zanimljiv i odličan u prvim satima igre, a kasnije, naravno, postaje dosadan, nemoguće je zamijeniti. Kada ovo shvatimo kao prokletstvo dugotrajnih igara, bit će nam lakše, no moramo pohvaliti zvukove u igri koji nikada neće postati dosadni - zvuk boosta, uništavanje i prekladi sudari mogli bi izazvati pojavu susjeda na obližnjim prozorima s upitnim i prijetljivim izrazima na licima: "Eto, opet se su sudarili ispred naše kuće!"



LIKE I NALIKE Okaj Gunzi, ali Axel...



ANNIHILATOR Ima u kutu sve govori se anihilata od samoga starta



NEKI NEOZBILJNI sudionici uvijek će pokušati raznim sredstvima pronaći put do cilja. Pa i zrakom. Često



BURNOUT TABLE Niku kamo reklame, nego i mete

jednostavno zapaliti ulicom najbrže što mogu (a ovo se može u svakoj) i postaviti novi brzinski rekord. Ako ih ni u tome neće sreća, istom ulicom se mogu provozati i postaviti rekord u besmislenom razbijanju svega što im dođe pred haubu. Ovaj mod je zamjena za dosadašnji crash mode koji je u Paradiseu kao taktička podriga izbačen, što se opet slaže s politikom velikoga otvorenoga grada - ovdje je sve u pokretu, vožnji, letu, i nikakva zaustavljanja ili ponavljanja nisu moguća.

SILOM ILI... SILOM

A svako križanje ima što ponuditi. Na nekim naći ćete utrke vulgariš, u kojima je potrebnost stići prvi i samo prvi. Uništavanje i guranje protivnika preporučljivo je. U Road Rage modu potrebno je samo izgurati i uništiti određeni broj protivnika. Ništa lakše, pogotovo ako imate neki jaki automobil na lageru. Razne varijacije stiskanja protivnika i njihovo zabijanje u promet ili izguravanje s visokih latica/mostova probudit će malog nasilnika u vama, pa se

ne čudite ako Road Rage izazovi budu prvi koje ćete završiti. Otkrivanjem prvog stunt automobila čekaju nas novi izazovi - provesti se najbrže svim prečicama, povezati u kombo vratolomne skokove i na sve moguće najluđe načine osvojiti što više bodova. Okretanje u

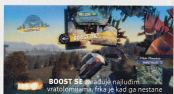
"Spektakularne sudare pri neverojatnim brzinama opet ćete gledati u nevjericu kroz prste"

zraku, probijanje visokih reklamnih panoa ili parkiranje pod ručnom između dva tijesno uparkirana automobila podsjetit će vas na sve najluđe filmove s autoutrkama koje ste gledali. Daljnje istraživanje dovest će nas i do utrka Marked Man. U njima će nas (što izdržljiviji) automobil biti meta crnih

grabežljivaca koji će na sve moguće načine pokušavati spriječiti vaš siguran i brz prelazak od točke A do točke B. Teško je biti kovina, no s nekim od uličnih tenkića nećemo im ostati dužni.

Nakon određenog broja uspješnih utrka, DJ na radiju obavijestit će vas da ulicama hara novi automobil koji biste rado vidjeli i u svojoj kolekciji - pronađite ga, stisnite, uništite, i pojavit će se u vašem junkyardu.





BRZINA I OPREZ

BUDIMO OBJEKTIVNI, RUKU na srce, i tako to: što mislite zašto u Burnoutu ne postoji brzinojer? I možete li primijetiti razliku između svakog od 75 automobila? Po snazi, odnosno rabilnosti, to ležanju na cesti, možda, ali u brzini? Pa još kada se sve oko vas zamuti i prijeđe u sferu nadrealnog? Ali zato ovo i jest arkada, i to najbolja. I sve ostaje u granicama zabave. Sve je ljepše dok ne razbijamo glavice pogrešnim pitanjima. Ajaj da, kad smo već kod Sonyjevih pogra... hm, originalnih odluka, pozdravlja vas Bruno Banik koji Burnoutom upravlja samo pomicanjem Sixaxisa. Ne usudujem se objasniti mu da je razvio naprednu tehniku telekinetike za koju jedni Sixaxis upotrebe nije kriv, samo zato što je tako sretan. U sljedećim kolumnama, dajte, očkujte uputa tipa: "There is no spoon, there is no Sixaxis..."



P53 SE OD X360 VERZIJE osim po blesavom Sixaxisu razlikuje samo po malčice oštrijoj slici (vjerojatno zbog HDMI izlaza)

A da ne biste pomislili da je to sve, svaki od osvojenih automobila na nekom od raskršća ima i svoj posebni Burnout Route, što je samo drugo ime time traila koji je potrebno odvoziti specifičnim automobilom da bi se dobila njegova još bolja i trkačka izvedenica. Dovoljno? A nismo se još ni dotakli onlinea.

LICENCI NEMA, SREĆOM

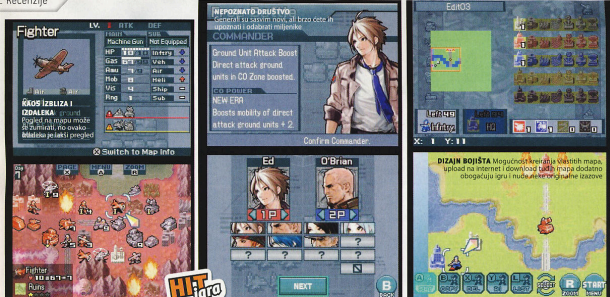
Ako ste se uplašili da će zbog ovakve raznolikosti patiti broj automobila, smirite se. 75 je točan broj, što je sasvim dovoljno da biste se guštali u Paradiseu.

Razlike ovoga puta nisu u snazi, nego njihovoj versatilnosti i ugrubo se dijele na tri vrste "boosta": stunt automobili koji su stvoreni za okretanje, skakanje, driftanje i preokretanje u zraku, a tako im se najbrže i puni burnout linija - boost. Agression automobili stvoreni su za nasilnike na cesti. Loša strana im je gubitak većeg dijela crvenog boosta kada ih protivnici unakaze. Speed vrsta, kao što pretpostavljate, služi samo za jedno - najbrži mogući način za prolazak gustim prometom i ravnim otvorenim avenijama. Najslabiji su, pa će ih i najmanji udarci pretvarati u krmije, a boost je moguće koristiti samo kada se napuni do kraja. Ali kada se napuni... ohoohooo.

"Toliko toga što treba odigrati, a tako malo vremena, ah..."

Sretni smo i što ponovo nema licencija proizvođača. Ovakvo možemo uživati u najspektakularnijim sudarima i gledati usporene precizne lomljave te potresanja karoserija od kojih duša boli, a Renaultova reklama nije ni ni do koljena. I uopće nije potrebno biti veliki poznavatelj automobila da se u nelicenciranim automobilima

ne prepozna Audi ili Skyline GTR, kao ni mnogi drugi modeli američkih automobila. Insistiranje na realnosti u Burnoutu bilo bi previše za (jednu) autoigru u kojoj nikada nije postojao omiljeni brzina. I čemu? Nadite pet-šest omiljenih automobila koji vam odgovaraju i uživajte.



Advance Wars: Dark Conflict

Jesu li meteori pobijedili ili je tama koja se spustila samo privremeni zastor nad poznatim krajolikom?

DS exclusive

Strategije na poteze dolaze u mnogo varijacija, no serijal Nintendo Wars oduvijek se smatra klasičnom žanrom. Bojno polje podijeljeno na kvadrate, jedinice koje se u jednom potezu mogu kretati i pucati (i to samo tim redoslijedom!), ograničenja goriva i strejljiva, utjecaj terena, ali i specifični elementi su tu oduvijek, a svaki novi nastavak donosi tek nekoliko modifikacija u odavno proslavljenu formulu. Dark Conflict (u Americi "Days of Ruin") klasični je nastavak koji pametno ostavlja sve ključne elemente serijala nepromijenjenima, no nije klasičan po tome

što u potpunosti mijenja priču razvijanu u dosadašnjim epizodama.

SVIJET JE MRTAV, OSTAJE NAM RAT

Naime, tematika podržavljive borbe među čudno nazvanim državicama (Orange Star, Blue Moon, Green Earth...) potpuno je napuštena i igra počinje pričom o uništenju planeta pod udarima meteora, nakon čega preživjeli lutaju po zgaristi. U svijetu koji uvijek postaje posjeda na onaj Mad Maxa još uvijek postoje borbeni strojevi - i to prilike za ratovanje. Ako vas kojim slučajem radnja zanima, nećemo vam je kvariti otkrivaajući detalje, ali moramo

istaknuti da nije mnogo zanimljivija od onih iz prijašnjih nastavaka. Likovi su manje komični a situacije ocrtane znatno sumornije, no sve je ipak ostalo na razini razumljivog prosječnog

"Dodatak moralnog mudrovanja nije igru učinio boljom - ali ne smeta previše"

prvačicu. Što je - kao i u svim dosadašnjim Warsima - pomalo čudno jer takav pristup nije u skladu s kompleksnošću strategije jasno

SVI NINTENDOVI RATOWI

MNOGIM NINTENDOLJUPCIMA OMILJEN strateški serijal kojemu pripadaju naslovi Advance Wars najčešće se naziva Nintendo Wars, a svoje korijene ima još u 1988. godini na Nintendoovoj konzoli Famicom. Tada je, naime, izašao prvi nastavak po imenu Famicom Wars. Slijedile su verzije za Game Boy (Game Boy Wars, GBW,

GBW Turbo), Super Famicom (Super Famicom Wars), Game Boy Color (Game Boy Wars 3) te Game Boy Advance (Advance Wars i Advance Wars 2) koji su serijal konačno proslavili i izvan granica Japana. Nintendo DS dobio je svoju prvu verziju pod imenom Advance Wars: Dual Strike. Sve navedene igre imale su istovrstan koncept uz

manje ili veće izmjene u kvaliteti grafike, vrstama jedinica i dodatnim sadržajima. Dijelom serijala Nintendo Wars smatraju se i naslovi Battalion Wars (prvi za GameCube, drugi za nekoliko dana izašli na Wiiju) iako se radi o igrama sasvim drugog tipa, koje ljubitelji prave strategije najvjerojatnije neće ni pogledati.

ADVANCE WARS (2001.)

Europa i Amerika bile su oduševljene kad je Nintendo odučio svoj strateški serijal ponuditi i izvan Japana



Japanci su oduvijek veljeli strateške igre, a ovo je bila jedna od prvih i najpopularnijih na toj generaciji konzola



Iako je započela na kućnim konzolama, serija je najveće uspjeha postigla na prijenosima - čak i u crno-bijeloj verziji



1988

1990

2001

2005

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE (2005.)

Iako u nazivu nema ime konzole kojoj je namijenjen, prva slova riječi sasvim sigurno nisu slučajno odabrana



BATTALION WARS (2005.)

Kombinacija pucačine i taktičke igre za GameCube nije prava igra jednako poznata kao ostali nastavci i tek se po osnovnoj tematici može smjestiti u serijal Nintendo Wars





TAKTIČKE PROMJENE ZA ISKUSNE ZAPOVEDJENIKE

DA NE DOSAĐUJEMO onima koji se tek upoznaju sa serijalom, suhoparne informacije o izmjenama koje Dark Conflict unosi u taktičke elemente odučili smo staviti u obliku. Evo, dakle, sažetka za iskusne poznavatelje:

* CO moći su sada značajno slabije, a možete ih koristiti tek kada se "napune" tako da CO-a vežete uz neku jedinicu i pošaljete u borbu. I da, dobivate ih tek kad već prođete značajan dio kampanje;

* jedinice koje uništite protivničke jedinice (ali ne ako ih samo oštete) rastu u levelu, pri čemu veći level znači bolju sposobnost napada i obrane;

* od novih jedinica najznačajniji su motori - brzi od pješaka a jednako tako mogu osvajati baze; spomenimo i Flare koji raketaom može raščistiti maglu te Rig, vozilo koje gradi privremene aerodrome ili Luke za nadopunu goriva i stavlja vaši jedinici;

* od zgrada, tu je novi radar koji raščiscava maglu na bojištu.

Nekoliko novih tipova terena upoznat ćete sami. Sve navedeno ne mijenja mnogo za iskusnog stratega - nego mu pruža dodatne elemente za razvoj pobjedničke taktike.



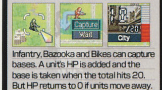
GENERAL JE NAJVAŽNIJI Nove jedinice, tipovi terena i zgrade zapravo znače manje od promjene načina na koji funkcionišu CO moći, jer sada pomoću njih više nije moguće preokrenuti bitku

namijenjene iskusnijim strategima. Na sreću, ključni dio igre toliko je dobar da vam dosadnjakava priča i likovi koji kao da su sa svojim moralnim dilemama izišli iz Final Fantasyja neće smetati. A podučakce sekvence razgovora mogu se i preskočiti.

SIROMAŠNIJE - ALI BOGATJE

Taktičke misle od kojih se glavnina igre sastoji nisu se u osnovi mnogo promijenile. Sve, doduše, izgleda tumbuje jer je veselo zelenilo i općenito šarenilo prošlih igara zamijenjeno sivim i smeđim tonovima. Jedinice su ipak zadržale stripovski izgled i

CAPTURING BASES



Infantry, Bazooka and Bikes can capture bases. A unit's HP is added and the base is taken when the total hits 20. But HP returns to 0 if units move away.



jasno razlomite boje, pa se snalaženjem i prepoznavanjem nema problema. A ako baš niste sigurni je li nešto protuzračna obrana ili bacač raketa zemlja-zemlja, uvijek možete zumirati pogled ili označiti jedinicu pa vam se na gornjem ekranu ispišu svi detalji.

Promjene u taktičkim elementima detaljnije su popisane u obilježnom okviru. No, ukratko, veća je pozornost pridana "pravoj" taktici jer nema super-moćnih sposobnosti zapovjednika na koje biste se mogli osloniti. Nove jedinice nisu samo moćne verzije postojećih nego nude nove opcije za oblikovanje načina borbe, a jedinica je zamjerka što kampanja traje relativno kratko.

Zato je tu mogućnost dizajniranja vlastitih levela i njihovih razmjena putem interneta, kao i multiplayer opcije. Prvi put u serijalu moguće je boriti se online, i to protiv prijatelja ili slučajno odabranih protivnika (uz opciju za odabir protivnika koji



odgovaraju vašoj razini vještine). Ako igrate protiv prijatelja, tu je i mogućnost glasovnog čata korištenjem DS-ova mikrofona. Iskreno, to može i smetati, pa ako želite pravi strateški izazov, jednostavno se otisnite u borbu protiv nepoznatih protivnika s kojima ne morate razmjenjivati komentare - nego samo metke. A s prijateljima je i tako ljepše igrati u lokalnoj mreži (nažalost, svaki mora imati svoj DS i primjerak igre), gdje u borbi odjednom mogu sudjelovati do četiri igrača. Pri igri učestvovalo je poprilično, a savezi i koalicije koji se stvaraju i razrjavaju u tijeku jedne partije posramili bi i hrvatske političare. Nažalost, Dark Conflict nema opciju

"Ako ste poznavatelj serijala, spremite se za zagazite boje i općenito tmurniju atmosferu"

kupovanja dodatnih mapa i opcija bodovima zarađenim u kampanji, niti dodatne načine igre koje je nudio Dual Strike, ali nešto dobijete a nešto izgubite, a ako vam je bitan dobar strateški izazov, mrežno igranje je vredniji dodatak od svega što smo izgubili.

MRAČNO ZA MAJSTORE

Ukratko, novi Advance Wars mijenja priču i paletu boja te se pokušava predstaviti "obilježnim", no efekt je upitan. Igra je, naime, zbog takvog okruženja znatno manje privlačna na prvi pogled, i nekome tko se prvi put susreće sa serijalom ipak bismo preporučili priči nastavak (Dual Strike) - isključivo zbog mnogo prijateljskije i veselijske atmosfere. Ipak, veterani serijala mogu bez imalo bojazni pokupiti Dark Conflict i s njim se zatvoriti u samicu. Privlačnost malenih tenkova nije izgubila svoju snagu, a iako svaki potez traje tek minutu do dvije, u igri je lako izgubiti sate a da i ne osjetite kako oko vas pušu vjetrovi rata. **Berislav Jozic**



Advance Wars: Dark Conflict

INTELLIGENT SYS / NINTENDO

GRAFIKA

S više detalja i obilježje nego dosadnjakovi nastavci

15

ZVUK

Niska poslušna. Slobodno stigajte da lukte zemljajte

12

IGRAVOST

Davno dokazani koncept i dalje funkcionišu bez greške

18

TRAJNOST

Oz samostalno igranje, tu je dizajniranje mapa + multiplayer

16

DOIBRO

Suodni fokus na "pravu" strategiju

10

LOŠE

Inovacije za tek minimalne, a trenutačno atmosfera može postati zamorna

10

KONFID

Izvanredna strategija na putanju i malo nove vizualne

10

DRUGO MIŠLENJE

Potez tenkova igre da malo uočljivo mijenja Advance Wars na prvi pogled čini se rikardizirao na u stvarni je logičan - zaobilazni serijala dubok otvorenost, ne samo pa novih jedinica, već i drakoničke likove i aplikativne priče, dok će novi igrači potpuno sigurno naći i pravi put u serijalu. Advance Wars, dakle, ipak, ako još nije izgubio Advance Wars serijal prednost od odgovarajućeg Dual Strike, ipak nastavak zbog koje je i lako reći, prijateljskije i veselijske atmosfere. Dilema i zbog umjetničkih likova koji se nam se umetnu u igricu. Vrijeme i barm malo izmijeniti vizualni aspekt potpuno. **Boris Zmo**





ŽANR MMORPG
IGRAČI 10.000+
GODINE 14+
IZDAJICA I PRODAJ
PROIZVODNJE FLYING LABS
SOFTWARE
IZDAVAČ SONY ONLINE
HTTP://WWW.PIRATESOFTHEBURNINGSEA.COM
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Pirates of the Burning Sea

Zasitili ste se zmajeva, vilenjaka i oraka? Dobro došli u klub! Odjenite prnje, stavite povez preko oka i ulaštite drvenu nogu jer čeka vas prava avantura na divljim karipskim morima

Pet godina je trebalo Flying Labsu da nakon promjene nekoliko izdavača i tko zna koliko odgoda i izmjena osnovnog koncepta igre dotjera stvari do kraja. Zvuči mnogo, no kada je riječ o razvoju jednoga velikog MMORPG naslova, ništa čudno. Odbirom tematike Pirates of the Burning Sea pogodio je čisti jackpot. Na

"Pomorske bitke su izazovne i dugotrajne"

tržištu prezasićenome gomilom komercijalnih i "besplatnih" fantasy MMORPG-ova online gusari nešto su posebno. Od početka vas očekuju stotine sati krstarenja plavetnilom karipskoga mora, tisuće questova, taktičko nadmudrivanje u pomorskim bitkama i nezaobilazno mačevanje te jedna od najrealnijih

PIRATI S KARIBA - KOSTIMIRANA ZABAVA

NA PODRUČJU KREACIJE lika i opcija koje Pirates of the Burning Sea nudi pri odabiru i podebljavanju vizualnih karakteristika vašega gusarskog avatara, jedina igra koja mu donekle može konkurirati je City of Heroes sa svojim milijunima varijacija. Flying Labs se dobro potrudio omogućiti vam da osim svih sitnica fizičkoga izgleda vašeg lika na izbor dobijete i stotinjak različitih odjevnih predmeta adekvatnih za 18. stoljeće. No tu nisu stali. Gotovo svaki komad odjeće dolazi u paketu s nekoliko varijacija (želiste li recimo prugasti

kaput, karirani ili posebno dekorirani) te mu je moguće i odrediti bilo koju boju iz standardne palete. Sve to rezultiralo je sveopćim maskenbalom na trenutačno aktivnim serverima, a kako šarenila ne bi nedostajalo ni u budućnosti, dizajneri su nam obećali da će redovito, svakih nekoliko mjeseci dodavati nove komade odjeće i puniti piratski butik.



LECHUCK Ovožno o kreativnosti moguće je napraviti vlastiti lik po uzoru na mnoge legendarne gusare



ŽENA SA STAKLENIM OKOM Odberete li za svoj virtualni lik zanosnu gusaricu, moguće ju je i na početku igre ili kasnije kod krojača opremiti adekvatnom opremom, zenske piratske torbice, zenske piratske mačeve, ili možda... jedno prekrasno prozirno stakleno oko

OGRAĐENOST Iстраživanje Po kopnu se nađoše neke med. Istraživanje potpuno slobodno nego ste ograničeni na luke te unaprijed određene lokacije oko njih vožane za točno određene questove



Uspjeh



POČETNE LUKE Svaka od četiri nacije ima točno određenu luku u kojoj se likovi podižu s igrom - kod Britanaca to je Jersey Bay (na slici)

i najbolje riješenih ekonomija u današnjim igrama ovoga žanra. I sve to u društvu tisuća živih igrača. POTBS zapravo i nisu prvi online pirati, preduhitrio ih je Disney sa svojom MMO verzijom filmske trilogije Pirates of the Caribbean koja je u svojoj jednostavnosti potpuno smiješna i nedorasla konkurencija Fly Labsov projektu. Burning Sea naizgled je, osim tematski, potpuno tipičan MMORPG, funkcionira na klasičnom modelu mjesečne pretplate od osamdesetak kuna, no kockice kod Flying Labsovih pirata u mnogočemu su drukčije posložene

DOZVOLA ZA GUSARENJE

Hoćete li biti strah i trepet sedam mora, mroljubivi trgovac gladan zlatnika (u igri je doublebouns naziv za novčanu jedinicu toga vremena), častni pomorski oficir ili plaćenik u službi njegova veličanstva? Izbor je na vama. POTBS vam dopušta sve od navedenoga. Razlike u izvođenju same igre ovisno o odabiru klase i njezinu, no, na izbor bilo koje od njih sa sobom donosi naglasnjen

fokus na točno određene segmente. Upravo tako ćete primjerice moći slobodno trgovati među lukama odaberete li kao svoj lik čak i najopakijeg i najsmrdljivijega gusara, no zbog svojih posebnosti uvijek će vas u tome prestizati klasa stvorena upravo za to namjenu. Od njena kretanja u pogon sredinom siječnja u igri postoje tri osnovne

"Okusite uzbudljiv gusarski život na online virtualnim morima"

nacije - Velika Britanija, Francuska i Španjolska te zasebna nezavisna frakcija gusara. Nije nam jasno zašto su za sada developeri iz igre isključili Nizozemce, koji su također bili jedna od aktivnijih nacija na Karibima tijekom 18. stoljeća, no navodno se oni pripremaju kao sastavni dio jednog od budućih dodataka igri. Odabir bilo koje od triju nacija, osim različitih startnih točaka u igri te velikoga značaja za kasnije PVP ratovanje i osvajanje

tudjih teritorija, pri odabiru klase ne donosi nikakve bitne promjene - koju god odabrali, na izbor su vam stavljeni tri osnovne klase. One su Freetrader (tipični trgovac s fokusom na proizvodnju, trgovinu i što bržu i efikasniju plovidbu), Naval Officer (s fokusom na pomorsko ratovanje isključivo u službi svoje nacije) i Privateer (praktički legalni gusar odan kraljevstvu iz kojeg potječe, s dozvolom za napadanje ostalih nacija). Jedino gusarska frakcija može odabrati četvrtu klasu prisutnu u igri, na samo nju i niti jednu drugu, te biti pravi pirat šireći kaos otvorenim morima. Glavna jedinstvenost prave piratske klase je mogućnost otmicanja neprijateljskih brodova te kasnije njihova korištenja kao svojeg vlastitog plovila dok su svu drugu klasu prisiljene na kupnju novih brodova ili njihovu izradu u suradnji s drugim igračima.

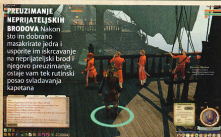
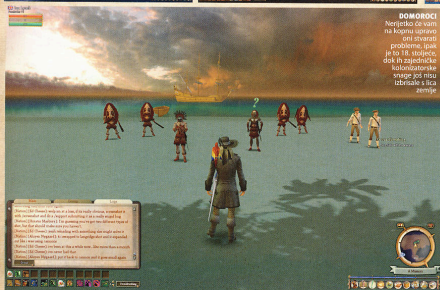
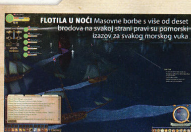
STARI RUZINAVI BROD

Svaki kapetan vrijedi koliko i njegov brod. U POTBS-u to je jedina prava istina. Iako će



BRODIČ NA MJESEČINI Vidljivost u noćnim vjremenima, osim pod osvjetljenjem punog Mjeseca, bitimno je ograničena i otežava nadmudrivanje s neprijateljem





dolazi do osnovne mehanike Burning Seaja koja će vas neprekidno nagoniti da tragate za brzinom, bolje naučavanjem, bolje oklopljenim i većim brodom. Ipak nikada nećete moći zadovoljiti sve te uvjete. U igri prisutnih 150 različitih modela povijesno vrlo točno prenesenih brodica moglo bi se podijeliti u tri osnovne kategorije. Jako brzi i agilni namijenjeni presretanju neprijatelja i ispaljivanju topovskih salvi u najbližnje točke

"Modeli brodova bazirani su na stvarnim povijesnim dizajnama"

njegova plovlja te što efikasnijem iskrcavanju, dobro oklopljeni i izvršno naporužani golemi ratni brodovi s jednim ciljem korištenja maksimalne razorne moći, te veliki i relativno brzi tegleći trgovački brodovi koji, iako se mogu nositi s raznim piratskim presretanjima, za glavnu funkciju imaju isključivo prenošenje ogromnih količina raznih dobara namijenjenih trgovini u udaljenim lukama.

SRAMOTA HRVATSKE DISTRIBUCIJE IGARA - KUPUJTE ONLINE

DOK S JEDNE strane moramo uputiti pohvale službenom domaćem distributeru Sonyjeva PlayStationa, s druge, po što zna koji put, velika kritika ide nezainteresiranosti bilo kojega od hrvatskih distributera zabavnoga softvera za potpisivanje ugovora sa Sony Onlineom. Budući da je upravo ta divizija unutar celokupnoga Sonyja zadužena za izdavanje MMORPG naslova, među kojima se našao i Pirates of the Burning Sea, u obliku standardne igre u kutiji ovaj naslov barem za sada nećete moći pronaći na policama domaćih trgovina igara. Ipak kako se prodaja igara na PC-ju općenito globalno sve brže seli u online vode, tako je približavanje vlastite kopije POTBS-a samo pitanje posjedovanja neke od kreditnih kartica i nekoliko kilova mišića. Osim preko niza raznih posredničkih distribucijskih servisa, kupnju ovoga zaista osvježavajućega i zabavnog MMORPG-a možda putem Sony Station Storea na web adresi store.sony.com. Digitalni download u paketu s prvim mjesec dana besplatnoga igranja kupnjom preko toga službenog digitalnoga servisa stajat će vas oko 250 kn - punih stotinu kuna jeftinije nego li uobičajena cijena za MMORPG naslove u fizičkom pakiranju po domaćim trgovinama igara.



SONY STATION STORE Središnja lokacija za kupnju digitalnih verzija MMORPG naslova koje izdaje Sony Online

PRAVI MORSKI VUK

Kada je o brodovima, ti, plovidbama riječ, upravo tu se dolazi do najbriljantnijeg dijela Burning Seaja. Osim što je nerijetko opuštajuće mimo krstari virtualnim morima, istražujući i trgujući među lukama ili pak rješavajući neke od stotine kognitivnih questova, pomorske bitke su najzanimljiviji i najzabavniji inovacija ne samo u POTBS-u nego u MMORPG igrama u posljednje vrijeme općenito. Prilikom svakog pomorskog okršaja igra će vas smjestiti u poseban segment virtualnog prostora u kojem možete omogućiti da sudjeluju i ostali "vanjski" igrači ili ga zatvoriti samo za vas i vaše suigrače. Pomorske bitke u svojoj osnovi funkcioniraju kao pojednostavljena prelika stvarnih gusarskih okršaja. Osim osnovnih karakteristika našega broda koje će vrlo precizno odrediti njegovo ponašanje na morskoj površini (brzinu, akceleraciju, jačinu oklopa, strukturalni integritet, te broj, nalet i domet topova) najvažniji faktor je vjeter. U svakom trenutku prikazom nadmudrivanja s neprijateljem i pokušavanja pozicioniranja

vaš lik stjecanjem iskustva napredovati kroz rancove (levele) te se nadograđivati čitavim setom različitih vještina. Bilo pomorskih bilo onih vezanih za jednu od mačevalačkih škola, bez adekvatnog, dobro opremljenog broda možete zaboraviti na sudjelovanje u bilo kojoj konkretnijoj pomorskoj bitci a da ona završi vašim potapanjem. I tu se zapravo

SVIČARSKI SIV Sva šteta na jelu brodi vidi se ovisno o rjezinu i stupnju i na jarbolima, i jedrina, pa čak i samim topovima



PORT ROYAL Svaka nacija, pa i gusarska frakcija, ima svoju glavnu luku u kojoj se nalaze mnoge bitne institucije. Jedna od trenutčno najvećih u igri je britanski Port Royal



DETALJI, DETALJI Približno kao kamerom dovoljno blizu svima, brodi, moći ćete promatrati posadu kako puni topove, naprave jadra i obavljaju svoje svakodnevne pomorske zadatke



Broj članova posade
Indikator na kopu i posadi

svog broda za idealnu topovsku paljbu morat ćete voditi brigu o položaju udaranja vjetra u vaša jadra, a ovisno o tome ćete dobivati ili gubiti brzinu bitnu za izvođenje taktičkih manevara. Kada je o odabiru taktika riječ, njih je zapravo nebrojeno mnogo. Od klasičnih "razori mu jedra pa se ukrcaj na

brod i pobij posadu" do onih izazovijih kao što su "osmica" u kojoj vam je cilj vijugati ispred neprijatelja neprestano okrećući prema njemu onu stranu vašega plovila na kojoj su topovi spremni za paljbu, dok se na drugoj strani pune. Sve te pozitivne stvari vezane za pomorske izazove do svoga vrhunca dolaze

u masovnim okršajima i nadmudrivanjima s većim brojem stvarnih igrača.

ZA VREĆU ZLATNIKA

Trgovina i proizvodnja u Pirates of the Burning Seaju zapravo su zasebna igra u igri. Nažalost zbog ograničenja prostorom (čak i na punih šest stranica) u ovoj recenziji ne možemo se ozbiljnije pozabaviti njenim detaljima. No ukratko najvažnije je kako ekonomija u igri funkcionira isključivo sudjelovanjem stvarnih igrača bez ikakvog upletanja servera

"Vrhunac PVP-a su pomorski okršaji s po 25 brodova na svakoj strani"

i samih developera. Svaki komad opreme za brod, raznih predmeta, pa i sami brodovi, koji se nađu u aukcijskim kućama prisutnim u svakoj luci (a koje su centar za kupovanje i prodaju) proizveli su i u prodaju stavili stvarni igrači. Da biste svaki od tih predmeta stvorili, potrebno je imati sve resurse potrebne za

ZA PRAVE KOLEKCIONARE

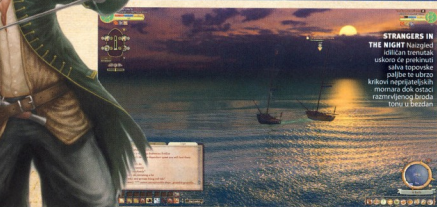
ZAČUDO, KAD JE izišao, Pirates of the Burning Sea bio je jedan od rijetkih ili u posljednje vrijeme praktički jedini veliki komercijalni MMORPG koji se u dućanima nije paralelno pojavio u specijalnoj, sadržajno bogatijoj Collectors Edition verziji. Ipak ekipa iz Flying Laba iskusila se na tom polju tako što je svakom pravom MMO kolekcionaru omogućila da putem web sitea www.potbsmap.com kupi jedinstvenu, vizualno prekrasnu mapu pomorske regije u kojoj se igra događa - Karibis i šire okoline. Mapu je ispisao poznati kartograf a moguće ju je naručiti u dvije verzije - jeftiniju na iznimno kvalitetnom papiru za 125 kn plus poštarina ili pak skuplju, izrađenu na debelom silikarskom platnu za 650 kn plus troškovi slanja i

pakiranja. Obje verzije dolaze u identičnoj dimenziji sasvim pristojne veličine od 114 x 71 cm.



STARINSKE KARTE Savršen zidni ukras za svakog pravog fana Pirates of the Burning Sea

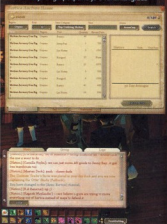
POVIJESNA ARHITEKTURA Bez obzira na poneki komičan moment, igra je povijesno prilično vjerna razdoblju u kojem se događa, kako u izgledu i ponašanju brodova tako i u arhitekturi mnogih karipskih luka.



njihovo sastavljanje, a da biste došli do njih, morat ćete ih kupiti ili od drugih igrača ili ih sami proizvesti u jednoj od za to namijenjenih građevina koje se mogu postavljati po različitim lukama. Bitno je kako

za dobivanje osnovnih resursa (željeza, drveta, granita, kože itd.) morate adekvatnu građevinu postaviti u luku u kojoj je upravo taj resurs naznačen kao prisutan. Budući da je svaki igrač ograničen na tek deset građevina po serveru, očito je kako je ekipa iz Flying Labsa željela sve prisiliti na međusobnu suradnju.

TRGOVINA Krimpa, krizma, iznimno kompleksna ekonomija u igri potpuno je u rukama igrača.



PIMP MY SHIP - ILI SKROJI VLASTITO JEDRO

PRIKUPILI STE ZAVIDNU količinu zlatnika, što trgovinom, što pljačkanjem, i konačno investirali u taj golemi, dobro opremljeni brod koji već neko vrijeme mjerkate u aukcijskoj kući. No tu zabava tek počinje. Nakon što postanete vlasnik novoga plovila prva stvar koja bi vam trebala biti na pameti je kako njegov izgled učiniti što prepoznatljivijim i svojstvenim samo vama. U ranijim fazama igre bit će cete ograničeni tek na promjenu boje jedara te različiti dijelovi tijela broda, čime se već u startu mogu stvoriti stotine varijacija. Kasnije tijekom igre otvara se mogućnost ukrasavanja jedara posebnim uzorcima te je tako moguće svoje brodove učiniti još jedinstvenijima. No najluda zabava u ukrasavanju broda dolazi uz pomoć sadržaja koje kreira igrač. Naime putem svojeg medija Flying Labs je već sada djelomično omogućio primanje od igrača kreiranih uzoraka za zastave i jedra koji nakon zaprimanja prolaze prvo kritiku ostalih igrara u foruma da bi na kraju sami dizajneri POTBS-a odlučili hoće li određeni uradak uključiti u samu igru. Želješi sa s vremenom tako u igru integrirati na stotine ponudljivih kreacija, a osjećate li višak kreativnosti, zašto se ne biste potrudili da se upravo neka od vaših ideja nađe među njima.



KILL BILL BROD Zuta jedra, crni brodici, fale još samo cme crte, no i to se da izvesti

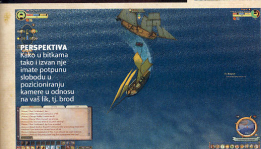
Jer da biste primjerice skupili sve potrebne dijelove za sastavljanje ratnog broda, morat ćete ih pojedinačno nabavljati od drugih igrača točno specijaliziranih za određene aspekte produkcije (unutar limitiranih deset građevina moguće je proizvesti tako tek određeni dio potrebne opreme), koji posjeduju adekvatne građevine. Što se same kupnje i prodaje tiče, ona funkcionira po klasičnom modelu aukcijske ponude i potražnje.

POMORSKI PVP I OSVAJANJE

Kao i kod ostalih MMO RPG-ova u bilo kojem trenutku moguće je sudjelovati u bezazlenim PVP duellima s ostalim igračima. No organizirani oblik masovnog PVP-a u Burning Seaji ima



**TAKTIČKO
POVLAKENJE**
Posadak je mnogo
bolje uloviti vjetar u
leđa i punim jedrima
lagubiti se s mjesta
dokle god se želi
stranice popluniti.



PERSPEKTIVA
Kako u bitkama
tako i izvan nje
imate potpunu
slobodu u
pozicioniranju
kamere u odnosu
na vaš lik, tj. brod.



TEGLENJE Transport tereta do udaljenih
luka zna potrajati po nekoliko desetaka
minuta, no ako je riječ o traženoj robi,
možete je jako dobro zaraditi.



izdavači PC
**Pirates of the
Burning Sea**

FLYING LABS ST. / SONY ONLINE

GRADIVA
5 polje čitane prošlosti, a druge
bitanga

16

ZVUK
Neodoljivo variraju u
muzičkoj podlozi

14

IDRIVOST
Easiranje, trgovina, mašanje,
odabirite svoju vrstu zabave

16

TRAJNOST
Pitaje je koliko se na redovite
PVP epizode odnosi uslug

17

DOBRO
Izvanredno zabavne masovne
pomorske borbe i taksično
nadziranje uplata u global
virtualni svijet Parisa 18. stoljeća

LOSE
Najveći problem i nerazriješen
sretna i gubitnički tipična
od istaklo igre, dala zvezda
mašanje

KONAČNO
Veliki plan osvajanja u MMORPG žanru

Gp 16
/20



mного veći značaj i vrlo usko je vezan za osvajanje luka neprijateljskih nacija. Naime što rješavanjem određene vrste questova ili pak napadanjem neprijateljskih brodova u njihovoj blizini, u suradnji s drugim igračima moguće je u tudim lukama izazvati pobune koje rezultiraju velikim masovnim PVP bitkama u kojima se odlučuje kome će nakon okršaja oće pripasti. Ideja je da nakon što jedna nacija ostvari svogovakvu nadmoć na mapi osvajanjem više od pola svojih luka (neke osnove zauvijek ostaju pod kontrolom njihovih nacija) dolazi do resetiranja mape.

no zauzvrat ona strana koja je napravila takav pothvat trebala bi dobiti čitav set specifičnih bonusa i nagrada. S obzirom na to da je igra u trenutku pisanja ovoga teksta imala

"Mačevanje je najstandardnije i ujedno najslabije riješen dio igre"

tek nekoliko tjedana, to se još nije dogodilo ni na jednom od servera. Nažalost čak niti na šest stranica nije moguće pozabaviti

se ozbiljnije svim važnijim aspektima Pirates of the Burning Sea. Igra u sebi krije zaista mnogo detalja, jedna je od najzabavnijih pripadnica MMORPG žanra u posljednje vrijeme i namijenjena je svim igračima. Bilo da više volite solo rješavanje questova, bavljenje isključivo trgovinom, masovno ratovanje sa suparničkim nacijama i osvajanje luka ili kombinaciju svega navedenog, POTBS je zaista rijedak primjerak žanra za koji osamdesetak kuna danih za mjesečnu pretplatu nije bacanje novca u vjetar. **Damir Durović**

DRUGO MIŠLENJE

Deset godina poslije osvajanja Njave i Avatarskog svijeta gubav u obliku masovne online igre sa su redom neslavno propali. One su lica su izvratne prezentacije pomorske bitke: Pirates of the Burning Sea koristi se nagradu bočica mape dečavanje je upitnije, a opet uvažljivo i avatarski: Kise atmosferski zaboga dno guveranje 18. stoljeća. **Jack Sparrow**



TU U SI! Podijeljeni ekran, posebno pri igranju uvelike anksi da definitivno nema mjesta skrivanja nego je sve u refleksima



MAKNI SAN POPO! Zamračivanje pogleda je zgodna stvar za atmosferu, no kad se previše koristi, izgubi svoju draž.

335.549



MAKNI VELIKO! DUPE! Likovi prilično često zaklanjaju vašim dio ekrana, što je velika zamjerka preglednosti

551.693

ODABIR NAORUŽANJA

Većinu vremena pucaš čete samim što sam padne pod ruku, no teže naoružavanje znači veću razornost i sporije kretanje pa treba odvažniji prednost i mane



ŽANR AKCIJSKA IGRA
ISTRAŽ 1,9
GOĐINE 18+
IZLAZI U PRODAJU [PC/VERZIJU 22. VELJAČE]
PROIZVOĐAČ BIZZARE CREA.
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://WWW.BIZZARECREATIONS.COM/GAMES/THE-CLUB/](http://www.bizzarecreations.com/games/the-club/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

POGLED UNATRAZ

Bizzare Creations dokazali su se kreiranjem serijala Project Godham Raving, a neki će se sjetiti da je isti studio zaslužan i za današnju Formulu 1 97 – mnogima najdražu konzičku simulaciju Formule do sada. Uteško, morali zmagati napravit bazu, adrenalinom napumpanu vožnju. Po što rode u žanru akcijskog napućavanja? – zapravo su se mi kad su počeli stajati prve nagjave za The Club. No onda smo se sjetili da je Geometry Wars, jedna od najzanimljivih i najjednostavnijih pucačina ikada također plod istih programera, što znači da definitivno imaju napravit zanimaju akciju. Spojite PGR i Geometry Wars i dobivate...

The Club

Dobro došli u Klub. Prvo pravilo Kluba je da se o Klubu ne priča. Ne, čekaj, to je onaj drugi klub...



U ovom klubu, glavna je stvar brzina. A druga – preciznost. Ako ste sposobni održati jedno i drugo, izići ćete ovjencani slalom i novcem, a ako niste – nećete izići. OK, dosta patetike i neuspjelih najava za napumpane akcijske filmove, idemo pričati o igri. Riječ je o pucačini s pogledom na akciju iz trećeg lica, pri čemu vam vaš lik zaklanja popričnu količinu ekrana. Prvi minus. Priča po n-ti put obrađuje temu ljudi koji se ubijaju

NEIZDRŽIVA LAKOĆA UBIJANJA

Iako je pričom totalno isprazna, glavni likovi su karikature na temu opakih momaka (ruski kriminalac, američki policajac, ekstremni sportaš...), a napućavanje po uličicama Venecije tek minimalno manje vjerojatno od međusobnog ubijanja po ruševinama neke ex-sovjetske države, The Club ima nešto što mnoge igre s boljom pričom, dobro

osmišljenim likovima i realnim okruženjem često nemaju: sposobnost da vas natjera da skakačete na stolicu,



"The Club traži posvećenost i upornost a zauzvrat daje snažan adrenalinski naboj"

za tuđe zadovoljstvo (Manhunt, Running Man...). Drugi minus. Sama radnja nije nimalo razrađena nego jednostavno idete iz misije u misiju dok ne otključate sljedeću lokaciju i onda opet iz misije u misiju na još lokaciji – a misije su standardizirane, ima ih samo pet vrsta i ne nude ništa pametnije od: preživi i što prije dođi do izlaza. Treći minus? Pa, ne baš.

NAŠ OMIJENI LIK

ON JE BRZ, prilično otporan i osrednje jak. On je Azijat, traženi zločinac kojem Klub nudi priliku za novi identitet. On je, zapravo, agent koji se pretvara da je kriminalac da bi upao na turnir i omogućio snagama reda i zakona da otkriju o čemu se tu radi. No sve je to nebitno jer on je – Kuro. Ime ovog lika totalno nas je oduševilo već na prvi pogled, i to ne samo zato što se tako zove i jedan od najboljih plazma televizora na svijetu iz Pioneerove radionice, Kuro inače na japanskom znači "crn", no piti se što znači da krema sadrži "jednu četvrtinu hidratantne kreme" bespredmetno je koliko i pokušati zadržati ozbiljnu facu dok čitate tu rečenicu. Naravno, riječ je o specifičnosti značenja određene riječi u našem jeziku, čemu se možemo samo smijati. Eto kako nam

neki element igre može uljepšati dan sasvim neovisno o tome što zapravo unutar igre znači.



NEMA MI DRAŽE, OD MOG KURE Kad vidim ime ovog lika prije početka borbe, odmah mi na lice dođe osmijeh i lakše mi je ubijati ostale kurjone.



MOŽE I U DRUŠTVU

U IGRI KOJA SE svodi na napucavanje protivnika što brže i preciznije očekivali biste zanimljive načine grunpa zabave. Nažalost, The Club ne nudi ništa previše inovativno na tom području. Možete igrati standardni deathmatch (svatko za sebe, pa tko više ubije), deathmatch s multiplikatorom poput onog u samostalnoj igri (što baš ne funkcionira jer se pola protivnika skriva pa je teško sloditi kombo), svojevrsni "lovice" u kojem svi lože jednog drugog kao ne ubiju, a onda onaj tko ga ubije postaje lovinu, te nekoliko timskih igara, varijacija na standardne načine multiigranog napucavanja. Ograničenje od maksimalno osam igrača u jednoj ekipi zaigralo je u igri koja se igra na relikvije i palijadovanje se broju igrača, iako likovi koje koristite u grupnom igranju zadržavaju svoje karakteristike iz samostalne igre, nema onaj adrenalinškog ludila koje je bas stvarnije protivniku. Šteta, na ne može se imati sve



VIDIM TE! Moguće je igrati s do tri prijatelja na istom ekranu, a čimbenik da vidite što drugi rade i nije pretjerano važna jer su leveli mali pa ako predugo gledate tudi ekran, najvjerojatnije ćete vidjeti kako vaš lik dobiva metak u glavu.



NEMA SKRIVANJA U načinima igre koji traže da nekog lovite (bili sami ili u timu) lovina je uvijek jasno označena na mapi

Stvar je u jednostavnosti: trči i pucaj, skupljaj
oružja svojih protivnika ili ona strateški
postavljena naokolo te zaradi što više bodova

ubijanju. Preživjeti zapravo i nije toliko teško koliko se priča, na se listu najboljih igrača, jer najveći zbroj bodova dobiva se kombinacijom nekoliko elemenata: atraktivnosti načina na koji ste nekoga eliminirali (bolje jednom u glavu nego pet puta u prsai, daljine iz koje ste ga srušili (iz druge kuće vrijedi više nego s dva metra), te multiplikatora koji se povećava ako slijedećeg protivnika srušite u razmaku od nekoliko sekundi od prethodnog. Naravno, neprijatelj ne stoji i ne čeka da ih napucate, nego vas napadaju pištoljima, granatama, snajperima, bazukama... svatko šteti. No ako ih pogodite prije nego oni pogode vas, nije bitno što imaju u ruci. Oni postaju samo alatka za povećanje kombio multiplikatora.

TRČANJE BEZ PRESTANKA

Turnir koji je osnovni način igre sastoji se od nekoliko tipova misija koje je lako podijeliti u dvije vrste: jedna traži da budete što brži (i zaradite što više bodova ubijajući protivnike a druga da preživite što duže (i zaradite što više...). Trik je u tome da likovi koje birate na početku nude prednost u jednom ili drugom

" Preživjeti zapravo i nije toliko teško koliko upisati se na listu najboljih "

nisu ni u jednom dobri, dok su ostali ili brzi
a slabi (idealni za brzinske misije) ili spori a
jaki (idealni za preživljavanje). Činjenica da
se razlika u korištenju jednog ili drugog lika
zaista osjeti ide na čast kreatorima, no nakon
nekoliko desetaka pokušaja shvatit ćete da je
ključ uspjeha: ponavljanje.
Naime, iako prvih nekoliko misija nije
problem prijeti neovisno o tome kako i
s kojim likom igrate, kasnije broj bodova

USPJEHI!
Na tožim
razinama,
zadovoljstvo
nakon
obavljene
misije je
gotovo
orgazmičko

COMPLETE ☒

TARGET SCORE 730.000
YOU SCORE 968.744

ASPIRATION 100% **WELL-BEING** 17%

YOU WIN!

koje treba skupiti postaje prilično visok pa je jedini način da uspijete ponavljanje levela dok napamet ne naučite odakle će vam u kojem trenutku doći koji protivnik i izvježbate savršenu ubojitu seriju. Proturđm kroz vrata, napucam frajera lijevo, idem naprijed, zakotrim se kod stupa, dok ustajem, ustrijelim onoga s puškom na balkonu, okrenem se desno, skinem onog koji se penje stepenicama, onda niz stepenice, dvojica slijeva... naravno, fluidnost se dobiva beskonačnim ponavljanjem, pa The Club u osnovnom odjeljku igre prilično sliči na retro arkadne ili platformske igre u kojima smo jednako tako napamet učili pozicije protivnika i prepreka.

NEĆEŠ TI MENI DUGO

Zamućivanje ekrana kad šprintate, skriveni objekti koji povećavaju multiplikator, mjesta na kojima prilikom na tipku izvršavate akcije sekvence, specifičnosti različitih oružja i slični detalji ovise raznoznolik, što garantira da vam igra nikad vrijeme neće dosaditi. No koliko će to trajati ovisi isključivo o vama. Neki su ljudi spremni potrošiti sate i hrpe kovčanica da se upišu na vrh top-liste ankardnog automata, neki će se to puta ponavljati jednu te istu utruku dok je ne odvedu u ciljanom broju sekundi, a treći će odustati od igre ako u prvih pola sata izgube život. The Club traži posvećenost i upornost a zauzvrat daje adrenaliniski nabo, izgrizene usnice i ušbit zbog srušenog rekorda broja bodova. To nije pogodba koja će se svakome sviđati, ali barem je potena. Uzmi ili ostavi. Dobro došli u klub.

Berislav Jozic

[illegible]



Final Fantasy XII: Revenant Wings

DS exclusive

RTS u FF svijetu? Vjeruje, funkcionira sasvim dobro – sjetite se da ni FFTactics na početku nije zvučao interesantno

ŽANR STRATEGIJA
IGRAČI 1
GOĐINE 12+
IZLAZI 15. VELJAČE
PROIZVOĐAČ SQUARE ENIX
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://NA.SQUARE-ENIX.COM/FFXIIW/](http://na.square-enix.com/ffxiiw/)

Kad je Revenant Wings prvi put najavljen, mislili smo da će to biti netko slično Final Fantasyju X-2: nadogradnja na originalnu igru u više-manje sličnom stilu, ali s drukčijim fokusom. Moramo priznati da nam je prilično drago što smo se prevarili. RW je, naime, smješten u isti svijet (Ivalice), nastavlja se vremenski na priču i sadržava većinu likova iz FFTX, ali nudi sasvim drukčiji i vrlo dobro realiziran stil borbe – strategiju u stvarnom vremenu.

KOL'KO NAS IMA!

Ne može se reći da tu nema radnje – čak dapače, otkrit ćemo sasvim novi leteci kontinent – ali igra se u osnovi sastoji od serije misija te prostora između njih koji možemo popuniti razvojem

"Iako na maloj konzoli, ova strategija nije namijenjena početnicima"

likova, uređenjem letedećeg broda i drugim aktivnostima. Borba je tako osnovni element Revenant Wingsa i prilično je kompleksna pa ovo nikako nije igra za stratege-početnike. U akciju krećete se dot vlastitih likova, no pomoću portala za privlačenje možete privući raznovrsna čudovišta da se bore uz vas. Mnoga od čudovišta bit će vam poznata iz FF igara, iako ima i novih, a kao

i vaši likovi, dijele se u tri grupe: za direktnu borbu, za dalekometni napad i letaću. U iste vrste podijeljeni su i neprijatelji pa je ključ pobjede znati koga napasti kojom vrstom jedinice. Dodajte elementarne afinitete, specijalne moći i činjenica da na mapi možete biti i više od 30 jedinica odjednom pa možete zamisliti koji kaos nastaje na malenom ekranu DS-a. Kontrole stylusom funkcioniraju kao u svim standardnim RTS-ovima,

uključujući odabir više jedinica odjednom i brzo prebacivanje s jednog na drugog zapovjednika, a mora se priznati da je pobjeda u bici (nakon što prodriete nekoliko uvodnih borbi) priličan izazov.

FANTAZIJA U MALOM

Osim dobro balansirano, izazovnog i kompleksnog sustava borbe, Revenant Wings može se pohvaliti i vrhunskom grafikom, posebno u animacijama između misija koje koriste oba ekrana DS-a i pravi su primjer FMV sekvenci po kojima je FF serijal već dugo poznat. Uspjele su nam, čak, dočarati toliko karakterističan osjećaj očaranosti fantazijom. Uz poznate likove, glazbu, 20-ak sati osnovnog sadržaja i hrpu dodatnih misija i modifikacija, vjerujemo da će se ovaj neobični izdanak serijala svjediti ne samo ljubiteljima Final Fantasyja nego i fanovima strateških igara – osobito ljubiteljima RTS-a koji teško da su očekivali da njihov omiljeni žanr bude tako dobro prilagođen maloj konzoli.

Berislav Jozic



IVALICE ALLIANCE

REVENANT WINGS jedan je od naslova u podnaslovu "Ivalice Alliance" koji bi trebao "spoznati" više igrača sa svijetom Ivalicea, kako je to objasnio izvodni producent Square Enixa Akiohiro Kawazu. Ostali naslovi u toj grupaciji uključuju Final Fantasy Tactics: The War of the Lions (port originalne igre s PSone na PlayStation Portable), Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift (nastavak iste igre na Nintendo DS), još jedan Final Fantasy Tactics za mobilne telefone te Final Fantasy XII International Zodiac Job System za PS2 (FFXII s dodatnim opcijama za razvoj likova). Za neke od navedenih igara za sada nije poznato hoće li i kada izaći izvan Japana, no s obzirom na sve veći fokus Square Enixa na inozemna tržišta, šanse i nisu tako loše.



FFXII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM Ne donosi promjene u samoj priči originala, ali fanovima pruža velike dodatne mogućnosti razvoja likova te istraživanja brojnih novih detalja razasutih kroz igru

ISTRAŽITE NEBO

Leteci kontinenti koji ćete posjećivati i istraživati kroz misije poznate od prijašnjih FF izdanaka ali i sasvim novih i različitih teritorija



Final Fantasy XII: Revenant Wings

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

GRAFIKA Jasno i dobro, 3D, animacije zapamti

18

ZVUK Glazba ima puno šmaka i FXII

15

IGRIVOST Nije da nismo poseli kontrole – ali smo se uvijek igrali

16

TRAJNOST Svi su osnovni misiji i dosta novih detalja

16

OSOBNO Vrhunski uzbudljive i intenzivne borbe te izvrsne animacije između misija

LOŠE Kamera i kontrole nisu savršene, a za nekih je i teško potpuno biti na tri mjesta odjednom

KONAČNO Dobro i originalno RTS u prvenstvu i privlačnost FF serija

Gp 17 / 20



Front Mission

Uh, huh, eto razloga za kupnju DS-a

ŽANR TAKTIČKI RPG
IGRAČI 1-2

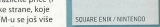
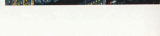
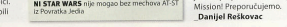
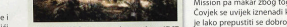
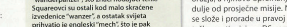
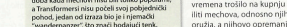
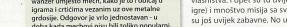
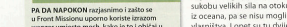
GOĐINE 10+
ILUSTRACIJE IZDAVAČ SQUARE ENIX
IZDAVAČ NINTENDO
HTTP://na.square-enix.com/frontmission/

Svi znamo što je i kakav je trag ostavio Front Mission, jedan od najstarijih i najpopularnijih Squareovih serijala futurističkih taktičkih RPG-ova. Za one koji ne znaju, postoji samo jedna riječ: odigrajte!

Ovim nastavkom SquareEnix kao da vraća dug Nintendo jer je na SNES-u i izišao prvi nastavak. Kasnijim selidbama na PSone i PS2 serijalimalo nije izgubio na autentičnosti, iako nam je srca najbliži drugi dio igran na PSoneu. Izlaskom na DS-u nema nam druge - i oni najtvrdoglaviji koji to nisu učinili morat će nabaviti DS koji je zadnjih mjeseci postao prava meka taktičkih igara. Samo u zadnjih mjesec dana dobili smo Panzer Tactics, pa novi Advanced Wars, i konačno Front Mission. Oh, kako li će samo sljedeći tjedni biti slatki...

NA DVA EKRANA

A filozofija Front Missiona se ni dodatkom novog ekrana nije promijenila ili zakomplicirala. Sve je lako i prirodno, a stylus lijepo pomaže u taktiziranju i bitkama. Za sve ostalo (kupnju, opremanje i razgovore) još uvijek najbrže će biti gumbici. Lijepo je vidjeti da u FM-u još nisu odstupili



WANZERI I MECHOVI

PA DA NAPOKON razjasnimo i zašto se u Front Missionu uporno koriste izrazom wanzers umjesto meč, kako je to i običaj u igrama i crticima vezanim uz ove metalne grdinje. Odgovor je vrlo jednostavan - u doba kada mečovi nisu bili toliko popularni, a Transformersi nisu počeli svoj pobjednički pohod, jedan od izraza bio je i njemački "wonderpanzer", što znači hodajući tenk. Squareovci su ostali kod malo skraćene izvedenice "wanzers", a ostatak svijeta prihvatio je engleski "mech", što je pak japanska izvedenica (meko) od "mechanical".



NI STAR WARS nije mogao bez mečova AT-ST iz Povratka Jeda

od malih priča i poželjeti spasiti cijeli svijet. I ovoga puta riječ je o regionalnom sukobu velikih sila na otoku koji je izronio iz oceana, pa se nisu mogli dogovoriti oko vlasništva. I opet su tu dvije različite priče (i igre) i mnoštvo mislija sa svake strane, koje su još uvijek zabavne. No u FM-u se još više vremena trošilo na kupnju pravih wanzera ili mečova, odnosno njihovih dijelova te oružja, a njihovo opremanje znalo je trajati dulje od prosječne misije. No jednom kada se složje i prorade u pravoj kombinaciji... teško protivnicima. DS verzija možda nema svu onu taktičku kompliciranost prijašnjih nastava, ali i ovako odlično odgovara laganom pikanju koje ubrzo postaje opsesivno opremanje i ratovanje dok ne

"Lijepo je vidjeti starog prijatelja. I izgubiti se s DS-om u rukama"

ispratimo zanimljivu priču, pa ne počnemo opet new game+, sada s već kupljenim dijelovima i nakupljenim nivoima. Oh, krasnog li izživljavanja... Poznavateljima nije ni potrebno otkrivati da prave poslastice dolaze tek nakon trećeg odigravanja... Uglavnom, lijepo je opet igrati Front Missiona pa makar zbog toga kupovali i DS. Čovjek se uvijek iznenadi kada shvati kako je lako prepuštiti se dobrom igri. Živio Front Mission! Preporučujemo. **Danijel Reškovac**

Front Mission

SQUARE ENIX / NINTENDO

GRAFIKA
Simpatična i detaljna 15

ZVUK
Tja, najbolsja komponenta 10

IGRAVNOST
Nepozabljiva 17

TRAJNOST
Dugo igra i barem dva poslika 16

DODATNO
Zanimljiva priča i borbe wanzersa i napunjen opremanjem

LOŠE
Nema baš tako teško prijašnjih nastava, ali je zato slično za početnike

KONAČNO
Igra koja nas je u svakom pogledu razveselila

Gp 16 / 20



Pokemon Battle Revolution

Još jedna neinventivna borba Pokémona. Kad ćemo dobiti pravi, veliki Pokemon RPG?

ŽANR RPG
IGRAČI 1-4
OSOBINE 7+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ GENIUS SONDRITY
IZDAVAČ NINTENDO
[HTTP://na2.nintendo-europe.com/pokemonbattlerevolution](http://na2.nintendo-europe.com/pokemonbattlerevolution)

OK, shvaćamo da su Pokémoni - Poket MONsters na tako spadaju u džep, no jednostavno nam nije jasno zašto Nintendo uporno inzistira da glavne Pokémon igre izdaje na prijenosnim ("džepnim") konzolama, dok na "velike" konzole dolaze samo "pomoćni" naslovi. Počelo je s Pokémon Stadium još na

"Ovo i nije prava igra, nego tek sučelje za borbu Pokémonima"

Nintendo 64, a nastavilo se kroz Pokémon Colosseum i Gale of Darkness. Iako su ova posljednja dva imala nekakvu RPG priču, bilo je to vrlo jedno u usporedbi s Pokémon Ruby, Sapphire, Emerald ili Diamond. Očigotno u usporedbi s prijenosnim verzijama. Naime, vrlo je jasno da je namjera verzija za velike konzole samo da pokažu kako Pokémoni izgledaju na velikom ekranu, u 3D-u. I kako se bore.



ZA DOBRO OPREMLJENE

IGRA JE OČITO namijenjena igračima koji imaju DS i igre Pokémon Diamond ili Pearl. Ako ste tako opremljeni, pred vama se pruža niz novih mogućnosti: možete na Wii prebaciti svoje Pokémone s DS-a i uživati u njihovoj 3D ljepoti, sam DS možete koristiti kao način kontrole, a na DS-u možete otključati bonus Pokémone. Također možete svoj DS koristiti kao kontroler i igrati u četvero s trojicom prijatelja jednako zabavljenima u Pokémone. Ikoj, dakle, imaju svoje DS-ove i primjerke Pokémon igra u njima. Ima toga još, no otkriće sami - jer ako imate sve navedeno, jasno je da je ova igra namijenjena upravo vama.



MOĆNA URGELA Prebacivanje Pokémona s DS-a koristi i u samostalnoj igri jer jedino tako možete birati članove svoj tima - u suprotnom igrate s onim što vam igra dođe



SVI ZAJEDNO Imate li više prijatelja jednako zabavljenih u Pokémone kao i vi, vrijednost Pokémon Battle Revolutiona je znatno veća.

SIJEDEĆI PROTIVNIK, MOLIMI!

Sve navedeno zapravo je bijesna reakcija na činjenicu da se PBR sastoji samo od borbi Pokémona, i to vrlo malo mogućnosti nadogradnje, modifikacije i slično. Jednostavno se borite na turnirima i, ako pobjeđujete, imate neki minimalni osjećaj da napređujete prema konačnom cilju: pobjedi svih Colosseum Leaders u svim Colosseumima. A to nije malo postignuće - osim što borbe postaju sve izazovnije, treba imati strpljenja da sve to prijedete jer bez ikakve priče koja bi ih povezivala, borbe postanu vrlo dosadne nakon nekog vremena. Možete se boriti i online, kako s prijateljima tako i sa slučajno odabranim protivnikom, a ako se odlučite za ovu posljednju opciju, preporučljivo je da koristite Pokémona prebačene s DS-a i unaprijed dobro uvježbane. Inače praktički nemate šanse.

STROGO OGRANIČENA PRIVLAČNOST

Ukratko, Pokémon Battle Revolution najvrijedniji se nećete vidjeti nikome osim Pokémon fanova, a i oni bi mu trebali pristupiti oprezno. Ako vas mori snažna želja da svoja džepna čudovišta (ne, ne mislim na to, sam vas bilo!) vidite u reprezentativnom izdanju, okušate se protiv pokemanišaka preko interneta ili prijatelja koji vam dođu u goste - samo naprijed. Ali ako tražite bilo što osim klasične RPG borbe na poteze, u kojoj pobjeđujete onaj koji bolje iskoristi svojih nekoliko vještina i osobina - tražite i dalje.

Berislav Jozić



Pokemon Battle Revolution
GENIUS SONDRITY / NINTENDO
GRAFIKA
Pokémoni su lijepiji 3D u - ali ne oduševljavaju
14
ZVUK
Pobudanje Pokémona i dosadni najvažniji - moglo je i bolje
10
IGRAVOST
Dinamičnost i prilika za zaprepaštenje. A samo borba tako dosadna
13
TRAJANOST
Ako imate DS i Diamond ili Pearl, dostaje još 5 bodova
10
PRIČA
Priča da iskoristimo svoju kreativnost Pokémona s DS igara
DOBRO
Nema mini igara ni dodatnih sadržaja
LOŠE
KONAČNO
Borba Pokémona za Pokémon fanove - po mogućnosti ispremljene DS-om
GP 11 / 20



PROPAŠT usima i teniscima, njegova veličanstvo... Sonic



DIZAJN Jedan od najljepših nivoa, ako ne i najbolji u cijeloj igri



VRTOGLAVICA U redu, moramo priznati, ove ludorije savršeno idu uz Sonicov lik i djelo



ONO zlatno prstenje ostalo je uz nas i ovoga puta



NOVO Vozila i voznjaci po zidu jedna su od inovacija u novom nastavku

Sonic Riders: Zero Gravity

ŽANR UTJERKA
IGRAČI 1-4
GOĐINE 3-4
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ SONIC TEAM
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.com/gamesite/sonicriderszg/](http://www.sega.com/gamesite/sonicriderszg/)

Utke su uvijek bile zgodan način za proširenje mogućnosti jedne "maskote", no za razliku od primjerice Crash Bandicoota ili Super Marija koje smo igrali u cart izdanjima, Sonic predstavlja varijantu shodniju njegovu liku - hoverboard. Igru smo odigrali na Wiiju gdje je koncept upravljanja riješen po pravilu koje je postavio izvrstan Exite Truck, no nažalost ne uspijeva održati

tu razinu igrivosti. Ukratko, kontroler se drži u horizontalnoj poziciji i njegovim nakretanjem se kontrolira smjer kretanja. Sonic je oduvijek bio poznat po svojoj brzini i odazivu na kontrole i malo je čudno da se Sega sada udaljila od te

" Sonic je oduvijek bio poznat po svojoj brzini i odazivu na kontrole "

ideje. Tako će se nerijetko dogoditi da ne možete skrenuti negdje jednostavno zato što vam kontrole to ne dopuštaju. Dakle krug okretanja je prevelik, a prijanjanje uz površinu prejako, što vrlo ograničava mogućnosti manevriranja i

čini osnovnu komponentu ove igre - neigrivom. Osim toga ni ostale kontrole nisu intuitivno postavljene pa zahtijevaju dosta vremena za prilagodbu kako bismo u potpunosti mogli iskoristiti ludi dizajn svakog nivoa. "Glazba" koja prati cijelo ovo iskustvo prilično je naporna, tj. zvuči kao one brze synth rock stvari koje smo se navikli slušati kroz brojne stare arkadne igre, no moramo priznati, ovdje smo ipak očekivali nešto drugo. Sonic nosi u sebi golem potencijal, koji je očito previše odvuкао igru od njene biti, te će i ljubitelji teško naći volje i živaca da s njom izlaze na kraj. **Danijel Milčić**

PS2 | Wii
Sonic Riders: Zero Gravity

SONIC TEAM / SEGA

Sonic kao lik te dizajn pojedinih nivoa

ERAFIKA

15

DOBRO

ZVUK

08

LOŠE

Izla igrivosti i zvuk

ISPIRIVOST

07

TRAJNOST

12

KONAČNO

Pitalo je teško i balosno odnositi se ovako prema legendarnom liku, no što je - tu je...

08/20



High Velocity Bowling

ŽANR: ŠPORTSKA SIMULACIJA IZLAZI U PROJEKTU
[HTTP://www.us.playstation.com/PS3/Games/HighVelocityBowling](http://www.us.playstation.com/PS3/Games/HighVelocityBowling)

Simulacija kuglanja koja koristi Sixaxisovu osjetljivost na pokret i nije toliko loša koliko je - osrednja. Atmosferu male kuglane u seoskom gradiću dobro dočaravaju otkačeni likovi, a osjetljivost kontrolera je ugodno implementirana uz minimalno korištenje tipki pa je igranje vrlo jednostavno. U ponudi su osnovni način igre, izazovi (ne i multiplayer), a otključavanje likova, lokacija i lopti može vas dulje vrijeme zadržati uz ekran. Jedino nema "onog nečeg" što bi igru izdvojilo u višu kategoriju.

Berislav Jozic

High Velocity Bowling
 SCE / SCE

Sveom pristupa kuglanje - bolje od onog u Wii Sportsu

13 / 20



Samurai Warriors: KATANA

ŽANR: AKCIJSKA IGRA IZLAZI 22. VELJAČE
[HTTP://www.samuraiwarriorskatana.co.uk/](http://www.samuraiwarriorskatana.co.uk/)

Koristeći dalekometna oružja (pokazivačem po ekranu) i katanu (mašite Wiiom teom) svladajte bezbroj kloniranih protivnika - to bi bio kratak opis ove igre. Ne nječemo da je to bilo zanimljivih ideja, kao i da variranje načina igre (u nekim levelima se krećete sami, u nekim samo udarate i pucate...), multiplayer, razvoj likova i kovanje oružja mogu biti privlačni ljubiteljima ovog KOEI-jeva serijala, ali loša grafika te jednolična i beskonačna akcija brzo će dosaditi i najupornijima. 5 godinu do dvije dorade, moglo je biti i bolje.

Berislav Jozic

Samurai Warriors: KATANA

OMEGA FORCE / KOEI

Na igralištu serijala - ali samo naprednije

10 / 20



Kingdom Under Fire: Circle of Doom

ŽANR: AKCIJSKI RPG IZLAZI U PRODAJU IGRANI 1-4 GODINE 16+ [HTTP://www.kufcod.com/](http://www.kufcod.com/)

Cetvrti Kingdom Under Fire velik je razočaranje i nazadovanje u serijalu. Circle of Doom je najobičniji hack'n'slash s elementima RPG-a koji na momente neodoljivo podsjeća na EA-ov akcijski serijal LOTR. Dakle, ako ste očekivali strateški naslov nalik prethodnicima, grdnno ćete se razočarati, jer ono što smo dobili strogo je linearni h'n's u kojem se 5-10 sati s jednim od likova krećete u zadanom smjeru, tamanite stotine monstra samo jednim combo potezom dok ne završite nivo i iznova ponovite formulu u sljedećem. Sve što se mijenja vaš je level, skillovi koje usput zaradujete na glupav način i izgled nivoa. Jedine dobre strane igre jesu kooperativno

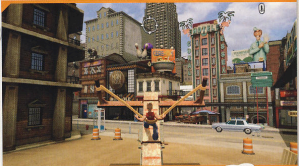
igranje putem Livea do četiri igrača, te različiti scenariji koji prate svaki lik i drukčiji stil borbe, oružja i magija. KUFCD neosporno je najsibljiva karika serijala koji je razvojni tim Blueside odveo u novom smjeru u kojem će vam najčešće društvo praviti dosada i potpuni nedostatak ingenioznosti.

Darko Botić

Kingdom Under Fire:
 Circle of Doom
 BLUE SIDE / MICROSOFT

Jednolično, nezanimljivo i potpuno nemuslo

07 / 20



Pain

ŽANR: IZVOĐENJE LUDOSTI IZLAZI VELJAČA IGRANI 1-2 GODINE 12+ [HTTP://pain.us.playstation.com/](http://pain.us.playstation.com/)

Ubacite čovjeka u pracku, nategnite, nacijajte i pustite. Slijedi bol. U prijevodu: Pain. Cilj je, ovisno o načinu igre koji odaberete, nanijeti što više boli ili štete, pogoditi majmune skrivene uokolo, u letu uhvatiti pantomimicare i baciti ih kroz staklo... uglavnom, svašta. Ali što god radili, nevjerojatno je zabavno. Havoč engine izvrsno je iskorišten te vaš lik (ima ih nekoliko koje možete otključati) leti otprilike kako bi letio i pravi čovjek ispaljen iz pracke, a objekti koje udari vjerojatnost se ruše naokolo, udaraju u druge objekte i stvaraju kaos. Nad svojim likom u zraku imate ograničenu kontrolu (otprilike kao u sudarima u Burnoutu), a svaki novi let otkrit će vam neku novu foru koju možete izvesti i novu razinu

interaktivnosti. Nažalost, grad je jedini level koji je na raspolaganju kad igru kupite, no kreatori obećavaju nove vrlo skoro. Jedva čekamo... **Berislav Jozic**

Pain

IDOL MINDS / SCE

KONAČNO

Izaziva vrhunska igra, neobične privlačnosti, koja nam na još jedan način

16 / 20



Piyotama

ŽANR: LOGIČKA IZLAZI U PRODAJU IGRANI 1-2 GODINE 3+ [HTTP://www.us.playstation.com/PS3/Games/Piyotama](http://www.us.playstation.com/PS3/Games/Piyotama)

Piyotama ima gotovo sve elemente dobrih logičkih igara: jednostavan koncept, mali broj pravila i mogućnost kompleksnih kombinacija. Ono što nedostaje je instant-zanimost koja će igrača držati uz ekran. Raznež, u osnovi, o slaganku četiri u red, s tim da kuglice (zapravo jaja) razmještamo po tri s lijevog ili desnog kraja svakog reda. Stvar nije laganja jer u glavi treba držati oblik koji želite složiti, dok redove s jedne i druge strane oblikujete prema tome, a nove kuglice stalno padaju. Tu su i kontrole Sixaxisom bez kojih najveći rezultati nisu moguć. Ponuda načina igre je siromašna, no tu je igranje udvoje na jednom ekranu, dok je putem

interneta moguće samo oboriti najbolje igrače s top-liste. Vesela atmosfera uz pijukanje pilica ("piyo") je japanski za "piju" koji se legu te mogućnost promjene skinova daju dodatnu čar, no treba naglasiti da ovo nije logički izazov za svakoga... **Berislav Jozic**

Piyotama

JAPAN STUDIOS / SCE

KONAČNO

Relativno triška logička igra simpatične grafike i atmosfere

14 / 20



HEATBLAST Ne samo da je agilan nego je i vrlo vatri protivnik



MIMIKRIJA NEPRIJATELJA Vilo podao, ali učinkovit tirk



FOURARMS je izvanzemaljac koji je motorika, ali velike snage



Ben 10: Protector of Earth

Dječak kojem je mašta stvarnost

ŽANR AVANTURA IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU PROZVOBAČ HIGH VOLTAGE SOFTWARE IZDAVAČ D3 [HTTP://WWW.BEN10THEVIDEOGAME.COM](http://www.ben10thevideogame.com)

Ben 10 još je jedan crtani uradak Cartoon Networka koji prati nesvakidašnji život desetogodišnjeg Bena Tennysona. U prvoj televizijskoj epizodi malčick Ben pronalazi neobičan i vrlo funkcionalan ručni sat imena Omnitrix. Isti taj sat omogućava Benu preuzimanje forme čak desetoro izvanzemaljskih od kojih svaki posjeduje unikatne moći i sposobnosti te vrlo uočljive i neljudske fizičke karakteristike.

SKRAĆENA VERZIJA

Iako u televizijskom serijalu Ben preko famoznog sata raspolaze s čak desetoro izvanzemaljskih primjeraka, u igri će biti u mogućnosti transformirati se u samo njih petoro (možeće je da je preostalih petoro čuvano za mogući nastavak igre). Kroz igru je najmladrije prelazi kao jedan od likova nastanjenih u satu domaćina a rjeđe kao sam Ben, koji je zaista krhko desetogodišnje dijete. Transformacija se obavlja jednostavno,

BEN TEN

PRVA TELEVIZIJSKA epizoda Ben 10 emitirana je 27. prosinca 2005. godine. Radnja se odvija oko protagonista Bena, njegove rođakinje Gwen i djeđa Maxa. Tijekom kampiranja prilikom kojeg Bena umalo pogodi zahvata zemljiska čahura, Ben istraživanjem te iste čahure pronalazi čudotvorni Omnitrix koji mu omogućava transformaciju u desetoro drugih neljudskih bića. Iako svjestan da s novom ulogom mora pomoći u očienju svijeta od zla, Ben u skladu sa svojim samo deset godina života na šaljiv te češće nespresan način iskoristava blagodat koja mu je doslovce pala s neba.



DEŠNO OKO ODAJE PODLU NAKANU lijevo oko već traži oprost



GOTOVO SU SVA GOSTUJUĆA BIĆA izvedenici iznoljajkih kukaca



prebijanja svega što se nađe na putu i skupljanja onoga što prebije iz sebe ostavlja. Sitne zagonetke koje ne traže pretjerano razmišljanje zadovoljit će najskromnije igrače platformskih igara dok će ostali manjak satisfakcije pokušati pronaći u kooperativnom igranju. Što igru već klasično čini zabavijom.

Nevena Salat

Najmladi spasilac svijeta svih vremena

pomoću R1 i R2, a već od početka igre imate na raspolaganju Heatblasta, doslovno vatrenog izvanzemaljsa, te Fourarmsa - kratkogot i krupnog došljaka, s kojima prelazite glavinu igre sve dok putem odnosno zaslugama ne otključate i preostalu trojicu XLR 8, Cannonbolta i Wildvinea.

Igra je platformska avantura s ciljem spašavanja svijeta od zla koje se proširilo na pet velikih lokacija. Vizualna 3D renderirana prezentacija vrlo je nalik samom crtiću koji

je ovom prigodom podijeljen na 14 nivoa te s pokojim glavonjom kao preprekom. Igra nažalost odiše monotonim ponavljanjem



BACAČ PLAMENA kojem bi l zbog drugih igara trebalo podići spomenik



Ben 10: Protector of Earth

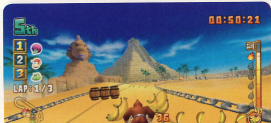
HIGH VOLTAGE SOFTWARE / D3

OSOBNO	GRAFIKA
Vizualno vrlo nalik singularnom crtanim filmu, jednostavno i igrivo	4
LOŠE	ZVUK
Musika monotona, izostaje opseg	3,5
	IGRAVOST
	4
	TRAJNOST
	3,5

KONAČNO

Vizualno privlačna igra lake kontrole i niske igrivosti

4



ČVRSTO OGRANIČENA STAZA i dobrija je takva jer bi inače bilo puno udaraca

Donkey Kong Jet Race

Bubnjajte bez bubnjeva i poletite na bačvama baruta

ŽANR: UTJERKA IGRAČI 1-4 GODINE 3 - IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ: PAJIN IZDAVAČ: NINTENDO
[HTTP://www.nintendo.co.uk/NDS/en_GB/games/wk/donkey_kong_jet_race_5682.html](http://www.nintendo.co.uk/NDS/en_GB/games/wk/donkey_kong_jet_race_5682.html)

Što rade majmunini na bačvama baruta? Pa, naravno, lupaju po njima a eksplozije ih odbacuju u zrak. Niste to znali? U ovoj igri to je opće poznata činjenica, a majmuniska strast za eksplozivnim letom pretvorena je u utrku u kojoj je, mlatarajući po bačvama, potrebno prije protivnika stići na cilj. Zvuči zabavno? Čekajte da pokušate.

LIJEVA - DESNA, JEDAN - DVA Iako je podloga (let na bačvama baruta) prilično originalna, izvođenje je standardna arkadna utrka s posebnim kontrolama. Svojim likom, naime, upravljaite tako da "lupate" po lijevoj

Ako ništa drugo, riječ je o relativno dobroj tjelovježbi

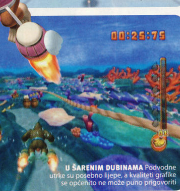
Ili desnoj bačvi (ovisno o tome na koju stranu želite skrenuti) držeći u jednoj ruci Wiiremote a u drugoj Nunchuck. Želite li ubrzati, potrebno je lupati najmijenice po jednoj i drugoj bačvi, a skok postizete dizanjem



obiju ruku u zrak. Prava tjelovježba. Sistem je jednostavan i isproban je na trogodišnjem djetetu koje je već nakon 2-3 pokušaja shvatilo kako igrati. Nažalost, igra nije shvatila.

MAH'O TI, NE MAH'O...

Kontrola, koje su najveća posebnost igre, ujedno su i njezin najveći problem jer nisu dovoljno osjetljive i precizne za ugodno upravljanje. Čak i pri najvećoj brzini sve se odvija sporo pa ćete i u najtežim utrkama "hvataći" zavojie, a čak i da ne uspijete, sa staze ne možete izletjeti nego samo gubite brzinu stružući rubove. Tog struganja bit će puno jer vrlo je teško procijeniti kada trebate početi skretati, a još teže biti siguran da će vaš pokret u pravom



U SARENIM DUBINAMA Podvodne utrke su posebno lijepe, a kvaliteta grafike se općenito ne može puno prigovoriti

trenutku rezultirati i skretanjem u pravi čas. Mladim igracima to je poseban problem jer ne shvaćaju zašto ih majmun na ekranu "ne sluša". Zločesti majmun. A izgleda tako simpatično.

ŠTETA ZBOG DJECE

Zapravo, cijela igra ima mnogo potencijala. Tu je hrpa veselih likova koje treba otključati, dosta staza po raznovrsnim lokacijama (pustinja, džungla, snijeg, vulkan...), bonus predmeti koje koristite u utrkama, različiti načini igre među kojima i utrka učtvero... pa je dosta šteta što osnovni element nije dovoljno kvalitetno napravljen. Možda su jednostavno trebali odustati od lupanja i napraviti obični klon Donkey Kong Racinga kao što im je očito i bila zamisao.

—Berislav Jozić

BUBNJEVI IZ POVIJESTI

JET RACE JE inicijalno zamišljen kao igra za GameCube, koja bi koristila DK Bongos - plastične bubnjeve koji su se prodavali u paketu s nekoliko GC igara. Uz serijal Donkey Konga (bubnjanje u ritmu glazbe i oznaka na ekranu), najzanimljivija igra koja je koristila DK Bongos bila je Donkey Kong Jungle Beat, gdje smo Donkey Konga pomicali udaranjem po lijevoj ili desnoj komandi, a bile su tu i dvije dodatne komande: udarac po oba bubnja odjednom i pljesak, koji je detektiran uprađenim mikrofonom. Igra je funkcionirala izvrsno, jer su bubnjevi znatno preciznije detektirali udarac nego što to čine Wiiremote i Nunchuck u Jet Raceu. Nažalost, unatoč dobrim kritikama (među ostalim - GP28, ocjena 17), igra je reaktivno slabo prošla. Bubnjevi su tako, po našem mišljenju, ostali nedovoljno iskoristeni dodatak, no možda se Nintendo odlučio da ih ponovo plasira na tržište u Wii verziji.



BONGOS Bongosi su bili prilično čvrsti iako u potpunosti plastični, a najvažnije je što su bili vrlo osjetljivi pa su se mogli koristiti za precizne kontrole



DONKEY KONG JUNGLE BEAT Jedan od rijetkih primjera korištenja bubnjanja kao načina kontrole vrlo je zanimljiva arkadna platformska igra za GameCube



HVALA NA INFORMACIJAMA Kad vidite poruku "Max Speed", možete prestati mahati klatom i posvetiti se upravljanju

Donkey Kong Jet Race	
PAJIN / NINTENDO	
DOBRO	GRAFIKA 4
LOŠE	ZVUK 3
	IGRIVOST 2,5
	TRAJNOST 3
KONAČNO	2,5
Neobično i simpatična utrka stilizirana klon kontrolama	

DIO KOJI JE DODATNO PODSJETIO
na Jackieja Chana

Power Rangers: Super Legends

Zaigrajte ulogu čak dvanaestorice super

ŽANR AKCIJSKI PLATFORMER IGRAČI 3-2 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJU IZDAVAČ DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
HTTP://WWW.DSINETY.GP.COM/DSININTERACTIVESTUDIOS

Taman negdje ukorak s 15-godišnjicom istoimene televizijske serije stiže nam virtualni uradak koji bi trebao okupljanjem većine Power Rangera konkretno obilježiti ustrajnost ovog serijala te usput još jednom spasiti svijet od zla. Glavina igre odvija se na bočnim platformskim levelima koji prate pomake raznobojnih junaka sve dok milateci ne dotrče do glavnog neprijatelja (ukratko - to je 2D platformer iako na prvi pogled izgleda da je u 3D-u). Kako biste uspješno došli do onoga tko ima dugacki

pokazatelj životnih funkcija (bossa), na usluzi će vam biti više od 25 udaraca i napada. Uz borbu rukama i nogama, zaraditi možete dalekosežnu lasersku pucaljku, ali i nove fizičke sposobnosti kao na primjer odbijanje od zidova. No nemojte se prerano razveseliti jer ćete ubrzo shvatiti kako svaki Power Ranger ima gotovo identične udarce, pokrete, sposobnosti.

POWER RANGERSI

POWER RANGERSI junaci su dječjeg serijala o super junacima koji se bore protiv zla (nešto nalik LGG-u). Sredinom prosinca prošle godine u nas je izašao prvi broj dječjeg magazina Power Rangers. Strip izašao jedanput mjesečno a svaki broj sadržavao će nove priče, pitalice, božanke, postere te nagradne igre.



OBOJI ME svježim bojama

SHORT ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Umjetna inteligencija neprijatelja

nezavidne je visine. Njihova problematika i strategija svedena je

Šteta što se razlike među Rangerima gotovo uopće ne primjećuju

na gomilanje koje bih postojitelja s RE zombijima: vi kao komad čelika a dotični kao magneti. Doduše postoje i nemagnetizirani primjerci koji vas gadaju sa sigurne udaljenosti, a čime je riješena klasifikacija nivoa prema težini.



VEĆ NA POČETNOM LEVELU
ući ćete prkositi gravitaciji



IGRU KRASI brz ritam i stalno kretanje



URBANO PREBIVANJE Pokreti su klizni a lančani udarci neprimjetno spojeni

Sitnije zagonetke i zadaci pratit će glavnu misiju vodilju, no ništa kompliciranije ni nerješivo, odnosno događat će se da ispunjavate određene zadatke i ne slučajno da isto radite. I tako do kraja igre, bez pretjeranih iznenađenja, bonusa, raznolikih mini igara i slično. Uglavnom se olako zaključuje kako igra nije za preporuku - sliku donekle popravljaju kooperativno igranje.

Tipična hodalića prebivalica s poznatim likovima možda će zabaviti ljubitelje žanra i poklonike Power Rangera (ako nisu prezahtjevniji), svi ostali morat će sreću potražiti negdje drugdje.

Nevenska Salat

Power Rangers: Super Legends

ARTIFICIAL MIND & MOVEMENT / DISNEY INT. ST.

DOBR	LOŠE	GRAFIKA	ZVUK	IGRA/OST	TRAJANOST
5	1	3	3	2,5	3,5

KONAČNO

Najveća zabava je u prvom satu igranja. Tada ste i najviše sreće.

2,5



SVE JE
JEDNOSTAVNIJE U
PARU, a šteta je što
ne može utroje



Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force Evolution

Vrlo kompleksna igra strogih tehničkih kriterija

ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://WWW.KONAMI-EUROPE.COM](http://www.konami-europe.com)

Shodno dugogodišnjoj Yu-Gi-Oh tradiciji stigao nam je još jedan nastavak popularne kartaške trkavice za mlade, ali i one koji se takvima nose. Duel akademija odlučila je ove godine organizirati turnir parova te je na učenicima da u općoj zbrci pronađu savršenog partnera kako bi osigurali pobjedu. U ulozi ste studenta odnosno učenika na učeničkoj razmjeni koji se kao i svaka

Samo za okorjele kartaše

pridošlica vrlo loše snalazi u novom okruženju. A Duel akademija nažalost je izmišljena škola koja se bazira isključivo na učenju kako pobijediti u kartama.

NEUSPJELI HIBRID SIMSA

Yu-Gi-Oh vrsta je igre koju samo posebna sorta igrača može procesuirati i zavoljeti jer svojim tehničkim i službenim prikazom igrivosti, robotskom motorikom, retro interaktivnim izgledom i ostalim



YU-GI-OH!

JOS JEDNA CRTANA SERIJA porijeklom iz Japana s bezbroj nastavaka i sezona. Po uzoru na serijal koji se u nas može pronaći i na novinskim kioscima vješto kamufliran uz neki ozbiljni film, moguće je na tim istim lokacijama kupiti i jednako popularne Yu-Gi-Oh! karte. Kroz serijal pratimo dječaka zvanog Yugia i Yami Yugia koji se odaziva preko samog Yugia kada ga ovaj pozove putem



svoje Tisudjetne zagonetke. Yami Yugi je stari farsen koji broji više od 5000 godina i zatočen je unutar spomenute zagonetke. Dalje potražite na kiosku do vas.

NIJE BAŠ DABA HERC, al' sigurno izgleda poznato

karakteristikama, rijetko će kojem mladom, tj. malom igraču biti privlačna. A kako bi se ublažila ta tehnička vodilja igre, unesen je element simulacije svakodnevice, odnosno naš se student druži i prijateljuje s drugima, kupuje namirnice i ide u školu. Nažalost, baš taj nedorađeni RPG element igru je dosta usporio zbog nesuvislih i beskorisnih dijaloga učenika, no nasreću navedeni elementi, dobrom namjerom implementirani u igru, nisu naudili onoj istoj tehničkoj vodilji, odnosno kartaške partije u igri gotovo su savršena replika stvarnih kartaških partija. Koje bi se mogle svidjeti i onima koji se još nisu upoznali s Yu-Gi-Oh svijetom. Samo mu treba dati vremena i strpljenja. **Nevenka Šalat**

Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force Evolution		izdaje PS2	
KONAMI / KONAMI			
DOKO	2400 karata. Podatak da znate pravila svakako bi bio dobar.	GRAFIKA	2
		ZVUK	2,5
		IGRIVOST	3,5
LOŠE	Loše izvedena komunikacija s likovima i općenito nedorađeni RPG elementi	TRAJNOST	4
	KONAČNO		
Izrazna i zanimljiva animacija. Pitanje je što s ostalima...		3,5	

Spasilačka služba

Spasitelj: Krešimir Jozic



Ovaj mjesec je najviše čitatelja imalo problema sa serijalom God of War, pogotovo s drugim dijelom gdje su čak četiri igrača zapela na istome mjestu. No najveći problem koji smo primijetili ovaj mjesec jest vaš pogrešan stav prema zaprekama u igrama. Naime, često želite napraviti nešto u igri i postavite nam pitanje kako učiniti baš to, a pritom zaboravljate da je većina igara još uvijek izrazito linearne radnje - dakle da biste problem riješili na željeni način, morate proći niz stvari od vaše trenutne pozicije. Stoga vas želimo potaknuti da se pri zaprekama u igri usredotočite na jednu stvar koju vam je upravo sada na putu, a ostatak će doći sam od sebe.

HALF-LIFE 2 - Tin

"Upravo sam počeo igrati i izlazim iz željezničke postaje te ne mogu nikako proći pored jednog stražara. Gađao sam ga kutijama ali nikako mu ne mogu odvratiti pozornost."

Krešo: Ovo je baš početak igre tako da ti nemaš gdje zapetiti. Ili se radi o onom stražaru koji će, dok izlaziš iz stanice, baciti limenku na pod i reći ti da je baciš; tada je pokupi baci u koš za smeće pa ćeš smjjeti proći. Ili si našao nekog stražara sa strane kamo uopće ne trebaš ići.

GOD OF WAR 2 - Čitatelj, Gloga, Karlo, Bruno

"Na nivou Great Chasm se trebam boriti protiv ikara. Dođem do mosta i vidim da se on skriva ispod reke mu

vidim krila. Kako ga natjerati da izađe?"

Krešo: Samo nastavi preko mosta prema platformama. Ikar će sam iskočiti i početi će borba u kojoj ćete zajedno pasti s mosta i boriti se u zraku.

"Letim prema Olimpu i uđem u neku špilju gdje mi div zarobi pegaza. Kako ću ga osloboditi?"

Krešo: Put je predužak da ti ga cijelog opisuju, ali moraš doći do divove ruke i udariti po srednjem prstu koji će se malo pomaknuti pa ćeš moći proći dalje i van iz špilje na drugu

TIMESHIFT (X360)

Odobrite Multiplayer pa Model i stisnite ← da osvijetlite lik dr. Aiden Kronea. Sada pritisnite te kao šifru upišite RXYMCPCNCJ - sada možete igrati u ulozi dr. Aiden Kronea.

stranu. Moraš naći zarobljenog Prometeja i osloboditi ga, a kao nagradu ćeš dobiti moć Rage of the Titans. Koristići tu moć napadni divovu ruku i pusti će tvojeg pegaza.

GOD OF WAR - Josip

"Na nivou The Rings of Pandora otvorim vrata s kosturskom

glavom, uđem i vidim veliki valjak kako ide prema meni. Idem uz stepenice i u vodu. Što sada?"

Krešo: Prvo moraš istražiti okolinu prostorijski. Najlakši put je skočiti na valjak i biti na njemu dok ne prođe pokraj ljestvi pa skočiti na njih i ći gore. Trebaš naći mjesto gdje ide ručka i ručku. Ubaci ručku u mjesto za nju i okreni kolodrot dok ne spustiš kavez koji zatim odguraj na odgovarajuće mjesto te povuci ručku pokraj kako bi spalio čovjeka unutra, otvorio si novi put i našao Posejdonov trozubac koji ti omogućuje ronjenje.

METAL GEAR SOLID - Martin

"Na čistom sam kraju igre i nikako ne mogu pobijediti tipa."

Krešo: Pretpostavljam da se radi o borbi s Liquidom, ali ne znam da li o prvom ili drugom dijelu. Nije u prvom dijelu borbe nemaš ništa pa ga moraš udarati. Ovdje je zapravo vrlo jednostavno, izvedeš kombinaciju od tri udarca nakon čega pričekas malo jer će on nakratko postati neranjiv. Nakon toga ponovi kombinaciju udara. Kada te on pokuša udariti, to će biti udarac glavom koji izbjegni tako da čučneš. Ako se pak radi o drugom dijelu, kada se vozite, i to je zapravo jednostavno jer ga ne možeš ubiti. Pucaj po njemu i liježi se te samo izdriži da stignete do kraja igre koji je sve bliže.

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII (PC, X360)

Na PC-ju u izborniku pauze pritisnite sljedeću kombinaciju tipki: INSERT, INSERT, RAZMAKNICA, DELETE, INSERT, DELETE, INSERT, DELETE. Pojavit će se opcija Cheat te je odaberite i unesite jednu od sljedeće dvije šifre: Preskakanje misije - cheat_victory Nanasite veću štetu - trigger_damage

Na 360 pauzirajte igru pa:

God mod - držite pritisnut 11 te stisnite 3, 4, 5, 6, 7, 8, pustite 11 i držite pritisnut 11 te stisnite 7, 8, 9, 0 Nanasite veću štetu - držite pritisnut 11 te stisnite 11, 12, 13, pustite 11 i držite pritisnut 11 te stisnite 11, 12, 13

Ako želite otključati sve misije u kampanji te sve avione, onda u glavnom izborniku držite 11 + 11 i stisnite 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0



FRONT MISSION 4 - Čitatelj

"Kako završiti posljednju misiju? Jednostavno mi je preteško!"

Krešo: Možemo ti jedino dati osnovne najbolje taktike, ali izvedba je, kao i uvijek, na tebi. Dakle, kreni sjeveroistočno preko mosta pa ispalj raketa na tri neprijateljska topnika i na izviđača kada se pojavi. Kada se riješiš topnika, nastavi sjeverno te napadni najbližeg lansera raketa pa, nakon što njega uništiš, pošalji tri ili četiri jedinice na drugog i nastavi zapadno preko mosta na Ivanovnu. Protiv nje nema



Ako ste zapeli u igri i ne znate što činiti na očajavajte - pišite nam a mi ćemo vas savjetovati i odgovore rado objaviti u GamePlayu u rubrici Spasilačka služba. Pitanja šaljite na adresu uredništva: **GamePlay**, Vlatka 40, 10000 Zagreb ili na mail: baywatch@gameplay.hr

baš neka posebna taktika. Jednostavno pričeka da izide na otvoreno i raspli svinje što imaš. Nakon toga nastavi sjeverno, sredi snajperiste i završi misiju.

MAFIA - Čitatelj

"Stao sam na misiji Visiting Rich People. Uspio sam ući u vilu ali ne znam što trebam naći niti gdje se to nalazi."

Krešo: Tražiš dokumente koje se nalaze u sefu, a sef se nalazi u sobi na katu. Zatvaraj vrata za sobom kako ne bi privukao pozornost sluškinje i pazi kada prolaziš pokraj prozora da te ne bi vidjeli čuvari.

MASS EFFECT - Čitatelj

"Kada kupim neki oklop ne mogu ga staviti na svog lika. Što da radim?"

Krešo: Jedino mi pada na pamet da pokušavaš staviti pogrešan asan na pogrešan lik.

Neki oklopi idu samo na neku vrstu, a koji oklop možeš nositi ovisi o tvojim zanimanjima.

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION - Jan

"Učlanim se u Mythic Dawn i onaj pogibne s Amulet of Kings, ja trebam uzeti knjigu. No, kada ju uzmem svi me počnu napadati. Što trebam učiniti i kako? Može li se nekako uzeti knjiga?"

Krešo: Moguće je nabaviti treći i četvrti svezak. Ako si pričaš s Baursom i išao na sveučilište te saznao da trebaš ići u knjižaru, sigurno ti je

prodavač rekao da je knjiga rezervirana (treći svezak). Pričekaj malo i doći će čovjek koji ju je rezervirao pa pričaj s njim i dobit ćeš knjigu od njega (ako spomenesh da ima veze s kultom koji je ubio cara). Što se tiče četvrtog sveška koji je moguće dobiti od kulta - da, moraš se boriti.

PROBLEM S DISKOM - Čitatelj

"Igra bi mi uvijek zaštekala na drugom nivou i morao sam jednostavno isključiti PS3. Zvao sam Algoritam ali su mi rekli da moram nabaviti update. Verzija mojeg softwera je 2.10 i ne znam gdje nabaviti noviji."

Krešo: 2.10 je zadnji update i nema kasnijih. Ako ti se blokiranje događa samo na toj igri, definitivno je riječ o pogrešci na disku pa ga vrati u dućan.

WE LOVE KATAMARI - Matija

"Je li moguće igrati ovu igru bez vremenskih ograničenja?"

Krešo: Ne, jer to je dio igre. Svaki nivo koji ima neko ograničenje ima ga radi igrivosti i ne može se isključiti.

TRAPT - Kay

"Na četnaestom nivou, nakon što Allura vidi oca, se moram boriti protiv nekih demona i dobro bi mi došla pomoć."

Krešo: Neprijatelji s

kojima ćeš se suočiti u prvom dijelu ovog nivoa su uvijek drukčiji, ovisno o tvom načinu igre do sada, tako da tu ne možemo mnogo pomoći. Prva boss borba na ovom nivou je protiv demona Hertzog, a ako ti on zadaje problema, preporučujemo sljedeću taktiku. On će povremeno skočiti u zrak i pokušati sletjeti na tebe sa svojim kopljem. U sredini prostorije sa stropa visi veliki kamen. Kad god Hertzog skoči, ti se pomakni tako da je kamen između vas dvoje pa će se on vrlo često zabiti u kamen, što će mu nanijeti dosta štete. Nakon borbe s Hertzgom prvi put ćeš sresti legionare, a ako ti oni zadaju problema, znaj da su otporni na magnetne i elemental zamke (osim leđa).

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE - Čitatelj

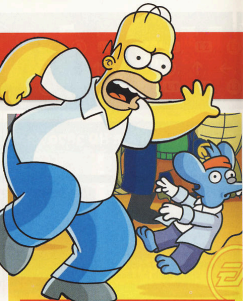
"U stanju sam s Henri i Michelle i dobio sam poziv da idem do Notre Dame. Nisam baš siguran što i gdje je to."

Krešo: Notre Dame je velika i poznata crkva u Parizu. Ali što je tvoje pitanje? Čim kreneš, bit ćeš kod ulaza u kanalizaciju i put pred tobom je linearan. Možda ti prva vrata zadaju problem jer da bi prošao kroz njih, Tenso mora biti na levelu 2, ali odmah pokraj je Magic Mirror gdje to možeš srediti.

FINAL FANTASY X - Ivica

"Borim se protiv Sin i dobro mi ide ali on uvijek iskoristi mega graviton i ubije me. Kako da ga sredim?"

Krešo: Dakle, riječ je o borbi nakon što si mu odsjekao ruke i sradio ga, ali izvukao je krila i vratio se do Airshipa. Ovo je vremenski tempirana borba i primijeti ćeš da



THE SIMPSONS GAME - Čitatelj

"Na šestom nivou (Enter the Cheetrix) ne znam što trebam s onim cijevima kada Lisa i Bart moraju uhvatiti gorilu."

Krešo: Koristeći Hand of Buddha moraš povezati cijevi tako da Bart može uskočiti i ići dalje za gorilom. Jednom cijevi spojiš srednja cijevi iz prvog i drugog reda, a s druge dvije spojiš prvu cijev iz srednjeg reda s prvom cijevi iz zadnjeg reda, te zadnju cijev iz srednjeg reda sa zadnjom cijevi iz zadnjeg reda. Dakle, ako zamisliš tih devet cijevi kao brojeve na telefonu, spoji 2 s 5, 4 sa 7 i 6 s 9.

postoji mjerac Overdrive. Kada se napuni, Sin će iskoristiti Graviton i automatski je gotovo. Dakle, jedini način da pobijediš jest da si vrlo brz u ovoj borbi. Stoga počni napadati Carolijama dok je još daleko i prizivaj Aeone. Udara Carolijama dok se ne približi i zatim raspli po njemu najjače što možeš čim se dovoljno približi.

HITMAN: BLOOD MONEY - Toni

"Prešao sam igru i u zadnjoj misiji (Requiem) leži na odru s pištoljima. Je li moguće

tu nešto ili je to kraj igre?"

Krešo: Kada počnu igrati slova, brzo počni micati analogne štipače dok Hitman ne uстане. Dakle, nije kraj iako je zadnja misija. Digni se i završi igru uklanjajući sve svjedoke.



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA (PS3, Wii, X360, DS)

Na PS3, Wilju, 360: U kantini upišite jednu od sljedećih sifri kako biste otključali odgovarajući dodatak za Free Play (ali ga još uvijek morate kupiti):
Boss Nass - HHY667
Captain Tarpals - QRN714
Count Dooku - DDD748

Darth Maul - EUK421
Prienšavanje - BRJ437
Droid Trifighter - AAB123
Ewok - EWK785
Force Grapple - CLZ738
General Grievous - PMN576
Greedo - ZZR636
IG-88 - JG989
Imperial Shuttle - HUT845
Jango Fett - KLI987
R2-Q5 droid - EWL82
Stormtrooper - NBN431

TIE Fighter - DBH897
TIE Interceptor - INK729
Vulture Droid - BDC866
Watto - PLJ967
Zam Wesell - 584HJF
Zamov Speeder - UUU875

Na DS-:

U glavnom izborniku pritisnite jednu od sljedećih kombinacija:
↑, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →

1.000.000 studa
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →
3.000.000 studa
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →
bonus touch igra 1
↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →
R, L, →, ← - mogućnost prolaska kroz zidove i druge opcije u igri za jednog i za više igrača



Hardware

Priredio: Goran Maravić



Najatraktivniji
hardver u okolini

Sapphire Radeon HD 3870 X2

Silom protiv GeForcea

ATI JE PRONAŠAO način kako da riješi problem manje snage njihovih GPU-a, spoji je dva GPU-a na jednu grafičku karticu i povezoao ih interno Crossfire tehnologijom. Kada spominjemo Crossfire, korisnici bi trebali znati da oni neće nikako osjetiti niti znati da se radi o toj tehnologiji jer je spajanje izvedeno na hardverskoj razini. Čak niti driver ne prijavljuje da se radi o Crossfire spoju. Na žalost nije sve dobro, neke igre imaju slabu podršku za tehnologije poput Crossfirea i



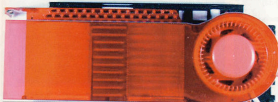
SLI-a i to će se osjetiti pri njihovom pokretanju na ovoj kartici. Daljnje loše strane su povećana potrošnja

energije i zagrijavanje, no ova kartica pokušava konkurirati GeForceu 8800 GTX i zagrijavanje i potrošnja energije se ugrubo mogu usporediti s tom karticom, stoga o tome ne valja previše razmišljati. Dobra vijest je da se i performanse Radeon X2 mogu usporediti s GeForceom, uz tek pokoku sličicu u sekundi manje AMD-ov proizvod će ponuditi bolju kvalitetu slike i nešto nižu cijenu.



STREAM PROCESORA: 320 X 2
TAKT GPU: 825 MHZ
TAKT GPU: 900 MHZ (1,8 GHZ)
MEMORY BUS: 256-BIT
BROJ TRANZISTORA: 1,3 MILIJARDE
KOLIČINA MEMORIJE: 1024 MB
CIJENA: 2950 KN

DOBRLO	Performanse, cijena, kvaliteta prikaza	GP KAŽE
	Potrošnja energije, performanse u drugim igrama	Naglasak prilikom konkurenciji
LOŠE		



Samsung 245T

Skupa dijagonala

SAMSUNG NE VLADA samo tržištem cijenom prihvatljivih monitora, prisutan je i u segmentu monitora za zahtjevnije korisnike. Tada mu cijena nije tako povoljna, ali kvalitetu valja platiti. Monitori dijagonale 24 inča još uvijek spadaju u visoku klasu, ali standard od 20 ili 22 inča se opasno približuje tome. Oni koji žele imati zaslon vrlo visoke rezolucije, jako dobru definiciju boja, dobro vrijeme odziva i odličan kontrast, neka ozbiljno razmisle o ovom monitoru. Jedino što ih može odbiti je malo viša cijena.



DIJAGONALA: 24 INČA	
REZOLUCIJA: 1920 X 1200	
KONTRAST: 1000:1	
VRIJEME ODZIVA: 6 MS	
CIJENA: 9200 KN	
DOBRLO	Kvaliteta slike, razlučivost
	Cijena
LOŠE	
DOBRLO	GP KAŽE
	Odličan monitor prilikom visoke cijene
LOŠE	



Core 2 Duo E8200

Novi i poboljšan

INTEL JE ZA novu godinu osvojio svoju ponudu Core 2 Duo procesora. Prije svega se prebacio na 45 nm proizvodni proces, ali je i malo doradio procesore. Za početak će biti predstavljena tri komada, E8200, E8400 i E8500. Najjeftiniji je takta 2,66 Ghz, a na istom taktu se može reći da je brži od starih Coreoe procesora oko 5 posto, ovisno o



aplikaciji. Neke igre su pokazale poboljšanje od čak 10 posto dok su druge zabilježile tek 2 posto.

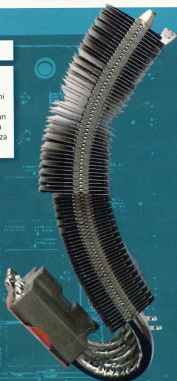
TAKT PROCESORA: 2.66 GHZ TAKT SABIIRNICE: 1333 MHz CACHE: 6 MB POTROŠNJA: 65 W CIJENA: 1200 KN	
DOBRU	performancija, cijena
LOŠE	više poboljšano
GP KAŽE Pravi izbor bolje 3 procesora s duže izjave	

Gigabyte G-Power II Pro

Procesorski hladnjak

GIGABYTE JE MOŽDA poznatiji po proizvodnji matičnih ploča nego hladnjaka, ali smatramo da je smisleno da se baš proizvođač matičnih ploča uhvatio tog posla. Prečesto smo se našli u situaciji da hladnjak ne stane na ploču. Ovakvom proizvodnjom vjerujemo da će

Gigabyte unaprijediti dizajn i ploča i hladnjaka. Model G-Power II Pro, osim što dobro izgleda, svoj primarni posao hlađenja odraduje odlično. Bananasti dizajn je očito vrlo efikasan jer mu za dobro hlađenje nije nužna brza vrtinja ventilatora. Dobar izbor za overklokere.



BRZINA ROTACIJE: 700 - 1500 0/MIN BUKA: 16 - 23 DBA MASA: 645 G CIJENA: OKO 300 KN	
DOBRU	efikasnost hlađenja, izlazi samo hladno
LOŠE	bučnije
GP KAŽE Odličan hladnjak	

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



INTEL CORE 2 EXTREME X6850 DUAD
CORE - 6500 KN
ASUS P5 STRIKER EXTREME 680I
- 2500 KN
2 X 2048 PC8500 CORSAIR - 1200 KN
HDD RAPTOR 150 GB CACHE 8 MB
10000 0/MIN SATA - 1370 KN
HDD HITACHI 1 TB 16 MB CACHE 7200
0/MIN SATAII - 2000 KN
2 X DVD GEFORCE 8800GTX - 6000 KN
PLEXTOR PX810A - 520 KN
ANTEC PL190 + 1200 W NAPAANJE
- 3000 KN



Intel Core 2 Duo E4500 - 765 kn
MSI P35 Neo COMBO - 625 kn
2 x 1 GB DDR2 Transcend PC6400
- 275 kn
HDD Hitachi 250 GB 16 MB cache
7200 0/min SATA II - 445 kn
Peak Radeon HD3870 512 MB - 1390 kn
DVD-RW NEC 7203S - 200 kn
Thermaltake M9 - 520 kn
Chieftec 550W - 460 kn

= 4690 KN

Kad i 500 Gigabajta nije dovoljno

PIŠE Goran Maravić

Vanjska pohrana podataka

SVAKI RAČUNALNI ENTUZIJAST zna da niti jedan hard disk ne može biti prevelik. Zbog toga sve više korisnika u računalu ima više od jednog diska. Osim prostora, nizanje hard diskova povećava sigurnost podataka, naravno samo ako se kritični podaci snime na svaki disk. Vjerojatnost da će otkazati baš svi diskovi u računalu je mala. Opasnost gubitka podataka moguće je još više smanjiti priključivanjem vanjskih diskova na računalu. Tako se napajanje diska ne oslanja na napajanje računala te bi u slučaju opake havarije računala vanjski disk trebao biti siguran. U isto vrijeme vanjske diskove se može jednostavno ne upaliti ako nema potrebe za njima i tako im produljiti

FLASH MEMORIJA Velik kapacitet u malom pakiranju



radni vijek. Tu prije svega mislimo na diskove spojene preko USB-a, Firewirea ili SATA eksternih kućišta.

EKSTERNA KUĆIŠTA

Eksterna kućišta solidan su izbor za sigurnosno kopiranje podataka koje često rabimo. Neke stvari se mogu pohraniti na DVD-e ili CD-n, ali je korištenje podacima s optičkih medija vrlo nepraktično. Treba pronaći pravi disk, očitati ga, a zbog malog kapaciteta vjerojatno je da svi traženi podaci neće biti na jednom disku pa radnju treba često ponavljati. Pohrana na optičke medije je više prilagođena za podatke koji bi mogli zatrebati tek

nakon havarije računala. Podaci poput videozapisa i fotografija mnogo se praktičnije čuvaju na diskovima, a oni će biti nešto sigurniji na vanjskim diskovima. Kućišta za vanjske diskove danas se spajaju s računalom na tri načina. Najpopularniji je sveprisutni USB 2.0, ponajprije zbog činjenice da svako

LINKSYS NSLU2 - Spona između diskova USB i uređaja NAS

ZANIMLJIV UREĐAJ IZ Linksysa služi objedinjavanju vanjskih kućišta USB i uređaja NAS. Zapravo je riječ o uređaju NAS na koji se spajaju diskovi pomoću USB-a pa im se vrlo jednostavno može mijenjati funkcija iz prijenosnih diskova u diskove za dijeljenje podataka na mreži ili sigurnosno kopiranje.



LINKSYS nudi spajanje diskova USB u uređaj NAS

www.linksys.com

CIJENA NAS-a Cijene uređaja NAS su nešto više, ali podaci koje možete izgubiti često su neprocjenjivi



CIJENA FLASH MEMORIJE konstantno pada pa i bitno u budućnosti mogli vidjeti veću uporabu solid state diskova od flash memorije



računalu ima USB te da mnogo korisnika koristi eksterne diskove i za prijenos podataka. USB je ujedno najbolji način spajanja vanjskog diska. Iako nazivno ima protok podataka veći od Firewirea, srednja

Najbolje i najbrže sučelje za spajanje eksternog diska je Serial ATA

brzina čitanja i pisanja je nešto slabija, uz veće opterećenje za procesor (što moderne procesore s više jezgri neće toliko pogoditi). Firewire je zamišljen kao sučelje za brz protok informacija pa vanjski diskovi spojeni preko ovog sučelja ostvaruju nešto bolje performanse. Mana mu je slabija raširenost u PC svijetu, iako se adapter u obliku PCI kartice može kupiti već za 50-ak kuna. Firewire je tehnologija

koju je u svijet računala uveo Apple i tamo je bolje udeležena.

Najbolji izbor za vanjski disk je SATA sučelje. Serial ATA standard zamijenio je staru paralelnu ATA tehnologiju i osim većih brzina uveo i jednostavnije korištenje.

Na svaki SATA konektor spaja se jedan disk, nema širokih i nezagrnjivih kabela i postavljanja jumpersa u pravu kombinaciju. Upravo zbog te jednostavnosti sve veći broj matičnih ploča na tržištu se izdaje sa SATA konektorom na stražnjoj strani ploče. Taj trend prate i vanjska kućišta za diskove sa SATA priključcima. To je bez sumnje najbrži i najprikladniji način da se vanjski disk spoji na računalu.

SIGURNOST

Ustanovili smo da su dodatni diskovi i njihovo odvajanje od napajanja

RENOMIRANI PROIZVOĐAČI ponude li softver za jednostavno sigurnosno kopiranje svojim vanjskim diskovima



DRORO - DATA ROBOT

VRLO ZANIMLJIV uređaj za sigurnosnu pohranu podataka nudi tvrtka Data Robotics. Njihov Dana Robot spaja se na računalo putem USB sučelja i kompatibilan je s PC-jima i Appleovim računalima. Ima predviđene utore za do četiri diska, a funkcionira i s jednim, dva, tri ili četiri diska. S time da, ako je samo jedan disk u njemu, podaci će biti najmanje sigurni. Data Robot koristi svoje algoritme prema kojima dijeli podatke između diskova, a da uvijek ima sigurnosnu kopiju svega. Diskovi

koje korisnik umeće u Drobo ne moraju biti isti, čak ne moraju biti istog kapaciteta. Dovoljno je samo umetnuti disk i prepustiti izračune Drobu. Kapacitet pohrane nikada neće biti zbroj kapaciteta svih diskova, ali će biti veći nego što je to slučaj s RAID miror poljem plus što se od korisnika ne očekuje nikakvo posmatranje rada s RAID poljima niti bilo kakva intervencija. Dođe li do kvara, Drobo će prijaviti koji disk treba zamijeniti, a zamjena se može napraviti dok su Drobo i računalo uključeni.



DROBO je najbolje koristiti od svih uređaja za pohranu podataka



www.drobo.com

NETWORK ATTACHED STORAGE (NAS)

Još jedno rješenje za eksternu pohranu podataka su uređaji NAS, tj. uređaji Network Attached Storage. Donedavno su takve naprave bile rezervirane za poslovne korisnike, ali su proizvođači poput Promisea, Linksysa i D-Linka predstavili modele

„ Mrežni uređaji za pohranu nude sigurnosno spremanje podataka s istovremenom dostupnošću na mreži

za kućnu uporabu. Ideja takvih uređaja je da posluže kao mrežni diskovi a da se oko tih diskova ne nalazi cijelo računalo. Uređaj NAS se spaja izravno na mrežu, a u kućne modele se ugrađuje jedan, dva ili četiri diska - ovisno o modelu. Poslovni uređaji NAS podržavaju mnogo veći broj diskova, i to po značajno većoj cijeni, a kućni korisnici niti imaju potrebu za nečim takvim niti su spremni platiti toliko. Jedna od većih prednosti NAS-a je opcija paralelnog zapisivanja istih podataka na dva diska, što dodatno povećava sigurnost jer u slučaju kvara jednog diska dovoljno ga je zamijeniti ispravnim i uređaj NAS će na njega zapisati sve podatke s ispravnog diska. Praktičnost mrežnog pristupa disku je i dijeljenje podataka u kućanstvu s više računala.

S takvim uređajem se svi podaci zanimljivi za dijeljenje mogu postaviti na njega pa nema potrebe za uključivanjem računala.

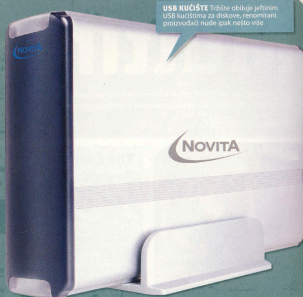
MOBILNOST

Eksterna pohrana podataka često je zanimljiva i kao sredstvo za prijenos podataka. Uređaji NAS i 3.5-inčni diskovi u ladicama s velikim sustavima za napajanje nisu najbrže rješenje zbog mase i nezgrapnosti korištenja. Cijena danas dopušta nabavu jednog 2.5-inčnog diska u ladiči za tu namjenu pa bi to možda i bilo najpraktičnije. S obzirom na to da će disk biti namijenjen samo prijenosu podataka, ne mora biti ogroman pa se cijela stvar može nabaviti za manje od 500 kuna. Najveća prednost korištenja diskova

D-LINK NAS Uređaj s kapacitetom od dva diska



USB KUČIŠTE Običile obilježavaju USB kućicama za diskove, renomirani proizvođači nude ipak nešto više



namijenjenih prijenosnim računalima jest nepostojanje vanjskog napajanja, oni se napajaju iz USB portova, što im značajno povećava prenosivost. Dimenzije i masa samog diska osjetno su manje nego kod diskova za stolna računala.

Neki proizvođači nude još manje diskove s pločama promjera 1.8 inča, ali takvi diskovi se kupuju već kao cjelovita rješenja i znaju biti dosta skupi. Na njihov teritorij uspiješe

„ Flash memorije kapaciteta 32 Gigabajta najpraktičniji su način za prijenos podataka

stupaju flash memorije. Velikim padom cijena u zadnjih godinu, dvije i napretkom tehnologije koja dopušta kapacitete od nekoliko desetaka gigabajta u uređaju veličine prsta stavljeni su nam na raspolaganje vrlo praktični mediji za prijenos podataka. Već sada se u trgovinama mogu naći memory stickovi kapaciteta 16 GB, a vrlo skoro bi trebali stići oni kapaciteta 32 GB i više.

Izbora za vanjsku pohranu podataka danas ima mnogo, korisnik samo mora odlučiti što točno želi - je li to prijenos podataka, sigurnosno kopiranje ili pohrana s dijeljenjem podataka.

GP

Multimedia

Boutique

Sve ono što se može vrtjeti u vašim konzolama i kantama naći ćete ovdje. Pa i kad vas iznesu na zrak i odvedu u kino.

Uredili: Danijel & Amar

GLAZBENA top 10 lista



1 **Timbaland feat. One Republic**
Apologize

2 **Leona Lewis**
Bleeding Love

3 **Amy Winehouse**
Love is a losing game

4 **Gwen Stefani**
Early Winter

5 **Maroon 5**
Not go home without you

6 **Alicia Keys**
Like you'll never see me again

7 **Kanye West feat. Chris Martin**
Homecoming

8 **M Buena feat. Amy Winehouse**
b-boy baby

9 **Gabrielle**
Every Little Teardrop

10 **Kylie Minogue**
2 Hearts

Source: T-Mobile SMS, Allplay Radio Chart

The Cardigans Best Of



(Universal / Aquarius)

I NAJVEĆEM MRZITELJU skandinavskog popa ime Cardigans nešto bi trebalo značiti. Okej, mjesta rođenja ne mogu promijeniti, ali devedesetih nije bilo topljih i originalnijih popera u mainstream produkciji, pa su ih zato Englezi i prigrlili tako dobro i uporno stavljali na svoje top-liste. A najvećim mrziteljima nakon desetak godina ostaje ova kompilacija

kako bi sve oko sebe uvjerili jesu li bili u pravu; ako sve ove pjesme izdrže tijek vremena i prežive pomodnost, onda i nisu tako loše, zar ne? Hm, da, i to će škrguću zubima svatko morati priznati. Još uvijek ipak, Cardigansi najbolje funkcioniraju kao zvučna podloga sastanku divju prijatelja. I to je najpodlji što trenutno možemo smisliti.



Putumayo World Music

(Putumayo / Aquarius)

ODNEDAVNO JE DOMAĆI zastupnik Aquarius potpisao suradnju s jednom od vodećih izdavačkih kuća na polju world musica. Ono što se više ne smije zvati etno sada je world music, a Putumayo je zaista prvak u raznolikosti glazbenih kultura koje zastupa u svome katalogu. Od već etabliranih latino ritmova, preko Kariba, reggaea, Afrike s uvijek odličnim i

iznenadjujućim izvođačima, pa na istok, preko Bliskog istoka i Indije, do Japana ili Havaja. No između svih ovih izdanja guraju se i DJ groove iz Europe, ili blues ili dixie iz Amerike. Pravi svjetski kompajl nikada dosadnih stvari očeuje vas samo ako se malo pomaknete od MTV-ja. Zvuči nevjerovatno, ali i takvi luzzi postoje. Pa dajmo im onda priliku.



Vampire Weekend // Vampire Weekend



PERIODIČNIM RUBANJEM GLAVOM u tvrdi zid slijepe ulice, diskografskoj industriji ni krivoi ni dužnoj katkad znaju na izubanu glavu pasti sasvim slučajni dobrotici na lutriji. Ovogodišnji mladić sreće zovu se Vampire Weekend i, začudo, u novom, novom (novom?) valu novih starih bendova

na krilima Strokosa i svih ostalih predosadnih ni za spominjati, četiri stodoša s Columbie imaju dobar album. Oduševljeni afričkom muzikom već zasne zanimali i zabavni, ali nikako i originalni. Sve su to već popasli Paul Simon, Ry Cooder ili P. Gabriel, a VW samo su eklektični. Ma i simpa. Ovo vrijedi čuti.



The Mars Volta The Bedlam in Goliath



(Universal / Aquarius)



JOŠ JE NEVJEROJATNIJE da su "Zeppelin na acidu" doživjeli, pa i objavili svoj četvrti album. Bixler - Zavala i Rodriguez - Lopez ne samo da jedini održavaju po mnogima anakroni prog rock na životu, nego su i sve ludi, što, eto, moramo pripisati i količinama opijata koji im se nalaze u krvotoku. Zato danas svaka pristojna majka prvine svoje zvjerdice može svoje čedo odgajati riječima: "Samo se drogiraj, pa ćeš zvučati preludo poput Mars Volte, umjesto da te vrte na MTV-ju!"

Možda ne i najbolji ili najubitačniji album. The Bedlam in Goliath samo proširuje gradivo i smjerove, no opet na najčešći, najteži i vrlo eksperimentalni način. Poslušajte samo novog bubnjara! Izgleda da su blizanci dobili i dugo traženog trećeg brata. Pa se sada može i o tvrdoglavosti i samosvojnosti. Uglavnom, što dulje počuje, više ćemo ih i cijeniti, iako su sve najbolje već snimili.

Les Savy Fav Let's Stay Friends



(Wichita)

UFFF, KAKO JE ovo dobar album, jedan od najboljih prošle godine, a naravno, do nas još nije došao. Ništa zato (budući da i neće), mi ćemo vam reći da je ovo već četvrti album brooklynskih art-punkera, a koliko god bili zanimljivi i ostali, vjerovatno najbolji, iako se zvuk i stav Les Savy Fav nikada nije i neće promijeniti. Premda ih nikada nećemo čuti na radiju, zaslužuju svaku pažnju odličnim, no pomalo rezigniranim stvarima. Konkretno i vrlo pametno sročeno nezadovoljstvo svijetom The Year Before The Year 2000 ogleda se u stihu "shit was cool back before Babylon", ali to nikako nije sve. Album je ovo za svakog otpadnika koji zna slušati. I u općoj iscrpljenosti ne osjećati se sasvim sam.



- 1 Elizabeth
- 2 Rattatouille
- 3 The Brave One
- 4 Michael Clayton
- 5 3:10 to Yuma



- 1 The Ultimate Bourne Collection
- 2 Atonement
- 3 Rattatouille
- 4 300
- 5 Casino Royale



Meet the Spartans

2008., komedija, gl. uloge: Sean Maguire, Carmen Electra, Ken Davitian, redatelj: Jason Friedberg, Aaron Seltzer



SVE JE DAVNO počelo s "ima li pilota u avionu", a danas je žanr "glupih komedija s referencama na poznate filmove i događaje" iznimno razvijen. Svojedobno

su "mirak filmovi" pregazili sve rekorde gledanosti, a svake godine dočeka nas nova remek-djelo žanra - u kojem je samo važno da je svaka scena što gluplja. "Meet the Spartans" nije iznimka, naprotiv - film samo potvrđuje sva pravila. U niti sat i pol trajanja vidjet će parodiране scene iz svih prošlogodišnjih blockbustera, s najvećim naglaskom na "300" i ekipu veselih Spartanaca oko kojih se i vrti čitava nazoviradnja filma. A kao preporuku navodimo samo nekoliko citata iz kritika američkog tiska, tek toliko da nam svima bude jasno što nas



čeka: "To je reklama za idiotizam", "Ne bi nasmiјalo ni hјenu", "Ako platite 12\$ za ovaj film - bez parkinga i kokica - onda ste stvarno ludi", "Selim se u Europu", "Čak se i Carmen Electra srami svoje uloge"



- te nama najdraži - "Ovo je najgori film koji sam ikada gledao". Ukratko, čeka nas pravi dragulj sedme umjetnosti. Pa ga vi propustite ako se usudujete.



KINO premijera

Triad Election

GO DVD premijera

2006., triler, gl. uloge: Louis Koo, Simon Yam, Suet Lam, redatelj: Johnny To



TRIAD ELECTION na najbolji način pokazuje kako izvan Hollywooda postoje mnogo bolji filmovi od komercijalnog smeća kakvo se najčešće prikazuje u kinima - no koje smo ipak prisiljeni gledati na malim ekranima. Kod nas preveden kao "Izbori 2", film govori o borbi za prevlast u najvećoj trijadi u Hong Kongu te mafijaškim obračunima u velikoj

i moćnoj obitelji. Dobitnik mase nagrada, Triad Election (originalni naziv filma je "Hak se wui yi wai kwai") s punim je pravom proglašen "Kumom" dalekoistočne kinematografije - a briljira u svim aspektima. Upravo zato dobiva i našu preporuku mjeseca, bez obzira na nikakvu konkurenciju. Obavezno posudite čim se ovih dana pojavi u devedetkama.



The Eye

2008., horor, gl. uloge: Jessica Alba, Parker Posey, Alessandro Nivola, redatelji: David Moreau, Xavier Palud



VEĆ DRUGI FILM ovog mjeseca koji potpisuju dva redatelja poprilično dobro stoji na američkom box-officeu, a u domaćim ga kinima očekujemo idući mjesec. The Eye je klasičan horor, no od uobičajene straljive ponude izdiže se činjenicom kako glavnu ulogu tumači Jessica Alba - što mu priskrbuje našu punu pozornost. Radnja filma je posve sumanut - slijeпа violinistica (Alba, naravno) podvrgava se presađivanju očnih šarenica i napokon dobije osjetilo vida. Ali avaj! Zajedno s novim očima dolaze i novi problemi kao što su uznemirujući prizori koji će našoj violinistici na najbolji način pokazati da je katkad ipak bolje biti slijep kraj zdravih očiju. Očekujemo dva sata



vrištanja i mraka, a vrijedi napomenuti kako glazbu filma potpisuje velikan Angelo Badalamenti, najpoznatiji po uvodnoj temi legendarnog Twin Peaksa. The Eye svakako pogledajte s potencijalnom djevojkom, zbog očekivane potrebe za stiskanjem rukice i sličnim kvarnim djelatnostima.



JOHN RAMBO

Dobitnici nagrada Rambo iz GamePlaya br.62:

Nikola Kežević, Zagreb; Marko Nikeš, Zagreb; Siniša Holc, Crikvenka; Marko Bercuk, Zagreb; Dubravko Demonja, Sisak; Ana Vugrin, Zagreb; Danijel Vučićević, Slavonski Brod; Lenko Bašić, Sisak; Mirko Lučić, Gata; Mario Berc, Zagreb



bitanje za koje bi se odgovor mogao dati i sa 3 kritika na google-u (Kada izlazi Assassin's Creed za pc). Nije mene pogodilo to što nije bilo mog pisma među ostalima, ali me pogodilo to što ste objavili sva neka jednodjelna pitanja na koje bi i 8-godišnja dječaka našla odgovor na google-u. I to je uopće besprijekorno (bez gramatičkih pogrešaka i slično) napisano pismo? Poenta ovog pisma nije ta da biste meni trebali objavljivati sva pisma, nego da ne biste smjeli objavljivati pisma onima koji to ne zaslužuju. A dajte, molim vas, u drugom pismu na prošlom broju Gameplay-a affil se izrazno deklarisao takvim da ne kupuje zbog vas nikakve igre, nego zato jer je najefikasniji. Pa zašto ste njegovo pismo uopće pročitali? PS. može li uz ovo pismo kakva nagrada ili vam u sljedećem broju u našem izlasku? Molim ljepo... :-)

Andi iz Zagreba!

Ajjjooooo, mali durko, ne ljutka se, ovo je četa puna, čitamo se, postavljamo sva pisma koja stignu iz čitateljstva. Na neka, nažalost, i odgovorimo. A prodajemo se zato jer smo najefikasniji, da, točno. Ne valjda zato što je Duro ljepo a Sabina fina i pristojna. Šalji virus, mi smo već bolesni.

PIRATSKI GIGANTISTA

Puže cijeloj redakciji Gameplay-a... Odmah ku prijeci na stvar, pa eto par pitanja:

1. Jeli se nastaviti čitati Ghera 3 pa sprženim cd-om na PS2 (glupo pitanje, ali za svaki slučaj, jer jednostavno nemam novaca i za dnu i za orididi igricu)
2. koliko dode dnu za PS2, našao sam da je jedno 400 k, ali u zadnjem broju ste napisali da je od 700-1000 kn pa me zanima...
3. jeli se zna hoće li GDW 3 doći za PS2 (ja se nadam da u zadnji nabaviti trgovci, a ako neće, ni potez... to bi bilo to, a buduci da ovo pismo na on-screen tastaturi (not easy) jer mi F45%&@ tipkovnica cika i zato jer me jako zanima odgovor, jako bi cijenio kad bi mi odgovorili
4. Najbolji ste, to je jasno... Pozdrav od tika

1. Može. Jesi li razmislio o orididi igri i sprženju igrici? Zasto bi se inače ovaj finis zvaao sunburst?
2. Mile kupi u Avenue Mallu za 700 kn, ali za PS2.
3. Pa nekako mislimo da će ipak tvore poslovno predviđanje lošeg poteza biti točnije.

SJETIM SE JA

Još uvijek se sjećam onih starih dana kada je PS1 bio u modi i kako sam prelazio Jensa Bondu (nemam blage koji do) i sjećam se kako je grafika bila loša, a o ostalome da ne pričam, a danas nakon 253 predenih igrica vidim se kako tražim PS3 i kako prodajem PS2, te se zamisliti i sjetim se da je ovaj rekao da se PS2 neće zapostaviti i da će prodajna cijena ostati ista (što se u pravu nije dogodilo). Pa malo pošlje listam oglašje u gledanid PS2 se prodaje za 500 kuna sa 100 igrica gratis, a prejkurser se prodavao za 700 kuna. Ja mislim da je to nepravda i da bi

se cijene starije konzole trebale vratiti u normalu. Nadam se da se sa slazetse sa mnom i za kraj ovo malo pitanja:

1. gdje mogu nabaviti PS3 sa GCB? 2. koje je igrica bolja od ove dvojce: Uncharted: drakes fortune ili destroy all humans: part of the fun?
3. je li istina da prekinuo izradbu čipa za kopije za PS3?

Gamebeast

1. Nigdje u Hrvatskoj, i što će ti? 2. Uncharted. 3. Da prekinuo, kopije SP8. Li za. Volimo va šifrirana.

BOOK POŠTOVANA GAMEPLAY REDAKCIJO!!!!!!

Kupio sam Guitar Hero 3 (PC) sve mi je super prošao sam Easy Mod (Medium me mogu) Imam pitanje:

1. Kako da igram online i kako se registriřati?
2. Što znači ona licenca u registraciji gdje mi ne piše u igri? Imam originalnu igricu
3. Za koju platformu vi imate Guitar Hero 3?
4. Molim nagradu!!!!
5. Objavite mi pismo!
6. Hvala!
7. Stavite šifre za Guitar Hero 3 PC!!!
8. Leo: P5: Kupi taj Guitar Hero 3 za 600 eur!!! Napsali ste da preko online trgovini 700-1000 kuna...

1. Piše ti registracija na knjižici uz igru. 2. Za Xbox360 i PS2. 3. P.S. To košta za ove koje imaju i medium i hard u igri...

OKANIMO SE POSLA

Poštovani članovi GamePlay redakcije,

Znam da je kasno za čestitke ali želim vam sve najbolje u ovo godini.

Naitiran pismima čitatelja u posljednjih brojeva jednostavno sam morao poslati ovaj mail pa makar ga ne objavili. Ovo je upućeno svima čitateljima koji se našli u grupi (oprostite ako ne jestu u uvjeditelj) pismima poput zasto xyz nije dobio veću ocjenu ili kako možete za veću ocjenu tome kada je zxy puno bolji. Okanite se posla recenziranja. Mene jedino zanima da li je itko od ovakvih "pacijentata" pomislio koliko su članovi našeg najdražeg časopisa morali smeca od igara odgani i koliko ih je to žrvna i vremena stajalo, a sve u svrhu da bi nas informirali koja igra valja a koja ne. Pa normalno je da oni imaju veće kriterije od nas čitatelja. Znam da



se svi ne slažu sa ocjenama igara ali baš zato se i pišu RECENZJE za koje se PROČITA šta u igri valja a što ne. To je sve što sam htio reći, ali imam još jedno pitanje. Da li ima kakvih naznaka o nekom novom projektu tvorača igara ICO i Shadow of the Colossus? Gac

Najdraži Goc, ti si naš aaaaajbolji prijatelj. Ti ređ nego da će se novi ICO najvjerojatnije raditi, samo kada nađu zaposlenike koji bi ga radili.

UGLEDAJTE SE

Dragi gameplay pišem vam po prvi put i želim reći kako ste zakon časopis i kako ste nepravedno ocijenili test drive za ps2. Mislim da biste se više trebali ugledati na ocjene IGN-a. Ali ja vam zapravo ne pišem ovaj mail zbog toga nego želim postaviti nekoliko pitanja. 1. hoće li ikada doći playstation 3 sa čipom i kada 2. da li vrijedi prodati ps2 za ps3 sa čipom, ali ako stigne 3. zašto ste rekli da ps3 izgleda usitano na SDTV-ima to nije istina 4. Command and Conquer 3 mi je brzo dosadilo i to jako brzo me za 3 dana, oprostite ovo nije pitanje 5. jeli ova grafika jako jer je to moja grafika Nvidia GeForce 6100 Nvidia 405 6. kako da povećam njenu memoriju neki su to napravili iz mog razreda, ona konisti samo 64 megabita, to bi bilo sve i glaz odgovorite na moj e-mail očajan sam tražim odgovore.

Domagoj

Kad bismo se ugledali na IGN, onda bismo promijenili ime čimovica i nazvali ga IGN.

1. Hm, ikada je jedan zeznut pojam, no još uvijek bolji od nikada. Kada kažete nikada onda uvijek postane Jensa Bond. Ma taj čip, to ti je teška fizika.

2. Drugo vrlo dobro pogođeno pitanje. Treba pričati još nekolicino godišta i mijenjati PSone za PS4. Naravno, s čipom, i malo majoneze.

3. Nikada nismo govorili da je nešto usitano. Niti smo bili prosti s nokim. Ali mogli bismo s tobom.

6. Ne brćaj gdje te ne treba.

POKRAJNIK

Ovo, pišem vam ovo pismo isprike. Mislim da sam se u prolom pismu pogrešno izrazio. Nije mi bio cilj vrljednje i pljuvanje po vama, to nikako, samo je pismo ispolo "malo" drugačije nego što je trebalo, još se jednom ispričavam. Zapravo sam vam htjeo skrenut pozornost da malo više poradite na drugom mišljenju (većinom vam se mišljenja slažu, po



mom mišljenju bilo bi dobro da se pokušaju naći dva potpuno drugačija, jer nitko ne misli isto, jer ako je nekom rpg najdraži žanar nemora znači da će mu se sviđati Final fantasy, Mass effect ili Oblivion. Samo da znate, svoje pismo iz Gameplaya sam izrezao i zalapao duboko u zemlju, a vaš odgovor izrezao, spalio i posipao se pepelom u nadi da će me pročitati i pravitilati.

ps: čitaj u vam pisma kod neoprostive/vjerojatno dovijeka a možda čak i poslije kikii

Aaaaaj, durko, oporaitamo. I rado se ne bismo slagali, ali kad je igra dobra, ili loša... Teško je napisati neku glupost samo da bi bilo drugačije.

KO TO MORE PLATITI?

dragi gameplay platiti ste časopis imao bi jednu zamolbu za vas: molim vas poslati mi jedan the simpsons game za psp na adresu jendrevica 4 10000 zagreb dali ja to moram platiti? ako moram nemojte mi poslati ako mi pošaljete unaprijed hvala! vas vjerni čitatelj roko.

Eveee, dragi naš Roko, baš bismo ti poslali da imamo. Hvala što si nas nasmišao.

NE LOŽI MI ULJE

Pozdrav gameplay! Da to sam ja ovaj sa pitanjem za uugica i jako ste me razočarali. Plakao sam ps3 dana i konačno skupio snage za novo i potpuno brno pitanje kojeg još ni jedan prvi GT vozač nije postavio. Jako me zanima dali ćemo ulaskom u boksi imati ponuditi izbor točenja ložulja ili plavog dizela, kako bismo uštedili na Gredu i bez oklevanja pristupili papučicu kao kraja?

Što je još jedan dokaz kako ne zna Kazunori što je pravi život.

MINI ME

Dragi GAMEPLAY, čita se glejmejkl, kao bi ovi u školskim udžbenicima napisali, puno Vam hvala za filre za Crysis koje su mi malo (uff, da, baš malo?) pomogle da ga pređem. Već Vam kažu da ste najvjoljubi, a pa ja baš neću i točkal. Ja ću vam reći da ste ama baš doslovno najbolji Ala sam sad potuku

ostale, he. he. Kupujem vas od broja 1, da od broja 1, i Vaj sam najveći fan, i kupovut ću Vas do zadnjeg broja. He, he opet sam ih sve potukao. Čita Vas cijela moja obitelj, a još lošima i mačka. Tata igra strategije, mama igrice sa gusarima, a ja sve ostale normalne igrice. Opet sam ih sve potukao, he. he. Pošao sam Vam par slika sa svim Vašim brojevima, i na nekima od njih pošta moj mačak s Vašim brojevima (ja baš nisam fotografian, a ovako s moca mačanom od 6 kila je više forca). A sad prijedim na stvar (da, raztezo sam ruke kod sam započinjao pisat ovu rečenicu), u deprim sam. Imam super, dobar i jak PC. I to nije problem. Problem je u PSu 2. Za njega mi ne biljka pola igrica. Pogotovo GTA i LEGO SW. Najvjerojatniji razlog tome je što ga previse imam pa se izlizao laster. A kad čujem zvuk pleške ili vidim plešku, uzvraćam počinje. Jedina opcija mi je pleškati. Pazite sad ovo. Starići mi obećaju pleškati za Božić i onda mi kažu pred Božić da mi nisu ništa obećali i bašu da ću ga dobiti za rođendan, koji je tek u 6. mjesecu, e stvarno bi se mogao isplati. Plus mi sad govore da ga neću dobiti ni za rođendan. Ufale JE SUKSI Čitam vas puno radije nego lekturu (ja obavezom čitam lekturu), (daba volim čiti lekturu), a zapravo Vas čitam radije od svega! He, he, opet sam ih sve potukao! U jednom broju (475) ste pohvalili Buzz! Jang party ali ja nisam nado nigdje u Hrvatskoj.

MiniMe (visok sam više od metar i 53) zvan izm iz Ojsejke koji ima 12 godina Puno pozdrava svima p.s. treniram plivanje u PK Ojsej 210

Dragi MiniMe, strpaj starce u kaznu- zabrani im igranje na PC-u. Nema više strategija, a bome ni gusara i karipskih ljepotana! Dosta! Pa da vidis kako će brzo dobiti i dvojkul i trojku. Dobar ti je mačak.

SONIC BOMB ALARM CLOCK

 Spavalice, oprez!

Imate li problema s ustajanjem ujutro, a usput vam sluh i nije najvažnija stvar u životu, ovo je budilica za vas. Sposobna je proizvesti zvuk jačine 113 decibela, što je približno jednako zvuku mlaznog motora na punom gasu i jedva nešto ispod granice boli. Ne probudi li vas ni tako divljaška buka, budilica nudi i treskavac koji se postavi ispod madraca pa buđenje bude iskustvo u kojem vam istovremeno krvare uši i trese se cijeli svijet. Probajte onda ne ustati.

WWW.THINKGEEK.COM
CIJENA: 200 KUNA



Gadget vodič za
stylish gamere

CANON 450D

 SLR za obične ljude

Canon je najvio novi model njihova SLR digitalnog fotoaparata niže klase pod imenom 450D. Najveće novosti u odnosu na prijašnji model 400D je uvođenje opcije Live View (kadriranje pomoću pozadinskog LCD-a) i dodatak spot mjerenja svjetla. Veći ekran i više megapiksela gotovo da se podrazumijevaju.

WWW.CANON.COM
CIJENA: JOŠ NIJE ODREĐENA

toys4 D girls & boys

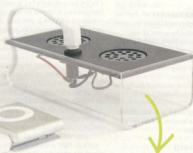


USB 2.0 HUB

 Zabavno dijeljenje USB-a

USB utor na računalu nikako ne može biti previše pa zašto onda ne biste na zabavan i šaren način proširili njihov broj. Osim šarenog dodatka vaš stol može svaki dan imati i hub drukčijeg oblika na sebi jer ovaj hub se može preklapati i sklapati na više načina. Cijena, slijepa nitica.

WWW.BOPYSTUFF.CO.UK
CIJENA: OKD 100 KUNA



BIRD-ELECTRON EZ17-B

 Ekološki zvučnik

Jednom kada kupite neku stvar, ambalaža će u najkraćem mogućem roku završiti u smeću. Ekološko svjesni ljudi iz Bird-Electrona dosjetili su se kako da prirodu poštede još jedne kutije za iPod Nano. Kupite od njih zvučnik za iPod koji se spaja na kutiju i nećete imati razloga baciti tu plastičnu kutiju u smeće. Ekologija ima svoju cijenu, ali mi ipak mislimo da je ta cijena toliko visoka jer se radi o dodatku za iPod koji jednostavno mora biti skup.

WWW.AUDIOCUBES.COM
CIJENA: OKD 200 KN

PHILIPS WAC3500D

Glazbeni centar

 Philipsov glazbeni centar ima hard disk kapaciteta 80 GB koji se može napuniti preko USB eksternog diska ili s iPod-a za koji sustav ima pripadajući dock. Pohranjenu glazbu WAC3500D može reproducirati snagom od 40 W ili je streamati Wi-Fi mrežom na do pet glazbenih stanica smještenih bilo gdje u domu. Uređaj ima veliki LCD ekran radi lakšeg snalaženja u glazbenoj zbirci.

WWW.PHILIPS.COM
CIJENA: 3499 KN

