

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

10 GODINA
KASNIJE

Fallout 3

Sprljeni radijacijom
još uvijek igramo



PAR IZ MS SNOVA

Fable 2
Gears of War 2

Xbox 360 više se ne gasi

TEMA

**Generacija
evolucije**

Budimo power useri
svojih konzola!

GP
ZEMALJSKIH
20 KUNA

[PREŽIVLJAVANJE...]

Far Cry 2

... na pedeset
četvornih
kilometara
afričke divljine

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

Resistance 2

Tri igre u jednoj.

I sve tri gotovo jednako vrijedne

MULTIPLAYER BETA Call of Duty: World at War **OSTALE RECENZIJE** Saints Row 2 / Dead Space / MotorStorm: Pacific Rift / Midnight Club: Los Angeles / Quantum of Solace / NBA 2K9 / NBA Live 09 / Golden Axe: Beast Rider / Fracture / WipEout HD / Star Ocean: First Departure / Spider-Man: Web of Shadows / The Abbey / Unsolved Crimes / Sacred 2: Fallen Angels / Fenimore Fillmore: The Revenge..

CIJENA 20 KN - 5 KM

ISSN 1333-8218

01108

9 771333 821006

01108

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 Reškovic
danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / Damir Đurović
damir@gameplay.hr

SURADNICI

Berislav Jozić, Bruno Banić, Krešimir
Jozić, Goran Maravić, Nevenka Salatić,
Tomislav Tomatić, Tanja Zrno, Danijel
Miličić, STINGER, Božidar Đurović, Amir
El-Och, Darko Botić

GRAFIČKA UREDNICA / Sabina Rešić
sabina@gameplay.hr

DTP / Danijel Miličić
milky@gameplay.hr

LEKTORICA / Višnja Grgić

MENADŽMENT

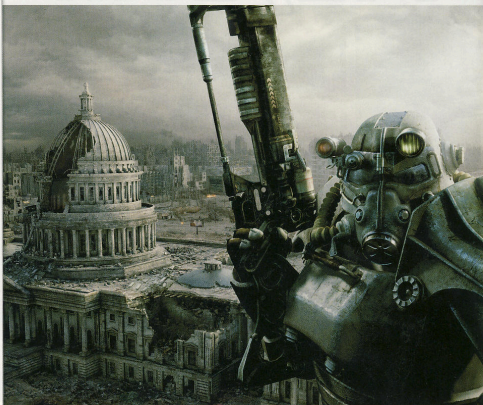
TEHNIČKI DIREKTOR
Igor Vukotić
kacavida@gameplay.hr

PRODUCENT IZDANJA
Marko Čustić
marko@gameplay.hr

VODITELJICA 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



52

Fallout 3

Promjena razvojnog tima u konačnici nije naštetila serijalu koji ima posebno mjesto u našim sjećanjima.

MULTIPLAYER BETA

06 _ Call of Duty:
World at War

INSIDER

- 10 _ Tokyo Game Show 2008
- 12 _ Star Wars The Old Republic
- 13 _ Way of The Samurai 3
- 13 _ Klonova Door to Phantomile
- 14 _ Monster Hunter Tri
- 14 _ Boku
- 15 _ Alan Wake
- 16 _ Demon's Souls
- 17 _ NXE



36

Generacija evolucije

Svakom novom nadogradnjom firmwarea PS3, X360, Wii i PSP postaju sve funkcionalnije konzole. Uhitite korak i iskoristite nove pogodnosti.



Jvo Pukančić
1941. - 2008.



PRETPLATA

PRETPLATA U ZEMLJI ZA 6 mjeseci 100 kn, za 12 mjeseci 200 kn
 NASLOV I BROJ ŽIRO-RACUNA U KODIST KOJEG SE UPLAĆUJE
 PRETPLATA ZA TUŽEDNOST GLAS: Tigovačko društvo "TISAK",
 Slavenska avenija 4, Zagreb
 ŽIRO-RACUN: 2360000-1101321302

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

FOCUS

- 22 _ White Knight Chronicles
- 24 _ Empire: Total War
- 26 _ Afro Samurai
- 28 _ The Conduit
- 30 _ Tom Clancy's H.A.W.X

KOLUMNJE

- 32 _ Matrix ili glavom u...
- 34 _ Tech Wars v2.1.2

TEMA

- 36 _ Generacija evolucije

RECENZIJJE

- 44 _ Resistance 2
- 48 _ Gears of War 2
- 52 _ Fallout 3
- 56 _ Fable 2
- 60 _ Far Cry 2
- 64 _ MotorStorm: Pacific Rift
- 66 _ Saints Row 2
- 68 _ Dead Space
- 70 _ Quantum of Solace
- 72 _ NBA Live 09

- 73 _ NBA 2K9
- 74 _ Midnight Club: Los Angeles
- 76 _ The Abbey
- 76 _ Fenimore Fillmore: The Revenge
- 77 _ Star Ocean: First Departure
- 78 _ WipEout HD
- 80 _ Fracture
- 81 _ Unsolved Crimes
- 82 _ SimCity Creator
- 82 _ Lock's Quest
- 84 _ Golden Axe: Beast Rider
- 85 _ Sacred 2: Fallen Angel
- 85 _ Spider-Man: Web of Shadows

KIDS CORNER

- 86 _ Samba De Amigo
- 87 _ Crash Bandicoot: Mind over Mutant



56

Fable 2

Kooperativno, ali s ograničenjima.

HARDWARE

- 90 _ Lenovo W500
- 90 _ CoolerMaster V8
- 91 _ Enermax MODU 82+
- 91 _ DFI LAN Party X48 T2RS
- 92 _ Gamersko računalo

MULTIMEDIA

- 94 _ Lucinda Williams
- 95 _ Quarantine

PISMA

- 90 _ "Kako igrati 2 vs 2 s dva kontrolera?"

Ocjene ovisno o ciljanoj skupini

Priprema za novogodišnje razdoblje svih izdavača uglavnom je gotova. Raspored izlaza igara od kojih se očekuje mnogo u vremenu najveće potrošnje je napravljen i moguće su samo male promjene, i to najčešće zbog objave konkurentne liste jer poznato je kako je za prodaju u gamerskoj industriji najvažnije početno razdoblje. A biti na polici zajedno s tri-četiri hit naslova i nije najbolja odluka čak i u vremenu sumanutu kupnje. Kraj godine je za nas gamere još po nečemu specifičan - naime tada smo u prilici zaigrati mnoge nove tehnologije i koncepte o kojima slušamo tijekom cijele godine, i to u razmaku od samo nekoliko dana. Kraj ove godine pak

donosi još jednu specifičnost, a to je sve jasnija granica između igara namijenjenih određenim skupinama, koje ponovo možemo podijeliti na manje zahtjevnije ili casualne te one željne težine i zahtjevnosti odnosno hardcoreaše. Makar nam na uši izlaze navedeni termini, smatramo kako ih trebamo naglašavati u svim našim recenzijama jer na konačnu ocjenu direktno utječe odluka kreatora i izdavača kome je igra namijenjena. Tako će primjerice Quantum of Solace i novi Spider-Man biti zabavni i dobri casualcima, ali površni hardcoreašima. Kao što manje zahtjevnji igrači vjerojatno neće željeti doživjeti svijet Fablea ili Falloute zbog prezahtjevnosti i težine. O tome vodimo posebno brigu te

čemo u recenzijama jasno naglasiti za koga smatramo da je igra najbolja a shodno tome ćemo i odrediti konačnu ocjenu. U međuvremenu razmišljamo i da u skorijoj budućnosti posebno izdvojimo takve igre kao što smo to učinili s igrama za djecu u rubrici KIDS, gdje postoji jasna granica između igara za najmlađe i starije. Voljeli bismo čuti i vaše mišljenje pa se nadamo pisanim i elektroničkim pismima s vašim razmišljanjima na temu casual i hard core igara. Materijal bi mogao biti zanimljiv i za neku našu buduću temu. Do tada uživajte u bogatoj ponudi prije nego i sami ponovimo najveći gamerski cliché - ova godina najbogatija je ponudom dosad.

Dario Zrno

PISMA ČITATELJA

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

SPASILAČKA SLUŽBA

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

Unaprijeđeni CoD4 pokreće u WaW-u funkcionalna gotovo savršeno. Iznimno je proširena paleta boja, prikaz na nest-gem konzolama sada je u punoj 720p rezoluciji, a 60 slika u sekundi i dalje je jamač nevjerojatno glatkog iscrtaivanja. Doradjeni su efekti prašine, čestica vode i posebno vatre, a sve to će se najbolje vidjeti kada budemo u prilici doista i isprobati bacač plamena - do kojeg u beta-testiranju nije bilo moguće doći.



Call of Duty: World at War

DRAGI MOJ ŠARAC

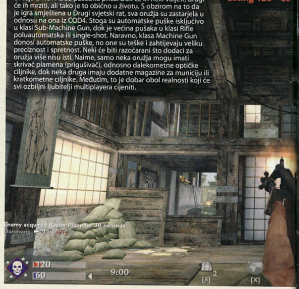
IZLAZI 14. STUDENOG IGRAČI 1+2 PROIZVOĐAČ TREYARCH IZDAVAČ ACTIVISION
[HTTP://WWW.CALLOFDUTY.COM](http://www.callofduty.com) PLATFORME PS3 / X360 / PC / PS2 / WII

Može li novi CoD dostići planetarnu slavu prethodnika? Može li multiplayer uopće biti bolji? Koje su novosti? Toliko pitanja - a na sva imamo odgovore.

DOK ČITATE OVAJ tekst, pripreme za konačni izlazak CoD: World at War u punom su jeku. Igra u SAD-u izlazi 11., a kod nas 14. studenog, i vrlo je vjerojatno da će i ovaj nastavak ponovo zajesti na sva vodeća mjesta ljestvica popularnosti i prodaje. Uz iznimno visoka očekivanja za singleplayer, najviše fanova CoD-a ipak se raduje multiplayeru, koji je u CoD4 postavio nova pravila u žanru. Otvoreno beta-testiranje, ponovo ekskluzivno za X360 i PC, omogućilo nam je da mjesec dana prije izlaska vidimo što je Treyarch napravio u zadnje dvije godine, te ima li CoD:WaW šanse nadmašiti legendarni status CoD4. Prema onome što smo vidjeli, razloga za optimizam ima sasvim dovoljno.

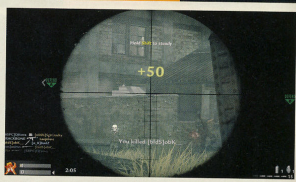
Oficijalno u WaW-u su posebna priča. Dok će ih neki voljeti, drugi će ih mrziti, ali taloži se to obično u životu. S obzirom na to da je igra smještena u drugi svjetski rat, sva oružja su zasnovana u odnosu na ona iz CoD4. Stoga su automatske puške isključivo u klasi Sub Machine Gun, dok je većina pušaka u klasi Rifle poluautomatska ili single-shot. Naravno, klasi Machine Gun donosi automatske puške, no one su teške i zahtijevaju veliku preciznost i spretnost. Neki će biti razočarani što dodaci za oružja više nisu isti. Naime, samo neka oružja mogu imati stričak plamena torijusovača, odnosno dalekometne oploče, ciljnik, dok neka druga imaju dodatne magazine za municiju ili kratkometne ciljnik. Međutim, to je dobar obol realnosti koji će svi ozbiljni ljubitelji multiplayera cijeniti.

Losing 120 - 60





Jedna od mapa u beta odigrava se tijekom noći, a poznato je da će noćnih mapa biti najmanje tri. Osim što smanjuje vidljivost, noć traži i dodatnu koncentraciju, budući da je sve znatno manje kontrastno. Međutim, do izražaja dolazi upotreba svijetlećih raketa (Flash Grenade), gdje se timskim radom mogu osvijetliti i uspješno zastijepiti - suprotniki igrači i tako postati znakovita taktička prednost. Baš kao i CoD4 fascinira sva sila detalja na koju se pazilo kako bi igra na kraju bila ispravno balansirana, a sve upućuje na to da je cilj postignut.



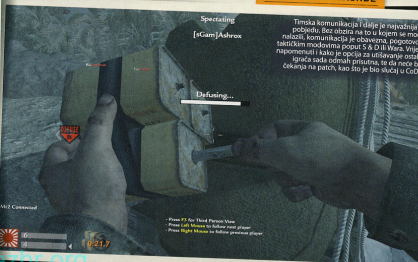
Snajperi su i sada posebna priča. Na internetu se zahuktala ogromna prepirka vezana za učinkovitost snajperskih pušaka - sada u klasi Bolt Rifle - u svim Core modovima. Dok u Hardcore modovima ubijaju samo jednim hitom, u Core modovima su potrebna dva i više pogodaka da se postigne frag - osim u slučaju pucnja u glavu. Dok jedni traže povećanje učinkovitosti, drugi zastupaju činjenicu da je ovako snajperiranje i dalje balansirano s ostalim oružjima. Veseli što se puške Bolt mogu koristiti i bez optike, kao obično oružje dugog dometa na očelni ciljnik, no da bi se za njih dobila optika, treba se završiti i odrednici Marksman Challenge, ovisno o poslu.

MODOVI NAŠI SVAGDAŠNJI

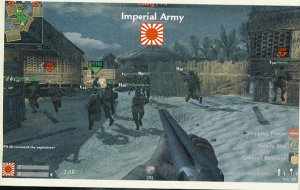


Beta je na raspolaganje dala modove već podijeljene u Core i Hardcore stupnjeve težine, gdje HC zahtijeva sve osim što je CoD4 - nema mapu, nema kill-cama, nema natjeka ostali vlastitog igračkog znanja. Ljubitelji Hardcore modova obradovat će se što će u težini HC sada biti moguće igrati i Free-For-All, Capture the Flag i trenutno zamjenu za Headquarters mod - War Naravno, s obzirom da Des Moines ostaje anitigani mod svih znanaca, dok se Capture the Flag napokon vraća u svijet, na radost svih FPS-klasikara.

DRAGOCJENE SEKUNDE



Timski komunikacija i dalje je najvažnije za pobjedu. Bez obzira na to u kojem se modu nalazi, komunikacija je obavezna, pogotovo u taktičkim modovima poput 5 & D ili Wara. Vrijedi napomenuti i kako je opcija za uključivanje ostalih igrača sada odmah prisutna, te da nemo više čekanja na patch, kao što je bio slučaj u CoD4.

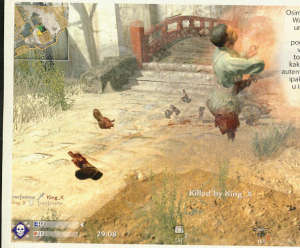


Na maksimalnim postavkama i extra teksturama, s Antialiasing i Anisotropic filteringom, te najvišim 1680 x 1050 rezolucijom, Call of Duty: World at War betu vrtje se u prosjeku na 80 fps. Na istoj konfiguraciji s Intelinom Quad Core procesorom, čvrstodiskomom Nvidiajnom 8800 GTX grafičkom karticom i 3 GB RAM-om, na minimalnim postavkama i "normal" teksturama framerate je drastično porastao, na 180 fpsa u prosjeku. Ako ste jedan od onih koji su oduševljeniji optimizacijom Modern Warfarea koji "tje" na 250 fpsa na dvojezičnom CPU, gigabajtu RAM-a i relativno jeftinim grafičkim karticama poput GeForcea 8800 GT ili ATI Radeon HD 3870, stvari neće izgledati tako bajno u beti, gdje su rezultati na jednakim postavkama upola sporiji. Ukratko, ostanite u ista situacija i u konačnoj verziji i ako ste vlasnik još slabijih konfiguracija - vrijeme je za novi trošak (DS).



U beti je prikazan i novi mod igre - War. Sličan Headquarteru, on traži da se za pobjedu osvoji svih pet kontrolnih točaka. Timovi kreću s po dvije točke u svojim rukama i jednom neutralnom, a osvajanjem većeg broja točaka povećava se i "momentum" tima. Međutim, čim jedna od točaka "padne" u neprijateljske ruke, momentum nestaje i osvajanje treba ponovo početi. War je iznimno zanimljiv i dinamičan, i mogao bi postati omiljeni mod velikog broja igrača, pogotovo kada se slože uigrani timovi i nauče mape.

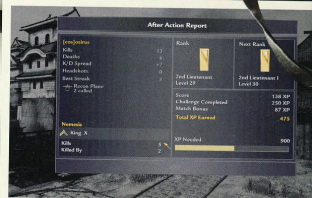
NA SASTAVNE DIJELOVE



Osim što su doradene animacije samih likova, WaW donosi i poprilično detaljne animacije umiranja. Sigurni smo da će dosta raspravljati i animacije traganja tijela nakon pogotka bombom ili raketom, koje prizivaju vremena igre Soldier of Fortune. Dik neki to smatraju nepotrebnim. Treyarch insistira kako je svemu u igri žele dati dodatnu dozu autentičnosti. Međutim, u tom su dijelu možda ipak pretjerali - no ta će ocjenu ionako ostati u individualnim stvarima sustava vrijednosti svakog igrača.



ZAJEDNO SMO JAČI



Dakle PC multiplayer podržavati iaru od 20 igrača, na konzolama je najvjerojatnije i po 20. Na istoj konfiguraciji s Intelinom Quad Core procesorom, čvrstodiskomom Nvidiajnom 8800 GTX grafičkom karticom i 3 GB RAM-om, na minimalnim postavkama i "normal" teksturama framerate je drastično porastao, na 180 fpsa u prosjeku. Ako ste jedan od onih koji su oduševljeniji optimizacijom Modern Warfarea koji "tje" na 250 fpsa na dvojezičnom CPU, gigabajtu RAM-a i relativno jeftinim grafičkim karticama poput GeForcea 8800 GT ili ATI Radeon HD 3870, stvari neće izgledati tako bajno u beti, gdje su rezultati na jednakim postavkama upola sporiji. Ukratko, ostanite u ista situacija i u konačnoj verziji i ako ste vlasnik još slabijih konfiguracija - vrijeme je za novi trošak (DS).

Sustav napredovanja je u cijelosti zadržan, zajedno s popularnim izazovima za osvojit i posebne zadatke. Novost su Challenges za vođa, kao i četrdesetak novih zadataka kroz svih sedam klasa Challenges. Legendarni Prestige Mode je i dalje tu, osim što će do njega sada biti nešto teže doći. Level Cap za jedan Prestige sada je predviđen na 65, a i samo napredovanje kroz Levela je sporije, budući da se bodovi teže akumuliraju. Ubitelj Prestigea napokon će dobiti nagradu za svoj trud - ulazak u Prestige će, ovisno o broju ulazaka, otključavati dodatne Custom klase za družba, a oni s 10. Prestigeom imat će na raspolaganju čak 10 Custom slotova za kombinacije družba.



Najveća primjetna novost je dodatni slot za Perk za vozila, dok je sve ostalo manje-više isto. Iznemadit će vas neki novi Perkovi, kao i obrađivati ih blizinski slani. Neizbježna Juggernaut, Martyrdom i Last Stand su i dalje prisutni, pa je živčanje za sve ljubitelje "čiste igre" zagarantirano. Od novih Perkova najzanimljiviji je Second Chance, koji omogućava da se međusobno "kolijevaju" igrači koji ga imaju opremljeni. Osim što će donijeti vrlo zanimljivu taktičku prednost, njegova upotreba bit će od velike koristi u svim taktičkim međuvima. Novost su i Perkovi za zaštitu od specijalnih granata, a zanimljivo je da je i sam bacač plamena - mtko oružje CoD: WaW - moguće opremiti isključivo kao Perk, i to dostizanjem Lv63 - pred sam Prestige. Bit će to zanimljive odluke.



U beti je samo na jednoj mapi bilo moguće koristiti tenkove, a mora se priznati kako je njihova pojavnost dobro balansirana. Uz malo sreće može ih se uspješno zaoblaziti na bojišnici, a kvalitetan tinski rad može jako brzo uništiti neprijateljski tank. Tenkovi se također "respawnaju" tijekom meča, a boljem korištenju određenih osoba pridružuje će i opremanje adekvatnih Perkova. Beta nije nudila mogućnost igranja Tank War moda - koji nas čeka u završnoj inačici.

KOMPLICIRANO DO BOLI



Važna osobina WaW-a je način na koji su oblikovane mape. Za razliku od CoD: mape u WaW-u su mnogo kompliciranije - omogućuju dolazak na lokaciju iz nekoliko smjerova. Stoga je vrlo teško čuvati neku lokaciju, jer je nemoguće predvidjeti put kojim će doći isparnici. To je pogotovo vidljivo u taktičkim modovima igre poput Search & Destroy, gdje je čuvanje bombe mnogo teže i zahtijeva pametnije raspoređivanje i upotrebu poteznih mina (nekada Claymore, sada Bouncing Betty).

BETA FINISH

LJUBITELJI ŽIVOTINJA



Igra ne mijenja ni nagrade za KillStreak, pa je sada nakon pet killova moguće primiti tepički napad (nekada avion), a za sedam killova umjesto helikoptera ćete na neprijatelje pustiti bocu od pet hudi para. Psi su najbliži detalj u WaW-u, budući da će ići oko i skakati na grkljane vas i veliki suborca sve dok ih se ne upokoji. Mnogo su učinkovitiji od helikoptera, no dobro uohodna ekipa može ih brzo svladati preciznim pucanjem ili odnemenim rezom nožem. Uz prodoran laze i zvuk lopa koje trče preko lica, psomogućavaju najboljom promjenom u odnosu na CoD: i nastoje im se u svim budućim igrama.



Uopće ne sumnjamo da će CoD:WaW biti podjednako kvalitetna igra kao i CoD4. Naravno, naći će se oni koji će zavijeti da WaW ne donosi ništa radikalno novo, ali činjenica je da će Teyarich voditi slajm tako ne treba pozorjavati nešto što nije pokvareno. Uz veliki singleplayer, online kooperativni story mod za do 4 igrača, split-screen coop za dva igrača, posebni survival Mod Zombie Mod koji se otključava završetkom online coop-a i veliki i sadržajan online multiplayer - čin je da CoD:WaW nudi apsolutno sve za analogni. Otkrile samo vidjeti koliko će ljubitelji igre CoD4 "revoljuti" transjuciju igre u vrijeme. Drugoga svjetskog rata i prihvatili određena ograničenja koja nastaju zbog tog okruženja. Uostalom, sigurni smo da nitko neće ostati ravnodušan - a to je već sasvim dovoljan uspjeh. Vidimo se online!



Na ISTOKU NOVO ništa

Tokyo Games Show 2008

Nakon što su svi veliki hitovi ove godine već najavljeni, a mnogi su već i izišli, od najvećeg japanskog okupljanja igrača i izdavača nismo mnogo očekivali. A to smo i dobili: nove poglede na igre koje tek trebaju izići, nešto informacija o naslovima japanskih izdavača koji su još daleko u budućnosti i puno čudnovatih pogleda na Japan koji se igra.



TGS 2008

Kol'ko vas ima!

UKUPNI BROJ POSJETITELJA ovogodišnjeg TGS-a bio je 194.288 (zbrojili ih precizni Japanci do posljednjeg), što je srušilo prošlogodišnji rekord. No dubljinu analizom dolazimo do zaključka da je povećan broj privatnih posjetitelja a smanjen (i to značajno) broj novinara i profesionalnih posjetitelja. Naime, prva dva dana TGS je otvoren samo za poslovničke. Činjenica da se njihov broj smanjuje upućuje na smanjivanje značaja ovog sajma za industriju igara na globalnoj razini. A privatnih posjetitelja je više jer je i igrača sve više svake godine, pa je porast zapravo i manji nego što bismo očekivali.

Diverzificirano igranje

Ako vam je do brojki, recimo to da je na sajmu ove godine prikazano

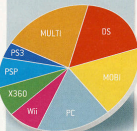
879

igara, u usporedbi sa

702

igre od prošle godine.

Jesu li odvojeno brojili igre koje se pojavljuju na više platformi, ne znamo (a čini nam se da jesu), no znatno zanimljiviji je raspored igara po platformama dan ovako:



modeli se ne prodaju u našim trgovinama, neobičnih trenerskih igara za DS koje ni vas ni nas ne zanimaju i kolekcije mini igara za Wii koje nikad neće doći na naše obale. Igre koje predstavljamo ovdje, osim što su bile prikazane ili najavljene na TGS2008, imaju sljedeće zajedničko: prije ili poslije pojavit će se i u našim trgovinama, a njihovi prikazi na stranicama vašeg omiljenog časopisa. **GP**



I TEKKEN NA XBOXU!

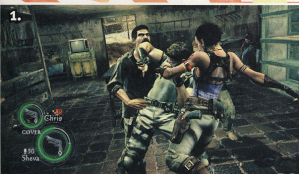
Nakon FFXIII, Tekken 6 je još jedan primjer Soryejeve uzbuđenosti koja će se igrati na konkurentskoj konzoli. Od noviteta, najavljeno je da će igra imati bogate opcije modifikacije likova.

12 Star Wars The Old Republic

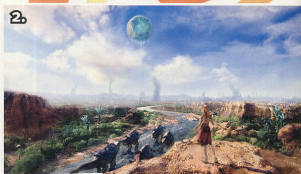
15 Alan Wake

16 Demon's Souls

1.



2.



TGS 2008

UMD = PS Store

OSIM ŠTO JE NA TGS-u najavljena mogućnost pristupa PS Storeu putem PlayStationa Portable, objavljeno je da će sve igre za PSP koje u Japanu izidu na UMD-u biti u isto vrijeme moguće kupiti digitalnim putem. Kada će i hoće li ta opcija biti primjenjiva i na Ameriku i Europu, nije rečeno.



7.

1. UDVOJE I OFFLINE U Resident Evilu V bit će najteže naći prijatelja koji će željeti igrati u ulazi djevojke koja se zove Sheva.

2. SLJEDEĆE GODINE U JAPANU FFXIII je prikazan u obliku nove animacije koja nije donijela značajne informacije, ali jest izgledala prekrasno. FFXIII Agito predstavljen je na isti način s tim da je video te igre koji smo vidjeli na TGS-u prikazan i prije. Ukratko: ništa novo, ali Final Fantasy ide dalje.

3. TAPKANJE PO KUTIJAMA Sega je predstavila kolekciju mini igara pod nazivom Let's Tap! koja se igra tako da Wilmote savita na kartonsku kutiju i onda po kutiji lupkate prstima u vibracije se Wilmoteom prenose na kutio. Ne, ne izmišljamo.

4. DISNEY I SQUARE NA PSP-U I DS-U Od četiri prikazane igre Kingdom Hearts, dvije su bile za mobilne telefone a dvije za prijenosne konzole. Kingdom Hearts: Birth by Sleep za PSP prvi put donosi i igrati široki lik u serijal, a glavni protivnik bit će nam za kraljicu iz Snjeguljice, dok će Kingdom Hearts: 358/2 Days na DS dovesti mnoge poznate likove i kooperativnu igru učetvero.

5. NE KOTURAMO NEGO RASTEŽEMO Noby Noby Boy, nova igra Keita Takahashija koji je slavu stekao kulturnim Kalamari Damacyjem, izgleda neobično i nikome još uvijek nije jasno što bismo u njoj trebali raditi - osim da ima veze sa zelenim cvom koji se rasteže.

6. JOŠ ZOMBIA NA WII-U Dead Rising: Chop Till You Drop je Dead Rising prepravljen za Wii uz pomoć enginea upotrijebljenog u Resident Evilu 4. Uglavnom, zombiji na sve strane.

7. KONAČNO KAMPANJA Halo Wars je otkrio svoju kampanju koja je prilično jako oslonjena na priču, a svi koji su imali prilike probati kontrole kažu da su izvanredno mapirane na kontroler.

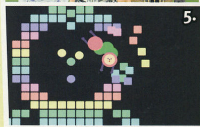
8. HALO PRIJE HALO Halo 3: Recon bit će vremenski smješten prije samog Halosa, a glavni lik bit će pripadnik specijalnih jedinica iz neprijateljskih linija u New Mombasi.

9. U ISTO VRIJEME U EU I AMERICI Street Fighter IV u Japanu će se na Xboxu 360 i PS3 - igrati već u veljači, a kod nas i u Americi u isto vrijeme - ali nije jasno kad će to točno biti.

4.



5.



6.



42 KILLED

9.



8.

davoralfa@warezn.com

Star Wars: The Old Republic

KOTOR 3, 4, 5, 6... i 10 svi u velikom paketu BioWareova novog MMORPG-a

KADA SU PROŠLI mjesec Lucas Arts i BioWare imali zajedničku veliku najavu svojega najvećeg projekta dosad, malo tko nije znao o kojem je to "tajnom" projektu riječ. Sve glasine o postojanju velikoga MMORPG projekta baziranog na univerzumu Star Wars: Knights of The Old Republic su se potvrdile. Time je i Lucas Arts službeno potvrdio da odustaje bar na neko vrijeme od razvoja nastavaka singleplayer RPG-a u tome serijalu. The Old Republic se događa otprilike tristo godina nakon zbivanja u drugom dijelu KOTOR-a, u Galaxy far, far away snage Sitha su ponovo ojačale i počele veliko osvajanje dosegnuvi čak do matičnog planeta Republike - Coruscanta, gdje su izazvali potpuno razaranje. Precizan trenutak u koji će vas BioWareov MMO potvrditi je labavi mir između zaraćenih strana, no s prijetnjom da svake sekunde izbije najveći galaktički rat u povijesti. Upravo tu ćete vi imati priliku kao igrač stati na jednu od strana i odabirima niza klasa (osim dakako jedia) dati svoj doprinos u nadolazećem konfliktu.

MMO S FOKUSOM NA PRIČU

NAJVEĆA INOVACIJA koju BioWare namjerava sa svojim prvim naslovom u žanru donijeti u MMO svijet je izraziti fokus na snažnu priču. Tu ne mislimo samo na tek dobio odrađen scenarij kao podlogu neprekidnom grindanju i dosadnom skupljanju opreme i kredita, nego na priču kao ključni element razvoja lika od početka do kraja igre.



KOTOR 3, 4, 5, 6... I 10

KOMENTAR LUCASAARTSA i BioWarea na napuštanje daljnjeg razvoja singleplayer nastavaka Knights of the Old Republica bio je prilično zanimljiv. Njihovi vođe ljudi tvrde kako će The Old Republic obuhvatiti dovoljnu količinu jednako kvalitetne singleplayer priče i istraživanja da popuni deset klasičnih KOTOR naslova. Ostvari li se to obećanje, jednako će biti zadovoljni i MMO fanovi koji su jedva dočekali novi projekt Star Wars u ovom žanru kao i svi ljubitelji vrhunskih singleplayer RPG-ova.



SITH VS. JEDI

KAKO JETO već tipično za Star Wars, odmah na početku igre morat ćete se opredijeliti za igranje na strani Sitha ili Republike. No interesantno je kako vas SWTOR neće zbog toga odmah postojaviti s mračnim ili svjetlim likom. Naime hoćete li se više priklanjati light ili dark sideu ovisi će prije svega o vašim akcijama tijekom rješavanja stotina questova. Zbog toga bi trebalo biti moguće igrati recimo s moralno pokvarenim jediem koji će s vremenom potpuno prijeći na tamnu stranu ili pak sa likom Sitha koji rješava za galaktičke probleme ne želi nužno tražiti u prošlosti i počinje za moći. Bit će jako zanimljivo vidjeti kako BioWare namjerava riješiti taj kompleksan zadatak i hoće li to ikada na kraju funkcionirati kako treba.

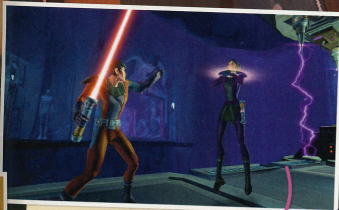


JEDINSTVEN DOŽIVLJAJ ZA SVAKU KLASU

U VELIKOM BIAWAREOVU MMO potvrđuju najviše nas je impresioniralo obećanje kako će svaka klasa u igri imati jedinstvenu priču zasnovanu od stotina questova koji će vas provesti od prvoga do posljednjeg XP levela. Prije svake od klasa susrećat će se tek u ključnim trenucima te biste ovime o odabiru jedne od njih trebali imati osjećaj da igrate potpuno drukčiju igru od primjerce vašeg prijatelja koji igra s nekom drugom klasom čak i na vašoj strani.

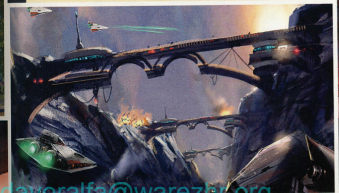
YES, MASTER

NAJZANIMLJIVIJ DIO IGRANJA KOTOR singleplayer RPG: ova bio je set nezaboravnih NPC-ova koji su vas pratili na questovima i borili se s vama rame uz rame te uz to iz svoje perspektive vrlo ostaložno komentirali gotovo svaki vaš potez. Upravo taj element BioWare će prenijeti i u SWTOR. Tako ćete tijekom igranja imati priliku prikupiti još više interesantnih likova u svoju posadu kompaniona, koja će vas pratiti u svim mračnim kutcima galaksije. Jedina bitna razlika je da će vas u danom trenutku prilikom rješavanja questova moći aktivno pratiti tek jedan odabrani kompanion dok će drugi za to vrijeme boraviti na nekoj drugoj lokaciji (nešto vjerojatno nalik Ebon Hawk iz KOTOR-a).



JEDNOG DANA NA KONZOLAMA?

PLATFORMA ZA KOJU se trenutno primarno razvija Star Wars: The Old Republic je PC. Iz Electronic Arts (izdavača koji je vlasnik BioWarea) potvrdili su da će u budućnosti zajedno s Lucas Artsom svesti i razmišljati o mogućnosti donošenja SWTOR-a na konzole, no da, s druge strane, o tome razmišljaju i za svoj nedavni MMO hit Warhammer Online. Ipak zasad nikakvi konkretni planovi prije izlaska PC verzije ne postoje.



Way of the Samurai 3

[PS3]

Autor svoje sudbine

Vrijeme je da još jednom skrojimo avanturu po svojoj mjeri

IGRE WAY OF THE SAMURAI

Jedne su od rijetkih koje smo praktički bili prisiljeni odigrati nekoliko puta. Radilo se o akcijskim avanturama u kojima je svaka igračeva odluka pricu vodila u nekom drugom smjeru i drugom završetku, zbog čega smo ih i voljeli. Pa, nastavak nešto manje, no ipak... Way of the Samurai 3 predstavljen je na prošlomesečnom TGS-u u čijoj je kratkoj demonstraciji prikazan standardni sustav kreiranja lika, kretanje i razgledavanje u prepoznatljivom settingu, borba, kao i dva različita pristupa jednom NPC-u koja su u maniri serijala

rezultirala potpuno različitim reakcijama. Borba izgleda atraktivnije, no u biti je sve ono što smo uvijek voljeli - samurajski realističan i zabavan sustav mačevanja koji podiže adrenalin. Arcaine je pričao i o mačevanju, kojih će ovaj put biti više, te će svaki biti moguće nadograđivati zasebno i pridruživati mu specifične poteze, pa čak i kreirati vlastite. Osim toga, igrač će moći odabrati jednu priključu s kojom će se moći opustiti u sigurnosti kući. Ne znamo o čemu se točno radi, no nadamo se da je ono što mislimo da je, što ćemo saznati tek negodinu, a Japanci već ovog mjeseca.

GP flash!

Iako cijena još uvijek nije poznata, Super Street Fighter II Turbo HD Remix će se na Liveu i PSN-u pojaviti već ovaj mjesec Hadouken!

Klonoa Door to Phantomile



Sada ga nemojte propustiti

Jedan od najsladših PSone naslova stiže i na Wii u novom ruhu

VEĆINA IGARA SA simpatičnim Klonoom u glavnoj ulozi izdana je samo u Japanu, a jedna od najsladših ikad izšla je i u Europi - i to u lipnju 1998. godine, za PSone. Radilo se o platformskoj igri napravljenoj 2,5-dimenzionalno, što znači da je kretanje višemanjlo bilo ograničeno na pravocrtnu liniju, pri čemu je put katkad vodio u dubinu ekrana. Sahanje i slatki glavni lik koji se mahevanjem utima može kratko održati u zraku osvojili su svakog tko je igru pogledao, no nažalost takvih nije bilo mnogo.

Zato se Klonoa vraća, i to ne u novom nastavku nego u preradi originalnog Door to Phantomilea, sa značajno osvježenom grafikom i modificiranom razinom težine - jer originalu su mnogi prigovarali da je općenito prelagan, ali s pretekšim bossovima. Bilo kako bilo, nadamo se da će osim u Japanu, gdje izlazi početkom prosinca, Klonoa: Door to Phantomile ubrzo zatačiti i kod nas jer riječ je o jednoj od najljepših platformskih igara ikad napravljenih, koju bi svaki ljubitelj zanra definitivno trebao odigrati.

"Corporate comments"

Berislav Jozic

Atari u potpunosti apsorbiran

INFOGRAMES JE, NAKON dužeg organiziranja, u potpunosti otkupio dionice Atarija (prije je imao 51,4 posto vlasništva). Predsjednik Infogramesa David Gardner rekao je da je to dio velike reorganizacije kompanije koja još nije sasvim završena. S obzirom na to da ime Atari još uvijek nešto znači starijem generaciji igrača, potpuni otkup mladima smisla ako ga Infogrames želi dodatno iskorištiti. U krajnjem slučaju, ime Atari slavi je je od Infogramesa.

LittleBigPlanet kasni zbog pjesme

AKO STE ZNANEDAVNI (to Sonyjeva jesenska izdanja kasni u naše trgovine, razlog je prigovor na pjesmu na jednoj od razina, koja sadržava stihove u Kurana. Sony je odmah reagirao na prigovor igrače koji su ovo otkrili u beta testu i povukao igru te distribucije, a kasnije je zapravo vrlo kratko, pa biste LBP sada trebali moći kupiti bez navedene pjesme. Što je najzanimljivije, neke muškaranske udruge su protivile što se povećanju igre tvrdilo da upravo takvo isključivo razmišljanje stvari loše slika o muškarcima u javnosti te da će kompanije ne bi trebale osvrnati na komentare fundamentalista. Sony ipak ne želi riskirati.



Electronic Arts u problemima

IAKO JOŠ UVIJEK JEDNA od dviju najvećih izdavačkih kompanija na svijetu, EA se našao u popriličnim problemima koji su proizveli oštar pad cijene njegove dionice od čak 20 posto. Kompanija je, naime, objavila podatke o gubicima u drugom kvartalu fiskalne godine koji su veći od planiranih te o planu da otpusti oko 6 posto radnika (oko 600 ljudi) kako bi uštedjela pare. Sve to unatoč vrlo dobroj prodaji igara kao što su Madden 09, Spore, Warhammer Online i Rock Band. U isto vrijeme, Electronic Arts najavljuje smanjivanje korištenja filmskih licenci te fokus na originalne naslove poput Dead Space i Mirror's Edgea. Nadamo se da će takav potez, koji su na igrače rezultirao zanimljivim novim igrama, što prije uroditi plodom.

Tko se kladi na igre?

U ENGLSKOJ, GDJE je kladjenje na sve i svaka regularna pojava, već se godinama tijekom studenog intenzivno kladi na to koja će videoigra biti najprodavanija na godišnjoj razini. Na mrežnoj kladionici Paddy Power odnedavno su se pojavili podaci koji mogu, ali i ne moraju biti indikativni (kao da lijepe kažu u jednoj TV emisiji). Tako listu predvođenju Call of Duty: World at War (31%), FIFA 09 (41%), Pro Evolution Soccer 2009 (81%), Gears of War 2 (81%), Tomb Raider: Underworld (331%) i SingStar ABBA (801%) a na kraju liste nalaze se Wrath of the Lich King (15011) i Resident Evil Zero (25011).

Monster Hunter Tri

Wii exclusive



Ponovo u lov!

Sada pod vodom i udvoje na jednoj konzoli

INICIJALNO NAJAVLJEN ZA PS3, pa prebačen na Wii "zbog prevelikih troškova izrade", ovo je novi nastavak Capcomova akcijskog RPG serijala koji je u Japanu na PSP-u (iako je izišao i za PS2) iznimno popularan. Koncept novog nastavka isti je kao i do sada: u ulogu hrabrog ratnika obavljati ćete misije koje se najčešće svode na lov na raznolike zvijeri i skupljanje objekata od kojih kreirate novu opremu. Specifičnost "trice" (da, u imenu

zaista stoji "tri") čudnovita su koja žive u vodi pa ih tamo treba i slijediti te nova i kompleksnija ponašanja životinja kao što su privlačenje pomoćni ili hranjenje drugim životinjama radi obnavljanja energije. Capcom je pokazao i mogućnost igranja udvoje na jednoj konzoli, a sasvim je sigurno da će mrežni dio igre



STANDARDNO JAPANSKI jedna od tipova oružja je "veliki mač", a kad napadne kazu veliki mač, onidra i njeve



PREHISTORIJSKI OKOLIS

Radnja Monster Huntera smještena je u neko nepostojeće razdoblje u kojem su u isto vrijeme egzistirali ljudi i dinosauři

(barem u Japanu) biti jako popularan kao i u dosadašnjim nastavcima. Hoće li odjednom u lovu moći sudjelovati više od četiri lovca (kao do sada) još se ne zna, kao ni mnogi drugi detalji o igri koju bi, barem u Japanu, trebali zaigrati već početkom sljedeće godine.

GP flash!

Fenomenalni PC RPG The Witcher prodan je u više od milijun primjeraka u godinu dana, što je velika stvar za mali CD Projekt, kojima ovom prilikom čestitamo

Boku [PC / X360]



DIJELJENJE I OCJENJIVANJE

Dijeljenje kreiranih igara s drugim igračima, prijave neprikladnog sadržaja i ocjenjivanje odigranog sugrađano je u sustav



KOMPLEKSNO S JEDNOSTAVNIM KOMPONENTAMA

Uz pomoć sklopivito prikazanih jednodimenzionalnih konceptata moguće je složiti prilično komplicirane automatske ponašanja

MICROSOFTOV ODGOVOR NA LittleBigPlanet?

Mogu li se djeca programiranjem zaraziti ako ono dođe u jednostavnom obliku?

NAJAVLJEN KAO PROJEKT za Xbox 360 i Windows platformu, Boku je programski jezik koji se koristi bez tipkanja - jednostavnim vizualnim slaganjem objekata i uvjeta koji iniciraju akcije u 3D okolišu. Naime, Boku je u prvom redu namijenjen za kreiranje igara - a unatoč jednostavnosti korištenja, zahvaljujući fleksibilnosti osnovnog koncepta, igrač / programer s dovoljno kreativnosti moći će u Boku napraviti igru kakvu mu seže poželj.

Igara mnoga djeca od prvog susreta s računalom ili konzolom postaju tek korisnici, ali ne i kreatori sadržaja. Za sada se još ne zna kada će i hoće li Boku biti izdan kao igra na disk ili će se prodavati (ili možda besplatno dijeliti) kao dodatni sadržaj, no Microsoft je objavio da je Boku u pripremi za obje platforme te da će u oba slučaja biti moguće korištenje putem kontrolera. Sustav će imati i podršku za



SVE S IKONAMA

Kompletno sučelje sastoji se od ikona koje se biraju kontrolerom

dijeljenje sadržaja među korisnicima i ocjenjivanje korisničkog sadržaja kako bi se lako uočili najkvalitetniji uradci. Da mora se priznati da mnogi elementi Bokuja jako podsjećaju na kreiranje sadržaja u LittleBigPlanetu, no za sada nije objavljeno da će Boku biti vezan uz neku osnovnu igru - iako bismo očekivali da s ovakvim sustavom dobijemo primjere kako nešto napraviti. Ili, čemo, kao naivci, sve morati učiti sami.

Alan, wake up

Kako stvari stoje, Duke Nukem Forever bi mogao izgubiti titulu...

GORNJI PODNASLOV NIJE naših ruku djelo, nego Remedyjevih, koji kao da se lagano gubi u nedostatku inspiracije, pa je možda i to jedan od razloga što se Alan Wake još uvijek nije pojavio na policama trgovina. Umjesto toga, remedyjevci su nam prošli mjesec priredili iznenađenje - djelomično ugodno - novi teaser trailer. Iako su još u ljanju opovrgnuli sve glasine kako će se Alanova njuška pojaviti na ovogodišnjem Tokyo Game Showu, počastili su nas novim teaserom na prošlomjesečnoj premijeri filma Max Payne u Finskoj, a priznato čemo da nismo pretjerano polaskani tom gestom jer, kvrugu, želimo nove informacije, ne nekakav teaser koji su ionako mogli sklepati bilo kada. S tim rečeno, nisu nam ponudili apsolutno ništa osim novih slika koje vidite u ovom prilogu, pa se možemo samo pozabaviti analizom kratkog teaiera i podsjetiti se čemu tolika strka oko ovog projekta. Pa kad može Remedy, možemo i mi.

PREMDA JOŠ UVJEK s vremenom na vrijeme spomenemo kako igru ne smijete suditi po grafičkim performansama, moramo priznati da su upravo vizuali prvi element koji smo tijekom premijere novog teaiera u podvisjeli pokušavali uporediti s materijalom od prije gotovo dvije godine. Alan Wake izgleda jako dobro, kolijeva svjetla i tame još uvijek je impresivna, kao i detaljan dizajn likova, no ruku na srce, više namo zadivljeni kao nekada. Pogotovo ne nakon prelijepih hitova čije recenzije slijede na idućim stranicama ovog broja.



PSIHOLOŠKI TRILER

TEASER NAŽALOST NIJE odgovorio ni na jedno pitanje osim toga da Remedy još uvijek radi na igri, a kako to obično u ovakvim trailerima biva, stvorio se još veći broj pitanja. Unatoč konfuznom efektu, sa zadovoljstvom možemo izjaviti da su jezovita atmosfera i psihološki faktor ovog horor-trilera još uvijek prisutni u svakom momentu, čak i kad se okruže transformira u veselo i suncem obasjano seosko okruženje.

... NO ŠARM JE JOŠ UVJEK PRISUTAN

GLEDAJUĆI NOVI TEASER, cijelo smo se vrijeme pripremali zadnje demonstracije igre krajem 2005., kad smo ostali zapanjeni realnom izmjenom dana i noći, te različitim vremenskim uvjetima koje su polirani developeri koji su nas uvjeravali da se ne radi o premeditiranom ili skriptiranom scenariju. I danas se možemo diviti novim scenama zalaska sunca, odsjaja svjetlosti na površini jezera, te razigranim sjenama koje svaki prikaz Alana Wakea čine neopivo stvarima.



POTROŠENA IDEJA

PRIČU O NEKADAŠNJEJ autoru bestseller horor romana koji doleži u gradić Bright Falls u Washingtonu kako bi se bližio od nesreće nakon traumatičnog nestanka svoje u prvoj sduvjele smo smatrali izrazito zanimljivim i silentshillovski izazovnim budući da će kasnije sve Alanove noćne more u Bright Fallsu doslovce odvijati. Ono čemu smo se posebno veselili jest neobični i originalni način preprečavanja takve radnje, u nekakvom kvaziezopodnom obliku nalik na TV seriju. Takav je stil od sada viđen već nekoliko puta, a mi se možemo prisjetiti barem triju naroda iz ove godine koji su koristili sličan pristup: Lost, Alone in the Dark i Silent Blood Curse.



PODSJETIMO SE...

PROŠLO JE MNOGO vremena obako smo zadnji put pisali o Alanu Wakeu, pa čemo ukratko podsjetiti one koji su živjeli pod kamenom zadnje 3-4 godine. Alan Wake je kombinacija survival horora i akcijske avanture iz trećeg lica koju developeri deklariraju kao "filmski akcijski triler". Za razliku od Remedyjeva prethodnoga projekta, Maxa Paynea, Alan Wake bi trebao biti igra s manje akcije i više istraživanja u open-ended stilu, a iako će priča pratio igru na svakom koraku, na igraču će biti izbor koje korake odabrati i na koji način pristupiti svakom cilju. Igra je najavljena još sredinom 2005. godine i od tada se nadamo novim informacijama na svakom nadolazećem sajmu. Postoji li mogućnost da se Alan Wake pojavi u prodaji sljedeće godine, ne želimo ni spekulirati budući da je Remedyjev Sam Lake (da, isti onaj koji je posudio svoje lice originalnom Maxu Payneu) još prošli mjesec izjavio kako još uvijek nemaju u planu otkriti nove informacije o projektu.

Demon's Souls

PS3
exclusive

HOLY SHIT...ELDI! Budite iskreni, zar vam uz ovaj št št uprice trebaju bilo kakve slike?

Od autora King's Fielda

Hoće li From Software napokon zablistati

FROM SOFTWARE JE ove godine uz Ninja Blade na svome standu na TGS-u ponudio još jedan novi naslov, posve novi IP – Demon's Souls. Začudo, za razliku od Ninja Gaide... pardon, Ninja Bladea, Demon's Souls je akcijski RPG, njihov prvi nakon prilično razočaravajućeg Enchanted Armsa uz kojeg se nismo pretjerano zabavljali. Sudeći prema kratkoj demonstraciji koju smo vidjeli, ni ovaj se naslov pretjerano ne razlikuje od gomile drugih akcijskih RPG-ova s pogledom iz treće perspektive. Igru ćemo navodno, baš kao i u demonstraciji, započeti kreacijom vlastitog lika u vidu odabira spola, izgleda, vizualnih dodataka i klase. Borba se odvija u stvarnome vremenu i djeluje prilično jednostavno: jednom "fate" tipkom izvode se combo potezi, s L1 se blokiraju naizgled svi protivnikovi napadi, tu je i brzo izmicanje, a moguće je i "zaključati"

pogled na jednog protivnika (lock) držeći lijevu analognu palicu; što nam se, barem teoretski, čini prilično nezgrapnim. Iako s igračke strane nije impresionirao nikoga, Demon's Soulsova vizualna strana malo koga je ostavila ravnodušnim, dok su neki japanski novinari otišli toliko daleko i prozvali ga "novim Shadow of the Colossusom". Uistinu izgleda jako dobro, neke su nas scene podsjetile na Lair, čak i Oblivion, a asocijacija na Shadow of the Colossusom je došla zbog ogromnih zmajeva i protivnika koji su mnogostruko veći od lika koji ćemo mi kontrolirati. Unatoč svemu, treba još jednom uzeti u obzir činjenicu da je igra, po nekim izvorima, tek 60 posto gotova, što opravdava neke tehničke štucavice i probleme s framerateom tijekom demonstracije. Koji će From Softwareov naslov sljedeće godine biti bolji?

KOLOSALNO

Zmajeva koja je mnoge podsjetila na Shadow of the Colossus



LINK? Možda dizajn likova nije pretjerano originalan, ali oskarajućo detaljan



FROM SOFTWARE Nadamo se da Demon's Souls neće biti ovaj drugi



BORBA Iako na slikama izgleda primamljivo, borba djeluje vrlo ukočeno



FROM SOFTWARE

OVAJ PUT NISU MEĐU PRVIMA

DEMON'S SOULS SE tretira kao spiritualni nasljednik King's Fielda, akcijskog 3D RPG-a iz prvog lica koji su Japanci igrali 1994. godine na originalnome PlayStationu, koji je kasnije prerastao u serijal od četiri djela. Nakon prvog nastavka iz 1995. nije bio pretjerano popularan izvan Japana, pogotovo ne u Europi, što može biti barem jedan razlog zbog kojeg su SCE i From Software odlučili predstaviti novi IP. Svijet Demon's Soulsa je kraljevstvo

Boletaria, koje je pod maglom (baš kao i King's Field), nakon što je kralj nesvjesto iz sna probudio drveću čudovište koje sada širi teror. Igrač, pred sobom ima praktički samo jedan zadatak - doći u Boletariju i izbaviti kraljevstvo iz nedaća. To su zapravo dva zadatka, je L. No bitno je naglasiti da SCE obećava kako će sve ostalo biti na izboru igrača, te da će Demon's Souls ponuditi potpuno nelinearno iskustvo u velikome otvorenome svijetu.

PROTIVNICI Ne znamo otkade su fromsoftwareovci crpili inspiraciju, ali sigurno ih je bilo stran





Sasvim novi Xbox!

Novo sučelje pretvara korištenje stare konzole u mnogo svježije i zabavnije iskustvo

IAKO ĆE ŠIROKOJ publici biti dostupno tek 19. studenog, novo sučelje Xboxa 360 već je ranije moguće instalirati ako ste uspjeli upasti na listu sretnika kojoj je Microsoft dao to odobrenje. A iako se na svaku dobru stvar isplati čekati, moramo reći da nas nakon što smo isprobali NXE nitko ne može vratiti na staro. To ne znači da nemamo zamjerki. Svakako nam se sviđa što je sučelje osvježeno i ubrzano, iako nam se čini da je redizajn cijano omogućio da se na više mjesta ubace "oglas" koji igrače pozivaju da kupi dodatni sadržaj – bile to igre, teme ili nešto drugo. Preglednost je svakako poboljšana, posebno pri kupnji igara koje je sada moguće pretraživati po više

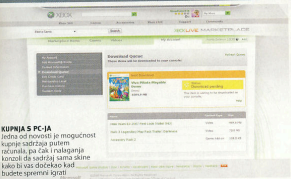
kriterija, a sve brzinom koju u starom sučelju nismo mogli ni sanjati. Treba reći da su sve osnovne funkcije ostale iste, ali u novom ruhu – dakle (bar koliko smo za sada vidjeli) nema novih video i audio codeca, podaci o igraču i dalje koriste poznati gamercard, a vaša lista prijatelja ostaje nepromijenjena – ali je sada prikazana svojevrsnom "ulicom" čije pregledavanje i nije najbrže, osobito ako prijatelja imate puno. Naime, vaši prijatelji prikazani su njihovim avatarima, koje je svakto privlačio kreirati čim prvi put pokrene NXE. Opcije kreiranja avatara su prilično bogate, no nekako nam se čini da su pripremljene za dodatak trgovine odjećom i opremom

za avatare jer u tom dijelu sučelje je znatno siromašnije nego u dizajniranju ica.

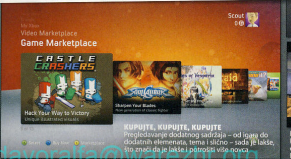
Element koji nam se iznimno sviđa je mogućnost instalacije igara na hard disk, koja funkcionira upravo onako kao što biste očekivali – ubacite disk i kopirate cijelu igru na hard (naravno, morate na njemu imati dovoljno prostora), što može trajati od četiri do šest minuta, pa čak i dulje od 10 minuta. Nakon toga igru je moguće u potpunosti igrati s hard diska, iako sam DVD mora biti u pogonu dok je igrate. Brzina učitavanja varira od zanemarive do gotovo 40 posto, ovisno o igri, no u prvom redu nas je razveselilo to što se za vrijeme igre DVD pogon ne vrti – a kod starih modela konzola to je bilo prilično bučno.

Ukratko, sučelje je definitivno korak

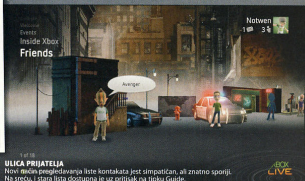
naprijed, a sve zamjerke koje nam možda padaju na pamet iako je zaobići pritiskom na tipku Guide koja diže smanjeno sučelje vrlo slično onom nekadašnjem, u kojem je moguće neke aktivnosti (npr. pregledavanje liste prijatelja) odraditi bez grafičkih podataka ali nešto efikasnije. Zanimljivo je da je Jerry Johnson, jedan od odgovornih za promjenu sučelja u Microsoftu, izjavio da bi kompanija mogla za 2-3 godine napraviti još jedno osvježavanje, te da je NXE kao osnovnu ideju imao ponuditi (dizajniranje avatara, društvene igre, kupnja igara...) na mnogo izravniji način nego do sada, kada je za bilo koju aktivnost trebalo mnogo više inicijative samog igrača. Od 19. studenog i sami ćete vidjeti koliko vam to odgovara.



KUPUNJA S PC-JA
Jedna od novosti je mogućnost kupnje sadržaja putem računala, pa čak i nalaženja koda za sadržaj sama skine kako bi vas dočekao kad budete spremni igrati



KUPUNJA, KUPUNJE, KUPUNJE
Pregledavanje dodatnog sadržaja – od igara do dodatnih elemenata, tema i slično – sada je lakše, što znači da je lakše i potrošiti više novca



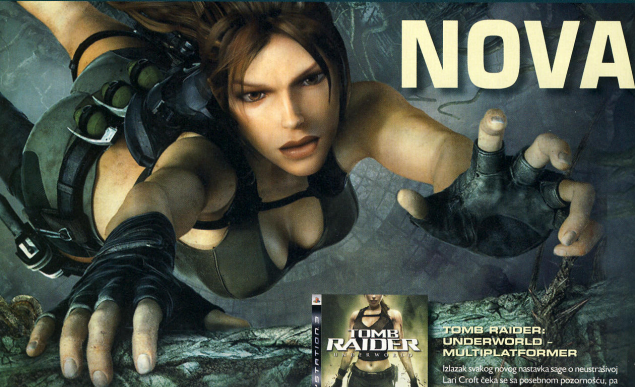
ULICA PRIJATELJA
Novi način pregledavanja liste kontakata jest simpatičan, ali znatno sporiji. Na sreću, i stara lista dostupna je uz pritisak na tipku Guide.



INFORMACIJE NA DOHVAT PRSTA
Podaci o svakoj igri sada su lakše i preglednije dostupni, strastveno poslojima na odvojene i brzo dostupne "pločice"

IGRANJE U DRUŠTVU
Neobavezno i jednostavne igre za grupnu igru vjerojatno su zgodna ideja, no u testnom razdoblju nismo mogli isprobati kako funkcioniraju u praksi

NOVA

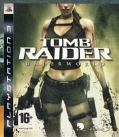


NEED FOR SPEED UNDERCOVER - MULTIPLATFORMER

Dobro došli na usijani asfalt, na opasne gradske ulice, u smrtonosnu igru mačke i miša. Novi nastavak proslavljenog serijala donosi nam dosad najžešću akciju i najnapetije situacije. Uloži su ovoga puta veći no ikad prije. Nikad niste mislili da će doći do toga – našli ste se između čekača i nakovnja, usred nemilosrdne potjere u kojoj ste istovremeno i lovac i lovina, i progonitelj i proganjeni. Sada morate sjesti za volan, stati na gas i riskirati sve kako biste se infiltrirali u surovu međunarodnu zločinačku organizaciju i srušili je iznutra. Čovjek kojega gonite je pravi manijak na cesti, i vozi kao da mu život ovisi o tome... što je uglavnom i istina. On ima odgovore na sva vaša pitanja i morate ga naći, hvatati i uljaviti. Naravno, cijela eskadrila policijskih presretača koja vam je neprestano zbog petama nipošto vam neće olakšati stvari. Trebat će vam svo vaše iskustvo – i svaka mrva vještine – kako biste bili korak ispred zakona, na tragu svog plijena i spremni otkriti istinu koja će jednom za svagda okončati ovu pogibeljnu utrku s vremenom.

MY SIMS - PC

Simljani za sve! Pojednostavljena, komprimirana inačica popularnog Sims serijala sada dolazi i na vaše računalo. Namijenjena malima i onima koji se prvi puta susreću sa začudnim svijetom Simljana. MySims franšiza na najbolji će vam moćni način demonstrirati razloge zbog kojih su Sims i Sims 2 postali najprodavanije računalne igre u povijesti zabavne industrije. Gradite, stvarajte, družite se s virtualnim i pravim prijateljima, stvorite zajednicu i udahnite novi život u mali gradić Simljana!



TOMB RAIDER: UNDERWORLD - MULTIPLATFORMER

Izlazak svakog novog nastavka sage o neustrašivoj Lari Croft čeka se sa posebnom pozornošću, pa ni Underworld po tome nije iznimka. Dapače! Srećom, iščekivanje je pri kraju. Točan datum je napokon objelodanjen – od 21. studenog Lara će istraživati drevne tajne i suočavati se s nadnaravnim opasnostima i na vašem računalo

ili konzoli. Underworld predstavlja novi kvalitativni skok u istraživačko-akcijskim pustolovinama. Larini potvasti povest će vas na put po egzotičnim lokacijama dijele planete, a svaka je od njih napravljena s nevjerovatnom posvećenošću detaljima i vizualima koji oduzimaju dah. Sve to stvara potpuno uvjerljiv svijet koji će vam ponuditi novu razinu izazova i izbora. Ovoga puta Lara Croft kreće na avanturu života. Već eonima, s koljena na koljeno prenosi se priča o legendarnom oružju nordijskog boga groma, Thora. Legenda kaže da će onaj tko je dostojan koristiti Thorov čekić imati moć srušiti planine sa zemljom i snagu da uništi čak i bogove. Tisućama godina ova je priča postojala samo kao mit... sve do sada.

SIMS 2 MANSION AND GARDEN STUFF - PC

Novo "Stuff" izdanje Sims 2 franšize, paket od 60 potpuno novih predmeta za vaše Simljane, ovoga će se puta pozabaviti njihovim vrtovima i palačama, vilama i dvorcima. Ako vaši Simljani nemaju vrtove i palače, ovaj će im paket pomoći da ih kreiraju, a zatim svoje kreacije pretvore u prava umjetnička djela. Moći ćete dizajnirati impresivne posjede i vrtove kroz tri nova arhitektonska i hortikulturna stila – kraljevski, marokanski i Art Deco. Tu su i nove građevine, ukrasi i alati koji će vam pomoći da svojim zemljištima podarite dašak luksuza i otmenosti.



GENERACIJA HITOVA

za vrući studeni



HIGHLANDER - PC / PS3 / XBOX360

U ovoj uzbudljivoj akcijskoj igri u trećem licu, pratit ćemo pustolovine Owena MacLeoda, dosad nepoznatog Besmrtnika. Kao što znamo, Besmrtnik ne može umrijeti od inače smrtnih rana, pa će Owen svoju besmrtnost koristiti kako bi se izvuкао iz raznih pogibeljnih (u redu, za njega nešto manje pogibeljnih) situacija. Tako će u nekim borbama morati koristiti svoje tijelo kao električni vodič ili skakati sa visokih zgrada. Iako ga ovi i slični pothvati neće ubiti, teško će ga odzlijediti i onesposobiti na neko vrijeme, pa pripazite kada i kako koristite ove drastične metode. Owen će također moći koristiti i magične sposobnosti kao što su chi ravnoteža, vatrena oštrica, kameni oklop i tome slično. Naravno, kao i svi ostali Besmrtnici, naš će se junak služiti i različitim tipovima mačeva kako bi se borio sa drugim Besmrtnicima. Njih se može ubiti samo odsjecanjem glave, a za to je još uvijek najbolja pouzdana oštrica. There can be only one!



DEAD SPACE - PC / PS3 / XBOX360

Odličan spoj znanstvene fantastike i survival-horror. Dead Space je uzbudljiva akcijska igra u trećem licu koja će vam pružiti sate i sate žestoke i intenzivne zabave. Igrači će se naći u ulozi inženjera Isaaca Clarkea (nazvan po piscima znanstvene fantastike Isaacu Asimovu i Arthuru C. Clarkeu) koji će se morati probiti kroz onesposobljeni rudarski brod pod najezdom Necromorpha, neprijateljski nastrojene vanzemaljske rase. Budući da je glavni lik inženjer, a ne vojnik, oružja u igri će najčešće biti improvizirana, a Isaac će koristiti okoliš i svo svoje znanje kako bi izašao na kraj s opasnim vanzemalcima. Borba u Dead Spaceu je vrlo složena, jer neke vrste Necromorpha ne umiru nakon pogodaka raznim vrstama stelja. Ovisno o tome na koji su način ranjeni, Necromorphi će promijeniti položaj tijela i način borbe, u sekundi proizvesti nove ekstremitete, pa čak i stvarati nove jedinice. Morat ćete ih ranjavati metodički, odnosno ciljano onesposobljavati "dio po dio", kako vaša nastojanja da ih zaustavite ne bi proizvela više štete no koristi. Igrači koji vole malo mučniji glavom, uživati će u taktiziranju i strateškim mogućnostima koje nudi ovaj intrigantni naslov.



FALLOUT 3 - PC / PS3

Prvi i drugi nastavak ovog fenomenalnog serijala su prije 11, odnosno 10 godina, okrenuli industriju video-igara naglavce. Čitavo smo desetljeće čekali na treći dio, ali čekanje se isplatilo. Fallout 3 napokon je ovdje. Po svemu sudeći, bit će dostojan visokih standarda koje su postavili njegovi prethodnici. Ovoga puta Fallout nam dolazi u punom 3D-u, ali se ostale vrijednosti koje su proslavile ovaj serijal trebale bi bit u igri. Igrači će ponovno moći uživati u post-nuklearnoj apokalipsi prepunoj inteligentno osmišljenih izazova, priči kakve se ne bi posramio ni literarni bestseller ili kinematografski hit, neobuzdanom slapstick humoru, duhovitim hominazeovima poznatim popularnim uratcima, žestokoj akciji i neponovljivom ugođaju u borbi za opstanak usred radioaktivne pustoši. Priča ponovno počinje u velikom podzemnom trezoru, ili bunkeru namijenjenom za kakvu-takvu zaštitu ljudi od atomske radijacije, toksičnog okoliša, i mnogih drugih, puno gorih stvari. Bunker 101, znan i kao Dragulj Pustoši, već 200 godina služi kao skrovište preostaloj populaciji Washingtona, koji se danas zove Capital Wasteland. Iako je svijet uglavnom razoren, stanovnici bunkera 101 žive u relativnom miru. No, jednog subnabornog jutra, budite se da spoznajemo da se vaš otac uspio iskoristiti naredbama Overseera i iz nepoznatih razloga napustio sigurnost bunkera. Napuštajući jedini dom koji znate, izađite iz bunkera u pustoš u potrazi za ocem... i istinom.

MIRROR'S EDGE - PS3 / XBOX360

U futurističkom svijetu Mirror's Edgea naći ćete se u ulozi Faith, djevojke koja je prisiljena obavljati prljavi posao "kurira" kako bi oslobodila svoju sestru iz kandži zle korporacije. Mirror's Edge je po mnogočemu vrlo originalan naslov i predstavlja pravo osvježenje u moru akcijskih naslova koji jedan drugom nalikuju kao jaje jajetu. Prije svega, ova igra odskoče svojim dizajnom. Visoki neboderi, vrtoglavci urbani krajolici, masivne zgrade, sve izgleda vrlo realno, a opet odiše nekim "15 minuta u budućnosti" štihom. Urbana džungla je golema, a puteva do nekog cilja ili lokacije ima bezbroj. Naime, naša je junakinja vrlo vična kombinaciji parkoura i free runninga, obliku "fizičke umjetnosti", odnosno akrobatskoj urbanoj disciplini u kojoj je cilj što prije doći s jedne lokacije na drugu koristeći pritom samo svoje tijelo. Trčanje, skakanje, samoubilačke akrobacije, okreti, sve to i još mnogo toga spada u domenu "kurira". Nešto kao "Prince of Persia" u suvremenom, urbanom settingu.



GP most wanted

1.

Mirror's Edge

EA [PS3 / X360 / PC]

Konačno FPS bez pucnjave. Him, to je onda FP... svijedno, glavno da ga jedva čekamo



2.

Prince of Persia

Ubisoft [PS3 / X360]

Donedavno smo sumnjali u Ubisoftovu sposobnost da ga završi do kraja godine a sada ga više ne možemo dočekati



3.

Call of Duty: World at War

Activision [PS3 / X360 / PC]

Dok Amar i Darko neumorno šarafe MP betu, ostatak redakcije se nada izvrsnom singleplayeru



4.

Tomb Raider: Underworld

Edos [PS3 / X360 / PC / DS / Wii / PS2]

Noblice, noblice apsolutno super
singleplayeru!



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP FOTO



22

White Knight Chronicles

Japanska verzija izlazi već krajem godine, koliko ćemo ovaj put morati čekati na europsku?



NASTAVCI, NASTAVCI

Sve najveće igre u ovom broju nastavci su velikih igara, a, ironije li, i sve igre s naše liste najiščekivanijih (s blistavom iznimkom Mirror's Edgea) također su već tko zna koji po redu izdanci poznatih serijala. Srećom mnogo toga se promijenilo od vremena kada su izdavači poput EA godišnje štancali blijede klonove svojih franšiza. Iako bismo, da ste nas prije koju godinu pitali, bili spremni tvrditi da odluka razvijanja još jednoga nastavka ne znači manjak originalnosti i kvalitete, igre koje se pojavljuju u posljednje vrijeme okrenule su taj trend u drugome smjeru. Veće promjene ne očekujte ni iduće godine, kada stižu nastavci blockbustera poput Deus Exa, Bioshocka, Haloa a prema nekim glasinama i Uncharteda, Mass Effecta, Final Fantasyja, Call of Dutyja i tko zna kojih još naslova. Pravo pitanje ostaje koliko će se uopće u 2009. na listama najboljih i najpoželjnijih naslova naći originalnih imena.

Damir Đurović

22 _ White Knight Chronicles

24 _ Empire: Total War

26 _ Afro Samurai

28 _ The Conduit

30 _ Tom Clancy's H.A.W.X

GP najava



24

Empire: Total War

Jedna strategija koja će obuhvatiti apsolutno sve aspekte ratovanja i širenja britanskog Imperija u njegovim zlatnim godinama

タケゾウ：異変強化のアイテムが足りなかった。
スーパ：あら残念。早く取りに行こう。
トード：あ、トードさんがやっとなんか。
トード：どうも、はじめましてー！
トード：は、お久しぶりにお会いした。

メンバー 1/1 全メンバー
ステラ
スーパ
タケゾウ
トード
アレックス

ZELENA DOLINA

Lokacije koje smo do sada vidjeli izgledaju vrlo atraktivno, a sučelje pomalo podsjeća na MMORPG-ove poput Final Fantasy XI

PS3 exclusive

Spašavanje princeze je tek početak...

White Knight Chronicles

Ambiciozni RPG kreatora Dark Clouda po mnogim elementima podsjeća na SquareEnixov Final Fantasy XII

IZLAZI 2009. ŽANR RPG. IGRAČI 1-4 PROIZVOĐAČ LEVEL-5 IZDAVAČ SCE <http://www.jp.playstation.com/scs/jtitle/shinkai/>

Najavljen prije više od godinu dana pod imenom White Knight Story, ovaj RPG na prvi nam je pogled oduševio kvalitetom grafike i akcijom koja se - bar naizgled - odvijala u stvarnom vremenu. Tek kasnije saznali smo da se njegove borbe ipak odvijaju na poteze, ali koristeći metodu "active time" viđenu u nekoliko SquareEnixovih igara. No to nije i jedina sličnost s popularnim FF serijalom - posebno s dvanaestim dijelom. Povezuje ih i činjenica da ćemo se kroz igru kretati u 3D, da ćemo neprijatelje vidjeti izdaleka i moći ih izbjegavati, kao i to da, iako odjednom upravljamo samo jednim likom, ostalim članovima svoje grupe možemo izdvojati naređenja kako da se ponašaju u borbi. Naravno, sličnost je i u epskoj priči, ali je za japanski RPG već postalo uobičajeno.

SPAŠAVAO PRINCEZU, POSTAO VITEZ

U ovom slučaju, riječ je o varijaciji stare teme oslobađanja princeze, s tim da je ovdje taj čin tek početak radnje. Glavni lik (zanimljivo japanskog imena Leonard) slučajno se nađe u dvorcu u trenutku specijalne ceremonije koju prekida grupa negativaca. Oni traže moć pretvaranja u velikog bijelog viteza (po kojem je igra dobila ime) skrivenu negdje u dvorcu - no zadovoljit će se i otimanjem princeze Cisne koju Leonard neuspješno pokušava obraniti. No i Leo iz sukoba izlazi bogatiji - pogadate, upravo za sposobnost pretvaranja u divovskog ratnika koju su negativci pokušavali pronaći. Ta sposobnost bit će ključna za taktiku borbe, a funkcionirat će otprilike poput prizivanja u FF igrama, jer će

FACT TABLICA

- ...iti li sudjeluje u samostalnoj kampanji i mrežnoj igri
- ...borba u stvarnom vremenu - kombinacija akcije i taktike
- ...glavni lik pretvara se u divovskog viteza
- ...digitalizirani glasovi svih likova i orkestrala glazba

biti dostupna samo kad glavni lik napuni odgovarajući mjerac. U mnogim "običnim" brikama "velikog bijelog" i nećemo završiti, no u sukobima s bossovima pretvaranje u divovskog metalnog ratnika bit će praktički presudno. U igri će, osim bijelog, biti još takvih vitezoza, ali prema njihovim imenima (Black Knight i Dragon Knight) nekako zaključujemo da neće biti na strani dobra. Osim njih,

HEROJI ILI NEGATIVAC?

Čini nam se da je ovo sila dobrog bijelog viteza, no zbog ovjetštenja nitko sigurno ne može reći o njemu drugom. Ili trećem?

KAO MUHE NA SLONA

Ako nemate mogućnost pretvaranja u viteza, boss-ove će biti muškarci. I srediti i bez toga - ali...UP, borba! DOWN, znatno teže.
タケゾウ：「三連打」キンドル！ 43 ダメージ

00:25:29



AKIHO NE EPSKI...

...koje da i nije. Animiranih sekvenci neće nedostajati a osjećaj sukoba koji postiza zemlju izvan iz svake slike.



NASTAVAK DARK CLOUDA?

AKIHORO HINO, predsjednik studija Level 5 i producent White Knight Chronicles, u jednom je razgovoru prije više od godinu dana otkrio da ćemo u WKCC-u susresti i jedan lik iz njihova poznatog serijala Dark Cloud. To će to biti i u kojoj ulozi nije poznato, no dobar je znak za ljubitelje Dark Clouda - jer pokazuje da serijal nije zaboravljen. Možda i sljedeći nastavak nije daleko?





GOLIJAT PROTIV GOLIJATA Veliki, našleto si na sebi ravnomir!



velikih neprijatelja neće nedostajati, a borbe u kojima s obje strane sudjeluju divovski i "obični" borci bit će i taktički vrlo zanimljive. Dok će "veliki igrači" biti posebno razorni u svojim napadima, "mali" će im pomagati čarolijama ili napadati protivničke čarobnjake koji ih pokušavaju ometi.

NISAM HEROJ KAD IGRAM SAM

Osim samostalne igre, WKC će nuditi i kooperativno mrežno igranje, pri čemu će grupe u kojima su do četiri igrača moći sudjelovati u posebnim misijama. Dakle, ništa od zajedničkog prolaska kroz priču, a nije baš sasvim jasno ni hoće li misije dostupne ovim putem uopće biti povezane s njom. Ono što će biti povezano jest lik koji ćete koristiti za mrežno igranje. Naime, iako na početku igre imate priliku kreirati svoj lik, on neće biti i glavni u priči, nego samo jedan od članova tima. Ali zato će taj lik biti onaj koji ćete voditi u mrežnoj igri i sve iskustvene bodove, novac i opremu koju tamo skupite moći će prenijeti u osnovnu radnju. Zanimljiv način da se spoji iskustvo samostalne i mrežne igre a da se ne naruši balans - jer što god vaš lik donio sa sobom, glavni adut borbe



ŠTO TI SE NA MENI

NAJVIŠE SVIĐA?
Ne znamo gdje u igru upada ovaj ples i što točno simbolizira, no nas nekako podsjeća na reklamu za dezodorans.



ČIŠĆI OZORI?

NAMJERNO ILI NE, mnoge slike iz WKC-a koje je Level 5 do sada objavio intenzivno podsjećaju na različite poznate igre te posebno na serijal filmova Star Wars. Moćda si mi to samo umišljamo, ali jednostavno ne možemo s vama ne podijeliti prve asocijacije na sljedeće prizore:



DIABLO Ili neki njegov bliski rođak. Ili možda križanac između njega i Ifritra?



JABBA THE HUTT Ne samo da žabetina podsjeća na gadnog žaboječka, nego i scena asocira na jednu iz Povratka Jedra.



HAN SOLO U CARBONITU A Luke ga mora spasiti! Nekako nam se čini da će ovaj mladić osloboditi viteza iz sebe.



SVI ZA JEDNOGA! I jedan za svi. Japanska varijacija na temu Tri mušketira?

Još je uvijek bijeli vitez u kojeg se pretvara samo Leonard - slučajni heroj u tradicionalnom stilu japanskih RPG-ova. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Vizualna kvaliteta je veliki plus, kao i povezanost samostalne i mrežne igre. S druge strane, bojimo se da ovo ne bude još jedan tipični japanski RPG namijenjen samo ljubiteljima žanra.

MI ADAMO **MI AKO** **TOPLLO** **VIRUĆE**

KOMARAC U POLJU KAMILICE

Borbe sa "slučajno generiranim" protivnicima bit će moguće zaobići, no vjerujemo da će strast skupljanja iskustvenih poena biti jaka.



TAKTIKA NA VODI
Pomorske bitke sada su ključni dio igre, a utjecanje na pretnosti brodove može rezultirati i povećanjem vaše flote



ODVRATNA NAŠURINA

Vremenski prilagodljivost i efikasnost vojnika – jer možete je po vlasti teško pronaći



Ne totalni - nego konačni rat

PC
exclusive

Empire: Total War

Može li se i najbolje unaprijediti? Jasno da može!

IZLAZI 5. VELJAČE 2009 ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-4 PROIZVODAČ CREATIVE ASSEMBLY IZDAVAČ SEGA [HTTP://WWW.TOTALWAR.COM](http://www.totalwar.com)

Od ljubitelja strateških igara priznat kao najbolji predstavnik žanra, serijal Total War odabir je onih koji znaju razlikovati strategije od prikrivenih akcijskih igara. Desetine elemenata koje utječu na ponašanje svake jedinice, kombinacija strateškog osvajanja mape taktičkog upravljanja na bojišnom polju, posvećena povijesna točnost u izgledu i mogućnostima svakog sudionika... sve to oznake su svakog TW nastavka i svaki put divimo se sposobnostima programera Creative Assemblyja da stvar učine još boljom. A vjerovali ili ne (ovisno o tome jeste li i koliko igrali ranije nastavke), čini se da su na ponovo uspjeli nadmašiti sami sebe.

POGLED NA MAPU

Smišljen u 18. i na početku 19. stoljeća, Empire: Total War dat će nam priliku da preuzmemo kontrolu nad jednom od 12 sila toga razdoblja i pokušamo se u strateškom vodstvu na geopolitičkoj razini gdje se isprepliću utjecaji oko 50 sudionika. Uz to, čeka nas i izazov taktičkog manevriranja u bitkama po kojima je serijal Total War toliko

FACT TABLICA

- ... vrhunski vizualno dočarana povijesna realnost
- ... kvalitetna umjetna inteligencija
- ... bitke u Eurozi, Africi i Aziji
- ... više od 50 sukobljenih strana
- ... micro-management i alati za njegovo izbjegavanje

slavan. Noviteti na oba polja su veliki i donose dodatnu dubinu strategije i taktike. Tako će strateška mapa sada biti poprište revolucija kao reakcija na vaše upravljanje državom i oporavljivanje građana. Odabir državnog uređenja (monarhija / republika) utjecat će na mnogo elemenata, među kojima je jedan od važnijih iseljavanje u nove kolonije - koje će igrati i sam moć osnivati. Sve to u skladu je s burnom socijalnom pozadinom razdoblja, a takvi će biti i ciljevi kampanja, pa neće svaka država kao konačni zadatak imati pokoravanje svega oko sebe. Održavanje socijalnog mira, monopol nad trgovinskim pravcima ili oslobađanje od neprijateljske vladavine bit će ciljevi kojima ćemo stremiti, a jednako raznovrsne ciljeve

SVATKO ZA SEBE

Pri susretu armija, svaki je pokret svakog individualnog vojnika odvojenom animacijom



MASOVNA MAKIJAZA

Kao što će na svjetskoj pozornici sudjelovati mnogo sudionika, i u bitkama će biti velika gužva

JEDNOG DANA NA KONZOLAMA?

CREATIVE ASSEMBLY DUGO je bila kompanija koja se bavila isključivo igrama za računale - još od 1990-ih kada je svoje djelovanje započela konverzijama naslova Amiga u DOS okruženje (jedna od tih igara bila je i FIFA Electronic Arts). Nakon što je ušao u vlasništvo Sege, CA je kreirao dvije igre za konzole: Spartan: Total Warrior i Viking: Rise for Asgard. U oba slučaja velike bitke bile su značajan element igre, pa nimalo ne začuđuje izjava da bi studio volio pokušati i svoju uzdanicu - serijal Total War - prije ili kasnije prenijeti na konzole. Uz ETW, trenutno jedina najavljena

igra Creative Assemblyja je Stormrise, strateška akcija za PC, PS3 i X360, koja bi trebala izići 2009. No hoćemo li ikad i TW vidjeti na konzolama? Nije nemoguće, a glavna prepreka nije različitost ekrana ili kontrole, nego trajanje svake pojedine konzolne platforme, ili bar tako kaže šef tima za razvoj umjetne inteligencije Richard Bull. Naime, da upoznaju hardver konzole, prilagode, tj. u potpunosti preprave postojeći programski kod i igru plasiraju na tržište, trebalo bi im toliko vremena da konzola za koju igru pripremaju možda više uopće ne bi bila u prodaji. Mi bismo im savjetovali da se malo ubrzaju.

URBANE BITKE Borbe u gradovima i oko njih sada imaju značajan utjecaj na stratešku mapu jer umišljene građevine kasnije treba ponovo izgraditi





RATNA NAVALOV

POMORSKE BORBE U tri dimenzije veliki su novitet ETW-a. Osim što izgledaju izvanredno, svaki od oko 40 tipova brodova različit je po karakteristikama i treba ga znati pametno upotrijebiti u bitkama. Manevriranje oko protivnika uz pametno korištenje smjera vjetrova, odabir vrste punjenja za topove, ukrucavanje na protivničke brodove koje je zarobljene moguće pridodati svojoj floti... ovo bi mogla biti najzanimljivija i najrealnija simulacija pomorskih bitaka koju smo ikad vidjeli. I nemojte misliti da će to biti samo zapan odnosa! Prevladati na moru u 18. je stoljeću bila ključna - u nekim slučajevima i mnogo važnija nego gospodarenje kopnom. Prekidanje trgovačkih putova, pomorske blokade gradova i slične brodске vragolje zato predstavljaju još jedan element koji ćete morati uključiti u svoj bogati strateški repertoar.



POLITIČKI IZAZOV

Od državnog uređenja, preko poreza do odabira ministara - ETW dočara sve završne sociopolitičkog okruženja 18. stoljeća.



KAD SE ARMJE SRETNU

S obzirom na to da je sama igra jasno podijeljena na strateški (mapa) i taktički dio (bitka), red je i ovom drugom posvetiti pažnju, osobito stoga što mnogi igrači igraju samo taj aspekt. Ono što odmah upada u oči jest vizualna kvaliteta i raznolikost. Ne samo da su svi vojnici i njihova oprema povijesno točno nactani, nego su i raznolikosti do razine da su konji u konjičkim jedinicama raznih boja, da se vojnici ne kreću robotski držeći

korak a u bici se njihove uniforme prilja na različite načine. Ako ih dovoljno dugo promatrate, vidjet ćete da svi vojnici prolaze kroz sve pokrete nužne za borbu (npr. punjenje muške), iako to, naravno, nema puno smisla jer ako povećate pogled do te razine, znači da nemate pravi nad bitkom, što si pravi general nikad ne bi dopustio. Dakle, šminka. No lijepa šminka.

Ono što nije šminka jesu noviteti u taktički elementima. Tako je sada moguće zaposjesti građevine na bojištu i iz njih pucati po protivnicima, a moguće je i artiljerijom te iste građevine srušiti. Tu treba uzeti u obzir da sve što srušite u bici ostaje srušeno i kad se vratite na veliku mapu pa postaje bitno pobijediti uz što manje oštećenja ako teritorij želite osvojiti. Još zanimljivije, umjetna inteligencija to zna, kao što zna i odnose snaga u kampanji i prema tome modificira svoju taktiku. To će značiti da su povlačenja mnogo češća nego ranije - jer se protivnički generali nemaju namjeru boriti u beznadnim situacijama - ali će i pri povlačenju koristiti priliku da vam nanesu što više štete kako bi u sljedećoj bici imali prednost. Spomenimo da pješništvo sada može kreirati obrambene ograde ili postavljati na pod pakete baruta čije paljenje plaši konjicu, pa da nosači zastava i glazbenici imaju



SILA NA MORU Proizvodnja velike flote neće biti jelina a ključna je za osvajanje kolonija, pa će europske sile biti prisiljene investirati da bi se širile



SVAKA KUGLA IMA PUTANJU Ne samo kretanje brodova, nego i kretanje topovskih kugli realno je modelirano kao i šteta koju nanose

velik utjecaj na moral, da se jedinice mogu skriti iza odgovarajućeg zaklona... noviteta je mnogo. Naravno, moral, vremenski uvjeti, umor, konfiguracija terena i hrpetina drugih detalja koji su utjecali na ishod borbi u ranijim nastancima nisu ni ovdje zaboravljeni. A tu je i pomorska bitka, o kojoj više čitajte u obilježnim okviru.

SAMO ZA GENERALA

Sve navedeno sasvim sigurno vas je uvjerilo da će se raditi o jednoj od najdetaljnijih i najrealnijih strategija koje ste vidjeli - i imate pravo. Jedini problem koji predviđamo bit će nedostatak vremena i pažnje potrebne da svime time ovladamo. Možda nam pomognu funkcije automatskog upravljanja nekim elementima uz pomoć savjetnika, koje će osloboditi igrača od mikro-managementsa kako bi se mogao baviti onim dijelom igre koji mu je najzanimljiviji. No kakav je to general koji dio bitke prepusta pomoćniku? **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Čini se da bi ovo mogla biti 'konačna' strategija, koja ima sve što ljubitelji zana mogu poželjeti. Samo da ne bude toliko kompleksna da prvo tek razgledanje a ostale ostave u prošini.

IZLAZAK IZLAZAK IZLAZAK IZLAZAK

imat će i ostale države pa je njihovo prepoznavanje ključ za uspješne saveze. Religija će imati manju ulogu nego prije, no zato će mnogo važnija biti tehnologija, čiji će razvoj biti sličan onom u Civilizationu - s mogućnošću krađa tehnologija koje razvijaju vaši susjedi i direktnim utjecajem na dostupnost i stupnju borbenih jedinica ovisno o stanju tehnološkog napretka.



ZANIMLJIVJA MAPA i Strateška mapa sadržaj animirane jedinice se slobodno kreću neograničeno preobdredeni pocestima

davajzina@gmail.com

FOTO NAJAVA

piše Darko Botić

Afro Samurai

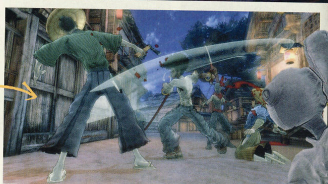
Feudalni Japan, samuraji, hip-hop, brutalno krvavo mačevanje... Ne, ovo nije igra 'Izbaci uljeza'

IZLAZI POČETKOM 2006. PROIZVODIJE NAMCO BANDAI GAMES IZDAVAJE NAMCO BANDAI GAMES
 HTTP://www.namcobandai.games.com/games/afrosamurai PLATFORME PS3 / X360

Iako se Afro Samurai nije mogao zaigrati ni na TGS-u, Namco Bandai održao je posve novu demonstraciju u kojoj su prikazane nove lokacije, neki do sada neviđeni Afrovi potezi, dodatno uljepšani vizualni anime stil u cel-shaded tehnici, a pričalo se i o poboljšanim kontrolama. Unatoč povelikom broju mrzitelja istolmenog animea (koji tvrde da je riječ o amerikaniziranom smeću koje je izmrcvarilo originalni predložak), kreator mänge Afro Samurai, Takashi Okazaki, bio je na Tokyo Game Showu, na kojem je otkrio zanimljivu vijest - da će se u igri pojaviti događaji, scene i likovi iz animea, ali i mänge, kao i neki potpuno novi dijelovi scenarija koji će dodatno upotpuniti priču.

KLASIKA

PRICA AFRO SAMURAJA vrti se oko osвете čovjeka koji je cijeli svoj život proveo u mučnji i ostrajnom treninju kako bi ubio Justica, nemilosrdnog i zločinog ubojicu svoga oca. Tim činom Justica je osvojio trenutnaču titulu "Number One" koja nositeljju omogućuje nadljudske sposobnosti i gotova bogovske moći. Afro, kao "Number Two", legitimni je izazivač Justicea, a pred sobom ima tri zadatka: osvetiti svoga oca, postati najbolji borac na svijetu, te usput pokoriti mnoštvo onih koji mu preprečuju put u nađ, da će se domoći njegove titule i prilike da se dočepaju moći.



U DOSADAŠNJE TRI prezentacije na velikim sajmovima uvijek se, barem nakratko, pričalo o kontrolama. Osnovna kontrolna shema jednaka je praktički svakoj slicnoj igri na koju smo do sada naišli: jednom tipkom izvode se brzi horizontalni potezi, drugom jaki i spori vertikalni, a treća obično služi za nekakav oblik magija ili specijalnih poteza, u ovom slučaju - udarac nogom. No Afro Samurai od gomile slicnih igara izlikuje podatak, da će se svakak osnovni tip kontrola koristiti najčešće u borbi protiv jednog ili više slabijih protivnika.

ŠTO JE SAMURAJ BEZ KATANE

ČASNI SAMURAJ ILI KRVOŽEDNI UBOJICA



NAPREDNI SUSTAV BORBE u ovoj igri odnosi se na relativno taktički pristup mačevanju u kojem obrana i izbjegavanje udaraca igraju itekako bitnu ulogu. Osim toga, Afro će na raspolaganju imati nekoliko različitih kombinacija poteza koji se izvode kombiniranjem horizontalnih (brzi) i vertikalnih (jakih) poteza ovisno o tipovima, a svaki je moguće izvesti do tri puta. Dakle, opet je riječ o standardu, no stvar uopće ne izgleda tako jednostavno: ujedno, što zbog brzih Afrovih pokreta, što zbog nalagled prilično izazovnog AI-a protivnika.

IAKO TO DO sad ni u jednom intervjuu s developerima nije obznanjeno, uzimajući u obzir da je ovdje riječ o vjernoj adaptaciji, Afro će vjerojatno samo svojom katanom (pravom katanom, ne burdile poverzani) samujano da će biti bilo kakvog dodatnog oružja. U svakom slučaju to ne bi trebao biti nedostatak, koliko zbog dinamične borbe koja zahijeva taktiziranje i strategiju promišljenosti, toliko i zbog protivnikove brline, agresivnosti i sposobnosti izbjegavanja igračevih napada.



NAJISTAKNUTIJA AFROVA SPECIJALNA sposobnost je takozvani Focus mode tijekom kojeg svijet postaje crno-bijeli, u stilu MadWorlda, u kojem se obični napadi kada pretvaraju u razarajuće brutalne poteze kojima Afro protivnike reže na proste faktore. Iako je riječ o nadmoćnoj sposobnosti, njena izvedba neće biti toliko jednostavna, budući da je dobar tajming ključno važan. Mod Focus se u kasnijem stadiju unapređuje i na određeno vrijeme daje našem samuraju nadnaravnu brzinu prikazanu u obliku slow motiona kojemu su podvignuti samo protivnici i okruženje, ne i Afro.

KRVI DO KOLJENA

IAKO SMO SE krvi u svakom traileru i prikazu Afro Samuraija nadostali, bili smo danihke skeptični pitajući se koliko su namcobandaljevi bili kreativni u vezi s time. Ono što se nesmetno isitije jest kolikima naslija koja je impresivno animirana i svaku borbu čini različitom, a developeri tvrde da sjećanje kaštanom i odgojećanje dijelova tijela nije animacijom predodređeno to da bi svaki napad trebao donijeti drukčiji rezultat. Što u prijevodu znači da će komadića ljudskih tijela biti na sve strane u različitim oblicima, ali uvijek u juhi od krvi.



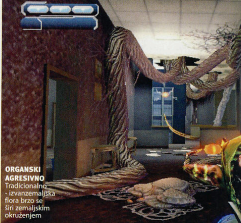
FOTO FINIŠ

PRILIČNO SMO ZADOVOLJNI svakim prikazom igre tijekom cijele godine, no ujedno i razočarani činjenicom da osim borbe nismo saznali ništa novo. Istina, Namco Bandai često priča o jedinstvenom vizualnom stilu i atmosferi, vjerojajno adaptaciji animea i mange, a često daju nagovijestiti pojavljivanje nekih novih i poznatih likova, te lokacija. Nažalost, o akcijsko-avanturističkom dijelu igre koji se spominjao u prvim najavama nema ni riječi, pa smo stekli dojam kako će Afro Samurai u konačnici biti "samo" hack & slash beat 'em up (ovo izgleda više kao zadatak, nego naziv Zena). Što se likova tiče, potvrđena je pojava Ninja Ninje kojemu glas, kao i glavnom protagonistu, posuđuje veliki Samuel L. Jackson, kojem će se pridružiti i neke druge poznate face poput Kelly Hu (Okikio) i Rona Perlmana (Jestock), ali i poznati nam glasovi kao što su Phil LaMarr (Vamp iz MGS-a) ili John DiMaggio (Marcus Fenix iz Gearsa). Hitovi (kojog vidite na slici) jedan je od novih likova koji će se pojaviti u igri, dok se identiteti drugih još uvijek čuvaju u tajnosti, kao i podaci o novitetima u priči. U svakom slučaju Afro Samurai ćemo i dalje zadržati na radanu, te vas obavijestiti o novostima.





THE CONDUIT
 To je taj portal kroz
 koji dolaze gđdovi i
 koji treba zatvoriti.
 Točnije, to je jedan
 od njih...



ORGANSKI AGRESIVNO
 Tradicionalna
 - izvanzemaljska
 flora brzo se
 širi zemaljskim
 okruženjem

Oslobodite Washington od aliena! Nema 'zašto?' - mora se!

The Conduit Wii exclusive

Igra koja bi trebala dokazati da akcija na Wiiju ne mora izgledati lošije nego na Xboxu 360 ili PlayStationu 3

IZLAZI 2009. ŽANR FPS IGRAC 1-16 PROIZVOĐAČ HIGH VOLTAGE IZDAVAČ SEGA
[HTTP://THE-CONDUIT.COM](http://the-conduit.com)

Iako se ne može reći da na Wiiju nema dobrih FPS-ova (sjetimo se Metroid Primea 3 ili Medal of Honor: Heroesa 2), kao i sve ostale igre za ovu konzolu, Nintendo kvalitetom oni zaostaju za onim što pružaju igre na Sonyjevoj i Microsoftovoj kutiji. Najavom da će njihova nova igra na Wii donijeti vizualnu kvalitetu mnogo moćnijih konzola studio High Voltage pokupio je puno pozornosti medija, ali činjenica da je izdavač pronađen tek sad, nekoliko mjeseci prije izlaska, već upozorava na to da se na najvjerojatnije neće raditi o hitu koji će porušiti sve rekorde.

PRVI MEĐU SLUČNIMA

5 druge strane, treba priznati da će The Conduit u mnogo toga biti prvi. Bit će to prva igra nezavisnog izdavača koja će koristiti mikrofon Wii Speak (za komunikaciju pri mrežnom igranju), kao i jedna od prvih koja će podržavati

FACT TABLICA

- ... napredni engine napravljen posebno za Wii
- ... mrežno igranje do 16 igrača uz glasovnu komunikaciju
- ... kompatibilan s dodacima Wii Motion Plus i Wii Speak
- ... široke mogućnosti podešavanja sučelja i kontrole
- ... pokupio nekoliko nagrada na ovogodišnjem sajmu E3

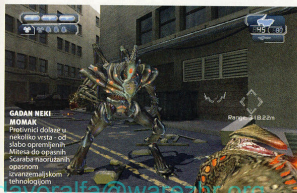
dodatak Wii MotionPlus za Wiimote (za veću preciznost ciljanja). Osim toga, hvali se naprednim engineom po imenu Quantum3, razvijenim posebno za to da na Wii donese efekte poput bump mappinga, refleksija, refrakcija, mapiranja odsjaja te sličnih tehničkih pojmova koji u prijevodu znače da - igra dobro izgleda. Spomenimo da će kod mrežnog igranja biti moguće i igranje u LAN-u, kao i napucavanje preko interneta do 16 igrača odjednom - još



VATRENA MOĆ
 Pljuca će biti različitih
 vrsta, od prepoznatljivih
 do futurističko-alieniskih

jedan element u kojem će The Conduit biti prvi - bar na Wiiju. Sama priča i radnja ne zvuče i ne izgledaju preterano posebno: u ulozi specijalnog agenta borit ćemo se protiv invazije izvanzemaljaca koja je zahvatila Washington. On sam, naravno, ne može suzbiti napad

opakih insektoida, no cilj mu je saznati razloge dolaska opasnih posjetitelja. Radnja će se malo zakomplicirati, no čak i sami kreatori priznaju da je igra strukturirana tako da je se može prići i bez prethodnog osvrtanja na priču, dok oni koji žele spoznati što se, zašto i kako dogodilo mogu istražiti okolinu



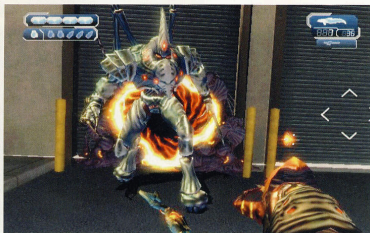
GADAN NEKI MOMAK
 Protivnici dolaze u
 nekoliko vrsta - od
 slabopopisanih
 Mitosa do opasnih
 Scarabaeo-naruzanih
 ogusom
 izvanzemaljskom
 tehnologijom

PRESLOŽITE KAKO VAM ODGOVARA

OSIM ŠTO ĆE PONUDITI podršku za Wii MotionPlus dodatak koji bi ciljanje Wiimotom trebalo učiniti preciznijim nego u bilo kojem drugom FPS-u. The Conduit će imati i kontrole bazirane na onome što je tržište već prihvatilo u dosadašnjim sličnim igrama za Wii. No i više od toga. Bit će ova prva Wii igra (koliko se sjećamo) koja će omogućiti igraču da sam definiira kontrole i njihovu osjetljivost - čak i to koji će efekt imati koji pokreće Wiimotom i Nunchuckom. Osim toga, igra će ponuditi opcije konfiguracije sučelja, čije dijelove će igrači moći razmjestiti po ekranu kako mu najviše odgovara.



KAKO MI PAŠE Ne samo da ćemo moći posložiti kontrole nego i izgled sučelja na ekranu točno kako nam odgovara. Ipak, vjerujemo da će većina igrača ostati pri osnovnim postavkama.



SAD ME VIDIŠ, A SAD NE

IGRA ČE OBILOVATI raznovrsnim tehnološkim igračkama, od kojih su do sada otkriveni samo Conduiti kroz koje se neprijatelji teleportiraju u borbu te All-Seeing-Eye (skraćeno ASE). Riječ je o uređaju koji glavnom liku omogućuje da oko sebe otkriva nevidljive objekte i likove, što će imati ključnu ulogu u rješavanju zagonetki - a vjerojatno i u spašavanju žive glave.



HA, TU SI! All-Seeing-Eye zvuči kao zgodan dodatak koji bi mogao dodati fokus na istraživanje okoline i opreznije napredovanje

u potrazi za dodatnim informacijama koje će detaljima dopuniti animirane sekvence među levelima. Sami leveli bit će ispunjeni borbom po urbanim sredinama pri čemu će glavni cilj biti uništavanje "Conduita", tj. portala kroz koje se izvanzemaljci iskrcavaju. A tko

GRUPNO

NAPUČAVANJE

Mrežna igra nudi će tradicionalne načine igre Deathmatch, Team Deathmatch i CTF, ali izgleda da će podrška za botove izostati.



OTVORENI

PROSTOR

Engine Quantum3 trebao bi se bez problema nositi i s velikim lokacijama punim protivnika i objekata.

zna, možda ih uništavajući na kraju uspješno i zaustaviti a ne samo istražiti cijelu invaziju. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

FPS-ovi s alienima nisu rijetki a ovaj se ničim što smo do sada vidjeli ne ističe u mnoštvu. Osim time što je na Wiiju.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



PODVUČENO PLAVIM

Glavni lik je pripadnik vladane agencije pa je logično da spada u "mornike u plavom"

FOTO NAJAVA

piše Darko Botić

Tom Clancy's H.A.W.X.

Ace Combat bi napokon trebao dobiti adekvatnu konkurenciju

IZLAZI PRVI KVARTAL 2009. PROIZVOĐAČ UBISOFT ROMANIA, IZDAVAČ UBISOFT
 HTTP://WWW.HAWXGAME.COM/ PLATFORME X360 / PS3 / PC

O HAWX-u smo pisali već u nekoliko navrata, zadnji put u sklopu teme broja iz prethodnog broja, nakon što smo ga surseli na GC-u u Leipzigu. Riječ je o naizgled tipičnoj modernoj akcijskoj letačkoj igri koja najviše podsjeća na serijal Ace Combat, s kojim smo je do sada najčešće uspoređivali jer je gotovo nemoguće ne primijetiti sličan vizualni stil i način igranja. Na stranu detaljno dizajnirani avioni, efekti, prezentacija i lokacije, najviše se radujemo jednostavnim i preciznim kontrolama koje bi, ako je vjerovati developeru, trebale jednako dobro "sjesti" i početnicima i iskusnijim igračima.

ENHANCED REALITY SYSTEM



ENHANCED REALITY SYSTEM (ili ERS) pomoćni je navigacijski ili sistem HAWX-a koji će igraču asistirati tako da mu omogući upotrebu raznih tehnoloških pomagala poput radara i privremenog autopilota koji onemogućava padanje, određivati putanje projektila, te prikazivati poruke upozorenja na ekranu i dlično. Sve je to do sada bilo tretirano kao dio osnovnog načela jedne letačke igre, no u HAWX-u ćemo ova pomagala biti u stanju isključiti samo pritiskom jedne tipke, što bi letenje trebalo učiniti mnogo napetijim i opreznijim iskustvom.

LETENJE



BUDITE BEZ BRIGE. Jednostavne kontrole ne znače nužno jednostavnu igru kroz koju će biti moguće prošetati u rekordnom vremenu, no fluidne kontrole garantiraju da nećemo gubiti misli i živce zbog jekovitog umiranja i programerskih pogrešaka. Zauzbujeći u simulacije sigurno će podržavati kameru iz kokpita, dok će standardni pogled na igru biti iz trećeg lica, a prisutna je i udaljena kamera, odnosno kod tijekom kojeg se avion kontrolira samo analognim palicama (barem na Xboxu 360; pretpostavljamo da će postojati podrška za Sixaxis motion). Sve je oblikovano koristeći priklon izvedenosti u navodnom projektilu i izgleda poprilično spektakularno.



VJEROJATNO ZBOG Ace Combata, ali i mnogih drugih igara iz ovog žanra, standardi smo spustili do najniže moguće razine kada je riječ o priči, koja je najčešće jednako bezazlena i besmislena kao i u simulacijskim vojnim poput Need for Speed: No Limits. Je napravio vrlo zanimljiv potez koji će fanovi letačkih clienta. Naime, priča HAWX-a je smještena u poznato okruženje Ghost Recon: Advanced Warfighter-a, s vremenom radnje negdje između GRAW-a 2 i EndWara, s kojima će ovaj naslov imati dosta povezanica, a bit će i susreta s poznatim likovima iz drugih serijala.

HUD I KONTROLE

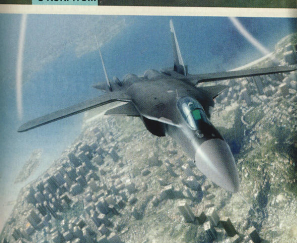


KADA SPOMINJEMO KONTROLE kojima se vrlo brzo i lako prilagoditi, ujedno mislimo i na pojednostavljeno korisničko sučelje. HUD će se osim spomenutog ERS-a sastojati i od dodatnog "pomoćnog sistema", odnosno indikatora koji će igrača usmjeravati i praktički voditi do određenog cilja. Mislimo da će ovakvo nešto sigurno dobro doći tijekom nekih misija i tako sprječiti eventualnu frustraciju, tako djeluje kao prava simulacija za hardscore publiku, jednom kada preuzmete kontrolu nad avionom, shvatit ćete da je daleko od toga i da će i casualac biti u stanju jako brzo svladati kontroliranje.

AUTENTIČNOST



I PREDA HAWX pripada arhivnoj kategoriji žanra. Jednostavno fasciraju osjećaj realističnosti, preko bolesno detaljno dizajnirani avioni i stvarnih lokacija, do samih akcijskih scena. Razvojni tim vjerojatno vodi u stvaranju autentičnog osjećaja letenja i mnogo su vremena posvetili informiranju o aerodinamici, manevriranju i stvarnim uvjetima s kojima se piloti susreću u različitim situacijama. Zanimljiv je i podatak da će svaki avion ponuditi nešto drukčije letačko iskustvo, bilo to razlika u brzini, okretnosti, naoružanju, dodatnoj opremi i slično.



UBISOFTOVCI OBEĆAVAJU DA ćemo u HAWX-u sjesti u kockite više od 50 ratnih aviona iz svih dijelova svijeta, a riječ je o nekim od najspoznatijih letjelica najvećih svjetskih proizvođača poput Lockheed Martin, Dassault Aviation, Mikoyan, Boeinga, British Aerospace, Northrop Grummana i drugih, iako nije objavljen nikakav popis svih planiranih aviona, neki su potvrđeni, drugi pak identificirani iz promotivnog materijala fanova. Riječ je uglavnom o avionicima kao što su MiG-29 i JSF, Eurofighter Typhoon, Rafale, F-14, F-15, F-22 Raptor, F-18, SEPECAT Jaguar, Sukhoi Su-35, Su-37 i Su-47, također i A-10 Thunderbolt II, za koje su i najveći laici barem čuli.

MULTIPLAYER

IAKO JE ZADNJI Ace Combat bio jako zabavan u multiplayeru, još uvijek nismo potpuno zadovoljni online podrškom u ovojem žanru. Ubisoftovi iz Bakovešta obećavaju ni manje ni više dok "revoluciju" multiplayer igranja. HAWX će podržati kooperativnu igru za maksimalno četiri igrača koji će se međusobno jedan drugome moći pridružiti u bilo kojem trenutku igre, što je danas praktički standard. Kompetitivno nadmetanje za 16 igrača trenutčno se namatša, a u službenoj obavijesti još je uvijek navedeno osam igrača. Do sada je spomenut tek jedan mod - TDM, a u multiplayeru će se prikupljati iskustveni bodovi kojima će se kasnije kupovati novo naoružanje i dodaci.



FOTO FINIŠ

ZAPREPAŠTENI SMO ČINJENICOM koliko je HAWX napredovao od ovogodišnjeg UbiDaysa, kada je prvi put demonstrirana igra verzija. Tada nismo bili preterano zadovoljni, a danas smo vrlo optimistični, pa iako još uvijek nećemo davati nikakve zaključke, smatramo da ovaj naslov ima solidnu šansu da opravda svoj status potencijalnog hita. Igra je nažalost odgođena za prvi kvartal sljedeće godine, iako se već sada trebala pojaviti u trgovinama. Ubisoftov rumunjski razvojni tim u prvom redu zaslužan za popularne serijale poput Silent Hunter i Blazing Angels na svome radnom stolu napokon ima visokobudžetni projekt, za koji se molimo da uspije, prije svega u multiplayeru jer smo se nakon Warhawk i Ace Combata 6 zaželjeli dogfighbata. Na kraju ćemo spomenuti i taktičku stranu igre koja se tiče odabira defenzivnih i napadačkih naredbi između "wingmanu", te stalne komunikacije s drugim jedinicama na tlu i u zraku. Ubisoft dosta želi do maksimuma iskoristiti skupu licencu imena Toma Clancyja, pa se samo možemo nadati da će HAWX biti jednako kvalitetan.



Ozri srednjig godina, otvaranju
novih godina i prisjećanju

Radijacija

Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Neki dan sam gledao onu epizodu života na sjeveru gdje Holling sa svoje 63 godine padne u bed i svaki kao je u krizi srednjig godina. Čovjek lijevo iznakažao da je na polovici svojeg života, pa udri po domaćem whiskeyu od kumpira. Onda sam se i ja zbrazio i, budući da ne mislim živjeti sa sedamdesetak godina, a i sumnjam da ću tada biti u stanju pronaći život (joystick za Amigu, zaključio da sam i ja usred krize srednjig godina. Nažalost, moja kriza je siromašna te glupava kao što sam i sam glupav, pa ne žudim za crvenim kabrioletom, niti za ljubavnicom. Među nama, ja sam sretni i ništa mi ne fali, al kriza je kriza, pa ću u to ime nategnuti malo rakije domaćice. Te započeti još jedan Fallout. Ovaj put, nadam se, bez depresivnih posljedica. Sve smo si bolji, moj Fallout i ja. U početku smo se mžili, ali kada sam shvatio da je ovo još uvijek najbolja igra, manje bježim iz nje, a više k njeju. Lijepo je izaći iz ovakve igre jer ti je onda cijeli svijet predvian. Griš mamu, tatu, curu, braću, sestre, prijatelje, ma tko ti god padne pod ruku, hoćeš po jesejnoj kišuri bez kitobrana i misliš kakva je sreća da nije teška ili kisela, čak ti se i ljudi u tramvaju sviđaju, skoro mesnati, s cijelom kožom na licima, a ništa im ni ne otpada. E, ha, doživjet je lijep.

A na poštenog čovjeka (u krizi) toliko toga vrebalo da bi ga odvelo u dempsiju. Eto tako pišem taj tekst o Falloutu, a kao podlogu slušam CD koji sam dugo tražio. Nostalghia-Song For Tarkovsky. Nema ovdje onidni mjuze niti iz jednog od remek djela Andreja Tarkovskog, samo glazba inspirirana njegovim filmovima. Turbo diesel depresivno. Al kroz krizu se hrabro kroči, a srećom tu su i prijatelji - moja dva prijatelja Gorana odignali su S.T.A.L.K.E.R.-a pa razmijenjemo radiokativna iskustva. Ima nešto nuklearno privlačno i u toj igri, pa već razmišljam što ću i kako sklopiti u PC-u da bih je odigrao. Obojica su pokušala gledati film koji je imao utjecaja na igru, al im je bilo dosadnjik. I tu se sada uključuje moja kriza, jer sredovječni ljudi stalno se nešto bacaju u prošlost. Uopće više ne slušam o igri, već mi je na pameti film koji sam gledao početkom osamdesetih, u terminu rezerviranom za art filmove, petkom poslije ponedjeljka. Bio je ruski i ostavio je fantastičan dojam na jednog 10 ili 11 godišnjeg klinca. Ko za inat, već se dvadesetak godina pokušavam sjetiti kako se zove. Sjedaš se jedino snovit

atmosfera, curice koja miče predmete telekinezom, fotografije u smeđim tonovima i ruševina, baš kao u Falloutu. Ili S.T.A.L.K.E.R.-u. Vraćam se pisanju Falloutu i Tarkovskom. Nadam se da će me za dvadesetak godina streliti neka druga kriza u kojoj ću se sjetiti filma s kojim se mučim. I znate već kako je s pisanjem, tražiš sve što ti može odvratiti pažnju, pa tako ja listam knjižicu CD-a koji slušam, gledam na sat i mislim kako je sigurno sada točno vrijeme za depresiju. U knjižici slike Tarkovskog i lika koji mi je poznat, kao da sam išao u školu s njim. Ispod slike lijepo piše: Alexandr Kaidanovskij (The Stalker) in Stalker. Režija Andrej Tarkovskij, 1979. Ne-abso-mo-lutni-gu-fakin-će-biliviti! Baaažim internet, pretražujem sve o Stalkeru, NALAZIM, skidam!

I od prvog smredg kadra znam da sam našao gral koji tražim godinama, koje li budale! Na kraju noid osjećam se kao da je netko po meni lijepo komadice selotejpa- na svakom sloju bila je neka crtica, zaljubljen je jedna preko druge

području Čeljabinska, istočno od Urala davne 1957. Škri podaci govore o tisućama ljudi koji su bili ožareni i 20 puta više od katastrofe u Černobilu 1986. Prva Zona zatvorena je radi curenja radiokativnih tvari korištenih za izradu nuklearnog oružja. Na licu mjesta poginulo je više stotina ljudi, tisuće je ožareno, a 100 000 naseljeno u Zoni. Ito nitko nije smio znati. U dokumentima CIA-e iz 1957. stoji da su itekako dobro znali što se događa, ali nisu htjeli dizati paniku radi vlastitog stanovništva koje je živjelo u blizini američkog nuklearnog naoružanja i reaktora. Lude pedesete i rasipanje radiacijom! A Fallout je samo igra.

No vratimo se mi filmu kojeg je pratio veliki peh. Snimljen je u dva dijela i ponekad gadno razvučen, za što je postojalo opravdanje. Pritvoriti se da je snimljena godinama dana, pri razvijanju u laboratoriju uništena je. Sovjetski odboj za film opisuje Stalkera, ali Tarkovskij se vješto pogodio i obećava film od dva dijela u trajanju 160 minuta, kako bi samo odgovodio

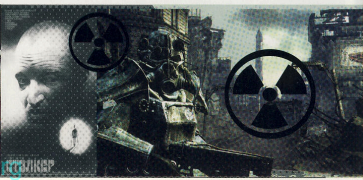
Lude pedesete i rasipanje radiacijom! A Fallout je samo igra

pokazuju neki znakove, ili slova, rečenice? I kuda li me vodi ovo misteriozna kriza? Polagano, najspornijim kadrovima, trojica umornih hodaju po Zoni. Pisac, profesor i vodi, Stalker. Zona je prostranstvo zatvoreno sa svih strana i čuvano policijom jer po službenom tumačenju, tu je pao meteor. I prestala vrijediti pravila fizike. Stalker vodi znatiželjnike do misteriozne sobe koja, kažu, ispunjava sve želje. Ali put je opasan i smrtonosan, a nepoznatiji je ujedno i najzabavniji. Mistični događaji, najbolji dijaloz i pojam Zona koji se ponovo javlja tek sedam godina kasnije, te označava zabranjena polja i šume Černobila! Izdvojite jedno bezvremeno popodne i pogledajte. Daljim istraživanjem novi se slojevi selotejpa lijepe na pricu, film je nastao po cijenjenom SF romanu Plinik pokraj puta, braće Strugatski, objavljen 1972. i to bi trebao biti izvor Zone i Stalkera. No Zona je aluzija na nešto sasvim drugo, skriveno, tajnu koja se čuvala godinama i o kojoj se samo šapotalo u vremenima kada je takve stvari bilo opasno znati. Sada je poznato, a i malo koga zanima da se jedna od (priznatih) najvećih nuklearnih katastrofa dogodila na

rovake i dobio još sredstava. U međuvremenu gubi razičaranog direktora fotografije te dobija novog, a Stalker koji nastaje, po riječima svih koji su radili na filmu, nema nikakve veze s prvom verzijom. Jedine preostale i nikad viđene trake prvog Stalkera cijeli je život čuvala urednica filma - izgorjele su u požaru koji je izbio u njenom stanu. Najvećim dijelom sniman u okolici Tallina, kraj napuštenih elektrana i pogona kemijskih tvornica, sniman užurbanim tempom, nakon završetka odnio je lude nekolice iz filmske ekipe. Mnogi to povezuju s naporima snimanjem i izloženosti otrovima na filmskim lokacijama. Andrej Tarkovskij umro je 1986. od raka pluća. A ja krećem prema knjižici i prema izvoru. Nadam se da ću pronaći neki prijevod iz sedamdesetih koji je još na životu, ali ne brinem previše- sve bi moralo doći kada je najpotrebije. Iz svega nabacano ne izvlačim pouke, jer tek sam na pola puta, sjećate se? A najbolje istraživačko novinarstvo nastaje ipak od kopanja po samom sebi.

DANIEL REŠKOVAC

Videoutin





Zašto ne možemo gledati video s interneta na svim stranicama, a ne samo na YouTubeu? Zašto samo 10 gigabajta za linux?

Lice i naličje mogućnosti

Tech
Wars
v2.1

Konzole nove generacije donijele su nam pregršt novih mogućnosti, ali proizvođači nikako nisu stali samo na tome. Upute i video sistemskog softvera (firmware) redovno se nadograđuju mogućnosti koje nisu vezane uz igranje, ali se poboljšavaju i već postojeće mogućnosti, poput kompatibilnosti sa starijim igrama. Ne ideja o nadograđivanju mogućnosti konzola uopće nije novost, iako se nekad, zbog visokih cijena memorija koje bi zadržale softverski zapis nakon gašenja uređaja, takve mogućnosti nisu gotovo uopće koristile. Prva prava softverska nadogradnja na konzolama bio je DVD player na PlayStationu 2, koji bi se instalirao na memorijsku karticu. Nakon toga su hakeri na starom Xboxu ugradnjom čipa za zaoblazivanje zaštite dodali i opciju instaliranja novog softvera za reprodukciju glazbenih i video sadržaja. Prva konzola (makar i prijenosna), koja je iskoristila mogućnosti softverske nadogradnje u velikoj mjeri bio je PSP. Tom konceptu su u velikoj mjeri pomogli i hakeri koji su iskoristavanjem sigurnosnih propusta u firmwareima na PSP-u dodali mogućnosti ne samo instaliranja i pokretanja vlastitih programa ili onih nastalih trudom drugih ljudi, nego čak i dodataka osnovnom operacijskom sustavu, tako da neki korisnici PSP-a mogu uživati u gomili plug-inova koji čine rad s PSP-om još ugodnijim, te vizualizacija za glazbeni player i slično. Pomoću tih dodataka, recimo, možete na svom PSP-u čitati PDF dokumente, stripove, preko wireless mreže administrirati računala s windowsima ili linuxom, manipulirati fileovima na svom PSP-u, prebacivati fileove wireless mrežom na prijateljev PSP i još gomile drugih stvari... Osim svih tih mogućnosti, čini se kao da je PSP bio probni poligon za ono što je trebalo doći poslije.

Tek je nova generacija kućnih konzola dovela mogućnosti nadogradnje na razinu usporedivu s PC-jima. Uz sistemski softver, mogu se nadograđivati i same igre, downloadati demo i čitave igre

s interneta, moguća je reprodukcija filmova s udaljenih servera, a ne treba ni posebno spominjati linux na PlayStationu 3 koji konzolu transformira u pravo uredsko računalo. No uz pregršt mogućnosti, postoji i gomila stvari koje kompanije iz kojekakvih razloga ne žele ugraditi u sistemski softver svojih konzola. Na primjer, teško je očekivati reprodukciju zvuka i video sadržaja u open source formatima, poput FLAC-a (format komprimiranja zvuka bez gubitka kvalitete), Matroska (mka ili mikv containeri za zvuk ili video, čija upotreba je sve češća zbog fleksibilnosti) ili nekih tekstualnih formata za filmske titlove, poput vrlo rasprostranjenog SubRipper Text formata (srt). Posebno je primjetna nemogućnost reprodukcije starih DivX 3.11 videa, zbog njihove velike povezanosti uz piratiziranje filmova, iako taj videoformat

nadogradnje igara, uz još uvijek svoj najsvjetliji primjer Burnout: Paradise, koji je osim običnih kozmetičkih dodataka i isprava programerskih pogrešaka zaista nadograđen novim mogućnostima, koje su uz bespomičnu jurinjavu automobilima u cijelu priču dodale i motore, a uskoro se očekuje i proširenje Paradise Cityja na još jedan otok. Ovo treba gledati tek kao početak ove vrste nadogradnje, jer su mogućnosti stvarno neograničene. Recimo, Metal Gear Solid 4 je pri izlasku imao prikaz u 720p rezoluciji, ali je uskoro nadograđen na Full HD (1080p), pri čemu je stvarno vidljivo poboljšanje kvalitete prikaza. Dolaskom novih igara orijentiranih na kreativnost korisnika, poput LittleBigPlanet-a, osim mogućnosti kreiranja novih razina za igru i njihova dijeljenja s ostalim Igračima, nije nemoguće očekivati nadogradnje

II

Zašto neki proizvođači svoje igre nadograđuju besplatno, a drugi nadogradnje naplaćuju? Kad ćemo gledati titlove na svojim DivX-ima?

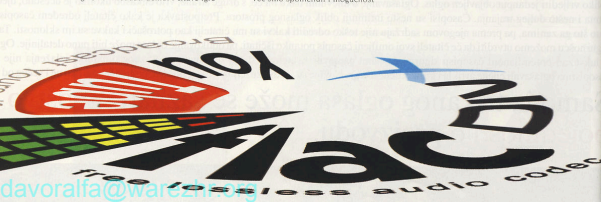
gotovo nitko više ne koristi. Još jedna zanimljiva i korisnicima prilično neugodna stvar je nemogućnost reprodukcije flash videoformata poput izravno s YouTubea i još nekoliko sličnih siteova. Jasno je da proizvođače konzola prije svega obavezuju dobri odnosi s drugim industrijama i mnoštvom kompanija, te im zbog toga nije lako napraviti da svi budu potpuno zadovoljni, nego je potrebno činiti mnoge kompromise, koji često rezultiraju smanjenim mogućnostima, a katkad i kvalitetom. Čak se događa da se uz sva testiranja u promet pusti inačica softvera koja na nekim konzolama ne radi, ali to je vrlo rijetko i posljedice su gotovo zanemarive, jer je besplatno rješavanje takvih problema osigurano i kod nas, bar za one konzole koje imaju svoje službene distributere u našoj domovini.

Već smo spomenuli i mogućnost

čak i u smislu promjene tipa igre na novostvorenom razinama, poput pravih utrkališta u pucanju, a ne samo platformskog skakutanja i stvari vezanih jedino uz taj stil igre. Uz sve ove krasote postoji i druga strana medalje, a to je da bi menadžment nekih izdavača mogao početi poživiti izlazak na tržište nekih poludovršenih proizvoda, jer postoji mogućnost da se sve kasnije "zakrpa". Nadamo se da do toga ipak neće doći i da će proizvođači igara i dalje težiti tome da nam pruže najkvalitetniju zabavu na našim kućnim igračkama, uz česte nadogradnje s ciljem da bi nas što više uz dotične igre i zadržali...

Bruno Banić

S vlogovima zbog nedostataka mogućnosti...



GENERACIJE

Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable i Wii konzole su koje su po jednoj svojoj osobini posebne u odnosu na sve koje smo do sada koristili. Riječ je o mogućnosti nadogradnje operativnog sustava, što današnje verzije tih konzola čini znatno moćnijima od onih koje su došle u prodaju prije nekoliko godina. Odlučujete li se za kupnju nove konzole ove blagdanske sezone, isplati se pogledati što sve dobivate u plastičnoj kutiji koja još uvijek izgleda isto, košta značajno manje, a donosi više nego dok se još zvala "konzola nove generacije".

KAD SU SE KONZOLE ove, po računanju većine kroničara sedme generacije pojavile na tržištu, vrlo je malo pažnje bilo posvećeno činjenici da je ono što dobivamo za svoj novac tek osnova na koju će se kasnije nadograđivati brojne dodatne mogućnosti. Najave su, doduše, išle u tom smjeru, jer su i Sony i Microsoft i Nintendo

(Sony dobro zna koliko je mogućnost prikazivanja filmova s DVD-a pomogla prodaji PlayStationa 2)

očekivali kad smo ih kupovali. Pri tome je prilično zanimljivo da je upravo Nintendo, iz kojeg su prije nekoliko godina poručivali da je "konzola namijenjena samo za igranje", prednjačio u dodavanju opcija koje s igranjem nemaju veze, dok je Microsoft, čija je konzola kreirana od najstandardnijih računalnih dijelova, svom Xboxu 360 dodijelio tek mali dio mogućnosti najbazilnijeg PC-ja. Sony pak svoj najjači i

dugo najavljivani adut još nije ni izveo. Doduše, postavlja se pitanje koliko korisnika uopće zna, a koliko ih ima pristup novim mogućnostima. Naime, nadogradnje su dostupne spajanjem na mrežne usluge ili na diskovima novih igara. No ne kupuju svi nove igre svaki čas, a po najoptimističnijim procjenama tek oko dvije trećine korisnika neke konzole do sada se spojilo na internet. Na osnovi palcometrije procjenjujemo da

(Igrači su u početku pridavali malo pažnje mogućnostima koje konzole mogu steći nadogradnjom firmwarea)

spominjali da će njihovi uređaji u tijeku svog životnog ciklusa dobiti dodatne mogućnosti, no igrači su tome malo vjerovali. Konačno, sve konzole do sada nove su opcije nudile samo dokupljivanjem dodatne opreme (kamere, mikrofoni, dodatni pogoni i slično), a korištenje takvih dodataka rijetko je zahtijevalo više od malog postotka kupaca originalnog uređaja.

No stvari su se promijenile. U tri (Xbox 360) odnosno dvije (PS3 i Wii) godine na tržištu, putem nadogradnje operativnog sustava (tzv. firmware) konzole su dobile razne funkcije i mogućnosti koje možda nismo ni

HRVATIMA KUPOVANJE ZABRANJENO?

Iako neke od njih imaju zastupnike u Lijepoj Našoj, niti jedna konzola za sada "službeno" ne omogućuje stanovnicima Hrvatske da kupuju sadržaj putem mrežnih usluga. Doduše, stvar je formalna, pa je odabirom Amerike, Japana ili neke europske države moguće dobiti pristup sadržaju namijenjenom njihovim stanovnicima. Nažalost, to katkad ne funkcionira najbolje jer neke mrežne usluge imaju uključeno filtriranje prema lokaciji, pa neovisno o tome što im vi kažete znaju da sadržaju pokušate pristupiti iz države koja "nije u milosti". Jednako su tako u nekim slučajevima filtrirane kreditne kartice, pa

iako je domaće trgovine priznaju, vaša plastika može biti prepoznata kao nevažeća kad je pokušate koristiti za kupnju digitalnog sadržaja preko neke konzole.

Hoće li se stanje promijeniti za sada ne znamo - Sony već dulje vrijeme obećava službenu podršku za Hrvatsku u svojoj online trgovini a i iz Nintendo smo dobili pozitivne migove. Ipak, dok smo mi malo tržište s malim brojem prodanih konzola i još manjim brojem onih koji ih spajaju na internet, prilično je razumljivo da Microsoftu, Sonyju ili Nintendo podrška za Hrvatsku i nije najisplativije ulaganje.

ACIJA volucije

POVRATAK KORIJENIMA

Kompatibilnost s igrama sa starih verzija konzole također je jedan od elemenata koji se mijenjao u njihovu životnom vijeku. Xbox 360 tako na početku nije mogao pokretati većinu igara s Xboxa, no nadogradnjama je podržan popriličan broj naslova a neki se mogu čak i kupiti putem Xbox Live Marketplacea. PlayStation 3 je pak u prvim modelima uključivao hardversku podršku za pokretanje igara s PSone i PS2, da bi ona kasnije (modeli sa svim a ne kromiranim obrubom) bila ukinuta. Doduše, obećava se softversko rješenje... Wii je pak u potpunosti kompatibilan s GameCube igrama, a isto je vrijedilo i za DS do nove verzije koja uopće nema port za GBA kartice pa tako i ne može pokretati igre sa starije konzole.

je tri četvrtine konzola koje su u upotrebi ažurno što se tiče nadogradnje firmwarea, no to još uvijek ne znači da njihovi vlasnici znaju što im je sve na raspolaganju. Konačno, prema nekim anketama

(Prema anketama, tek polovina kupaca konzola znala je da one omogućuju bilo što osim igranja)

provedenim prije nekoliko godina, tek je polovina kupaca konzola znala da one omogućuju bilo što osim igranja igara. Upravo zato, u edukativne svrhe, odlučili smo napraviti ovaj pregled trenutanih mogućnosti konzola, kako bismo onima koji ih namjeravaju kupiti olakšali odabir a onima koji ih već imaju možda otkrili nešto za što nisu ni sami znali da im je na raspolaganju. U informatičkom žargonu nekad je bio popularan termin "power

user", opis za korisnika koji je iz svog računala izvlačio maksimum, koristeći sve mogućnosti i napredne funkcije na raspolaganju. Cilj je ovih stranica i vlasnike konzola pretvoriti u - power usere. >>

(Buduću razvoj Wiija morat će uključivati kvalitetniji oblik pristupa videosadržajima).

I STARI KONCEPT PALI

Jedinna trenutno aktualna konzola koja ne posjeduje mogućnost nadogradnje firmwarea je Nintendo DS. Modeli DSi, doduše, donosi nove opcije i mogućnosti, ali riječ je o novom modelu a ne o nadogradnji staroga. No kad se zapitamo je li DS išta izgubio zbog činjenice da njegov glavni konkurent PSP ima mogućnost nadogradnje,

odgovor je definitivno: ne. Nintendno je ovu konzolu jasno pozicionirao na tržištu kao uređaj namijenjen samo za jednu svrhu i dodatne multimedijske i ine funkcije koje donosi DSi teško da će značajnije utjecati na potražnju koja je i ovako velika. Veći ekran DSi-ja, s druge strane, element je zbog kojeg će autor ovog teksta o njemu definitivno dobro razmisliti.

Xbox 360

DALJE oslonjen na Xbox Live

Najstarija konzola u ovoj generaciji zapravo je u najmanjoj mjeri iskoristila nadogradnje operativnog sustava da poveća svoje mogućnosti. Djelomičan razlog za takvu konzervativnost je činjenica da Microsoft ne želi Xbox 360 učiniti "multimedijском kutijom za sve", kako ne bi konkurirao računalima na kojima njegovi Windowsi nude upravo tu svestranost. Tako na Xboxu 360 nikad nismo dobili internetski preglednik, iako je konzolom od prošle godine moguće pristupiti Windows Live Messengeru i komunicirati s ljudima izvan Xbox Live usluge.

Microsoft je, doduše, koristio stari način da svojoj konzoli doda nove mogućnosti - dodatnim hardverom. Tako je u prodaju pušten HD DVD pogon za gledanje filmova s HD DVD-a - u vrijeme dok je taj format još postojao. Naravno da DVD pogon konzole omogućuje gledanje filmova s DVD-a, a s diska USB memorije moguće je pokretati mnoge formate multimedijjskih datoteka. Moguće je i umrežavanje s računalom za potrebe streamanja multimedijjskih sadržaja. Od ostalih dodatka, tu je Xbox Live Vision kamera za video chat i druge aspekte korištenja kamere u igrama.

Aspekt ponude Xbox 360 koji se stalno nadograđuje je mrežna usluga Xbox Live putem koje je moguće kupovati igre, ali i videosadržaje (većina, nažalost, još uvijek nedostupna u Hrvatskoj). Xbox Live je, osim toga, još uvijek

PODRZANI FORMATI

VIDEO	CD, DVD, USB
VIDEO	MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 [DIVX, XVID], WMV, H.264
AUDIO	MP3, WMA, WAV, AAC [NEZAŠTIČENI]
FOTO	JPEG, BMP
UMREŽAVANJE S RAČUNALOM	DA
INTERNETSKI PREGLEDNIK	NE

najbolja podrška mrežnom igranju na bilo kojoj platformi, gdje su razgovor između igrača, uspoređivanje postignuća i druge opcije podržani sustavno i dostupni u svakoj igri i u svakom trenutku. Ok, igranje putem Xbox Livea se plaća, no svaka stvar koja vrijedi nešto i košta, zar ne?

JESENSKI REDIZAJIN

U budućnosti (i to skoro - od sredine studenog), i osnovno sučelje konzole i Xbox Live bit će dodatno redizajnirani. Osim drukčijeg izgleda, to će donijeti i grupni chat do osmero korisnika odjednom te mrežno sudjelovanje u kvizovima. Istom nadogradnjom firmwarea Xbox 360 trebao bi dobiti i mogućnost prikaza razlučivosti 1440 x 900 i 1680 x 1050 te opciju instalacije kompletne igre

XBOX LIVE VISION kamera može se koristiti u nekim igrama koje omogućuju prepoznavanje pokreta igrača, no za sada je najzanimljivije korištenje u video chatu i igrama u kojima pogled na facu suigrača može prenijeti značajnu informaciju. Mišimo na kartanje, naravno.



s DVD-a na hard disk, što bi trebalo smanjiti buku koju stvara DVD pogon (posebno primjetnu kod starijih modela).

Što nam slijedi nakon ove nadogradnje za sada nije poznato, no svakako možemo očekivati dodatne sadržaje na Xbox Liveu (priča se o takozvanom igranju na zahtjev, tj. pretprijeti uz koju igrač može bez ograničenja igrati sve igre u ponudi), a ni dodatne opcije za socijalizaciju igrača putem 3D avatara koje ćemo koristiti od studenog ne bi nas začudile.



XBOX LIVE MARKETPLACE najpoznatija je trgovina digitalnog sadržaja na konzolama jer osim igara nudi i filmove i TV serije - ali nažalost, ne u Hrvatskoj. Novi dizajn trebao bi olakšati pronalazke onog što želite igrati i gledati, jer dosadniji u tome nije bio baš najbolji.

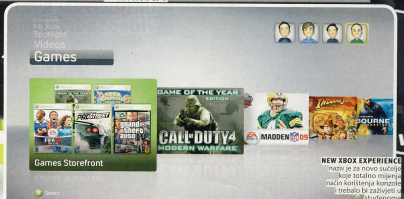


HD DVD POGON trebao je biti ono čime će Xbox 360 parirati Blu-ray disku PlayStation 3. No budući da je HD DVD izgubio bitku, tako je i ovaj dodatak za konzolu nestao s polica trgovine.



MICROSOFT

MESSANGER integriran je u sučelje konzole jednom od ranijih nadogradnji i s obzirom na to da Xbox 360 nema mogućnost pregledavanja interneta, jedini je način kojim njegovi vlasnici mogu komunicirati s prijateljima izvan usluge Xbox Live.



NEW XBOX EXPERIENCE naziv je za novo sučelje koje totalno mijenja način korištenja konzole i trebalo bi zauzeti u studenome

PlayStation 3

SVE za svakoga



Sony dobro zna koliko je mogućnost prikazivanja filmova s DVD-a pomogla prodaji PlayStationa 2 te je od samog početka PS3 promovirao kao uređaj sa snažnim multimedijalnim mogućnostima. A te su se mogućnosti s vremenom samo povećavale. Tako sada, osim filmova s Blu-ray diska i DVD-a, PS3 može prikazivati i većinu video, foto i audio formata, a iste je sadržaje moguće i streamati s računala. Uz PlayTV dodatak (za sada dostupan samo u Engleskoj) konzola može prikazivati TV program pa ga čak i snimati na hard disk.

Kad smo kod dodatnog hardvera, spomenimo i kameru PlayStation Eye, mogućnost printanja fotografija (samo na nekim printerima Canon i Epson) te pristup funkcionalnostima konzole putem PlayStationa Portable - kako lokalno putem bežične mreže tako i putem interneta s bilo kojeg mjesta na svijetu.

PS3 ima ugrađeni i prilično funkcionalni (osobito ako koristite višu razdvojenost prikaza) internetski preglednik, te poseban način rada po imenu "Life With PlayStation" koji objedinjuje informacije o vremenu, najnovije vijesti i sudjelovanje u projektu Folding@Home. Opcija instalacije Linuxa, s druge strane, i nije preterano funkcionalna jer putem Linuxa se ne može pristupiti svim hardverskim mogućnostima konzole.

Što se tiče mrežnog igranja, iako je Sonyjeva (besplatna) usluga veća, još uvijek se ne može mjeriti s Xbox Liveom - koji jasno oponaša sustavom trofeja te prikazom statusa vaših prijatelja (kad su bili online, koju igru igraju i slično). Količina sadržaja u mrežnoj trgovini također je manja nego kod Xboxa 360, ali se brzo puni - doduše primarno igrama, jer kupnja filmova

DOSTUPNO

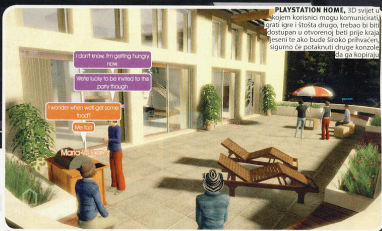
DJELOVANJE

pomoću konzole kroz sudjelovanje u projektu Folding@Home značajnu je inovaciju koja je odnedavno kombinirana s vijestima i vremenom prognoza - natallist oboje na previskoj globalnoj razini da bi jedan grad iz Hrvatske bio zastupljen

OSNOVNI IZBORNIK
Kontrola PlayStation 3
Stalne dobiva nove
igre te je usatlo: tonu
vrlo brzi i ugodan za
napredne korisnike:
sadržaj, ve isplati sortirati
Sadržaj po drugom
kriteriju radi brzine
Pregledavanja (na
primjer ako na konzoli
imate nekoliko tisuća
filma kao autor ovog
teksta)

PODRŽANI FORMATI

MEDIJI	CD, DVD, BD, USB, MEMORY STICK, SD, MMC1, CF, KARTICE (NEKI MODEL)
VIDEO	AVI, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 (DIVX, XVID), WMV, H.264, M-JPEG, AVCHD
AUDIO	MP3, MP4, WMA, WAV, WMA, AAC, ATRAC, AAC (NEZASTIČENI)
FOTO	JPEG, GIF, TIFF, BMP, PNG
UMREŽAVANJE S RAČUNALOM	DA
INTERNETSKI PREGLEDNIK	DA

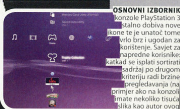


TV serijala ovim putem još nije moguća.

NOVI DOM NA KONZOLI

Budućnost PlayStationa 3 sasvim će sigurno uključivati distribuciju videosadržaja putem interneta, ali i dugo najavljivani PlayStation Home - 3D sučelje u kojem igrači mogu komunicirati, igrati jednostavne igre i trošiti novac na uređivanje svojeg digitalnog apartmana. On bi trebao biti dostupan do kraja godine, iako nije sasvim sigurno hoće li se za početak raditi o beti ili punom proizvodu. Ovaj će kontinuirano živi prostor za socijalnu interakciju biti prvi svoje vrste na

konzolama i ako uspije, može se očekivati da će slična okruženja brzo ponuditi i konkurencija.



Wii

Svakodnevne POTREBE na jednostavan način

Za razliku od GameCubea, prošle Nintendoove konzole u potpunosti usredotočene na igranje, Wii odmah po uključivanju sugerira da će svom korisniku ponuditi mnogo različitih sadržaja. Kroz "kanale" koje nudi za sada možemo pristupiti internetskim stranicama (doduše, preglednik treba kupiti za nekoliko eura), modificirati slike, saznati vremensku prognozu i najnovije vijesti, kao i sudjelovati u brojnim otkačenim anketama i vidjeti njihove rezultate na lokalnoj i svjetskoj razini. Tu je i poseban kanal za natjecanja u dizajnu avatara ("Mijeva") te još jedan za gledanje reklama o Nintendoovim igrama i download demoa koje je moguće bežično prebaciti na Nintendo DS konzolu. U Japanu je aktivna i mogućnost naručivanja razvijanja fotografija putem Wija, na što će europski i američki korisnici još malo pričekati. No svima je dostupan sustav Message Board koji omogućuje komunikaciju između vlasnika Wija, ali i slanje poruka na e-mail adrese prijatelja.

Nintendoova mrežna trgovina podijeljena je na dva dijela od kojih je jedan (Virtual Console) usredotočen na naslove sa starih konzola, a drugi (WiiWare) nudi nove Wii igre. Ponuda je prilično velika i stalno se povećava, a ponajviše će se svjediti nostalgikarima jer neke klasične hitove moguće je danas zaigrati samo ovim putem. Sto se tiče mrežnog igranja, Wii pri tome, kao i pri razmjeni poruka, ograničava komunikaciju na

igrače koji su međusobno razmijenili kodove raspoznavanja, što znači iznimno dobru zaštitu privatnosti djece, ali i totalnu gnjavu za starije. Osim toga, podrška za mrežno igranje varira od igre do igre i ne može se nazvati posebno naprednom, baš kao što se i slušanje glazbe i gledanje filmova može samo spomenuti kao opcija, ali zbog slabe podrške formata i tehničkih problema vrlo je slabo upotrebljivo.

RAZGOVARAJMO O FILMOVIMA

Budući razvoj Wija mora će uključivati kvalitetniji oblik pristupa videosadržajima, jer to je funkcija kojom ga druge konzole nesmiljeno tuku, a zapravo je relativno jednostavna za implementaciju. U Japanu krajem godine kreće kanal koji će omogućiti pristup videosadržajima (uz plaćanje), pa se nadamo da ćemo ga vidjeti i kod nas, a jedna od funkcija o kojoj se već dugo govori i je gledanje filmova s DVD-a - jer neki kažu da tehničkih prepreka za to nema. S obzirom na to da je Wii bio prvi koji je igrače predstavio 3D avatarima, nije glupo očekivati ni neku vrstu virtualnog okruženja za socijalnu interakciju. Prvi korak u tom smjeru bit će Wii Speak kanal, čija aktivacija ovisi o kupnji Wii Speak mikrofona koji u prodaju stiže za nekoliko tjedana.



JEDNOSTAVNO KAO TV. To je bila Nintendoova ideja pri kreiranju sučelja za konzolu, kojim se iznimno lako koristi - samo pokazete WiiMoteom prema ekranu. Jednostavnost korištenja jako je utjecala na popularnost Wija kod ljudi koji se gnjuše standardnih kontrolera.

Details



VIRTUAL CONSOLE skriva kolekciju starih klasika s nekoliko kulturnih konzola, ali ni drugi dio Nintendoove ponude - kolekcija novih i ekskluzivnih Wii igara po imenu WiiWare - nije za odricanje.

PODRZANI FORMATI

MEDIJ	CD, DVD, SD KARTICA
VIDEO	MOV, AVI
AUDIO	MP3 ili AAC (OVISNO O OBLUCI KORISNIKA)
FOTO	JPG, BMP
UMREŽAVANJE S RAČUNALOM	NE
INTERNETSKI PREGLEDNIK	DA (UZ PLAĆANJE)



PROGNOZA NA KONZOLI može se činiti kao glupa ideja, no besplatne Wii servise za vrijeme i vijesti sa svih strana svijeta korisnici su dobro prihvatili. Još je bolje prihvaćen kanal "Everybody Votes", koji se oslanja na ljubav prema anketama. Sto čući u celima nama.



DIZAJNIRANJE VLASTITOG AVATARA nudi mnogo mogućnosti kreiranja, a općenito je "setanje" avatara s jedne na drugu konzolu napuštio veće igre prijateljskim facama.

PlayStation Portable

PRODRŽANI FORMATI

VIDEO	UMD, MEMBRY STICK DUD
VIDEO	AVC, H.264, MPEG-4 [SPECIFIČNI DOLBY]
AUDIO	MP3, ATRAC3PLUS, MP4, WAV, WMA
FOTO	JPG, TIFF, GIF, PNG, BMP
UMREŽAVANJE S RAČUNALOM	DA [USB]
INTERNETSKI PREGLEDNIK	DA

PRIJENOSNA multimedijska KUTIJA

Sonyjev prvi korak na polju prijenosnog igranja pokušao je sjediniti dva svijeta: nadogradnju mogućnosti putem novih verzija firmwarea i nove osobine kroz nova izdanja hardvera. Novi PSP 3000 tako ima ugrađen mikrofon koji se priprema dokupiti da bi se koristila jedna od najzanimljivijih dodatnih opcija: Skype telefoniranje, dok je ranija verzija - PSP Slim & Lite - donijela videoizlaz koji je moguće spojiti na TV. GPS dodatak ipak nije ugrađen, kao ni mala kamera, pa programi koji ih koriste još uvijek ostaju rezervirani za one spremne fizički nadogradivati svoju konzolu.

No i bez toga PSP je moćan stroj. Omogućuje slušanje glazbe, gledanje fotografija i videozapisa koji, doduše, moraju biti u specifičnom formatu. Internetni preglednik je dio sučelja i nije loš za pregledavanje vijesti na brzinu, tu je i opcija praćenja RSS poruka kao i slušanja radiostanica putem interneta. Jedna od najzanimljivijih mogućnosti je Remote Play - spajanje s PlayStationom 3 i igranje određenih igara te pregledavanje multimedijskog sadržaja s veće konzole. Sličnu funkcionalnost daje i podrška za uređaje Location Free Player, koji su u Hrvatskoj za sada vrlo rijetki. Najnovija nadogradnja firmwarea omogućuje i spajanje na mrežnu trgovinu i direktnu kupnju sadržaja (prije svega igara) koje je do sada bilo moguće kupovati na PC-u ili PSp3 i prebacivati na PSP.

ŠTO JOŠ POŽELJETI?

Kuda će PSP otići u budućnosti nije lako reći jer već sada objedinjava praktički sve što od prijenosnog uređaja možete očekivati. Proširenje podrške za videoformate dugo se čeka, a jedna od opcija o kojoj se šuška je spajanje na neki od servisa za slanje instant-poruka - npr. Google Talk - i unaprijeđena

PREGLEDAVATI INTERNETSKIE
stranice na PSP-u nije preporučljivo
ugodno jer iako je ekran dovoljno
širok i oštar za čitanje, unos teksta
je prilično nespretn



podrška za korištenje Gmaila koju već nudi Sonyjev prijenosni uređaj mylo.



OSNOVNI IZBORNIK PSP-3 je
Sonyjev nagrađivani XrossMediaBar
(XMB) koji je vrlo jasan i ugodan za
analiziranje, a njegov izgled može se
modificirati raznim temama.

PlayStation.Store

Newゲーム

ゲームアーカイブス

追加アイテム

ビデオ

What's New

- 09/29 プリニープロモーション映像 (PSP専用)
- 09/29 プリニー - オレが主人公でイインスカー - 体験版 (PSP専用)
- 09/29 ユグドラ - ユニオン 体験版 (PSP専用)
- 09/24 ガーネットクロニクル-紅蓮の魔石-体験版 (PSP専用)
- 09/24 後夜祭 (PS3専用/PSP専用)

Top 10

- 1 リンダキューブ アゲイン (PS3専用/PSP専用)

KUPOVANJE SOTIVERA
za PSP tek je nedavno
moguće direktno s male
konzole a ne preko računala

PlayStation.Store

ゲームアーカイブス

絶対配信中!

PlayStation 3

絶対配信中!

戻る 決定

save@ifa@warezhi.org



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Kao odgovor na vaše brojne upite te kako bi smo vam olakšali izbor optimalne konfiguracije za vašeg odabranog igrača PC naslova odlučili smo uvesti jednostavan brojačni sustav preporuka. Radi lakšega snalaženja i nepotrebnoga navedenja kompletne konfiguracije u samoj recenziji na (jestviti od 1 do 5) svakoj brojci pridružili smo odgovarajuću konfiguraciju, gdje je 1 najslabija a 5 najjača. Kako će PC tehnologija vremenom napredovati i mi ćemo osvježavati listu.

NAJLEPI
KAZU I PREDAJ
PROJEKTOVANJE MICROSOFT GAMES
IZDANJE MICROSOFT GAMES
HTTP://www.xboxlivegames.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLEDAJ SADRŽAJ

Microsoftova izdavačka
kompanija XBOX Live Games
i Xbox Live Games

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

1-4	Najgore od lošeg, potpuni promašaji vrijedni stojećeg prijestra
5-8	Previše loše da bi bilo dobro ali dovoljno dobro da ne bude najgore
9-11	Prosječan naslov srednje kvalitete i adiktivne ocjene
12-14	Kvalitetan proizvod koji će sviđati ljubiteljima žanra
15-17	Naslov koji se mora zaigrati po svaku cijenu
18-19	Igre čija kvaliteta postavlja nove granice u svijetu video zabave
20	Remek-djelo igrice baštine nulte kategorije

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

GRAFIKA	Kvaliteta grafičke prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled, menija, animacije, frame-rate, kvaliteta i postojanost teksta
ZVUK	Kvaliteta glazbe i zvučnih efekata, govorne uloge, surround zvuk i sl.
IGRIVOST	Zanimost, zabavnost, karizmatičnost i sve ono što igra čini "potrošačem" 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 drugih recenzenta koje daje kompletniju sliku kvalitete 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 Q6600
> 4 GB RAM
> 2x GeForce 8800 Ultra (SLI)

SADRŽAJ

RECENZIJJE

44 _ Resistance 2

48 _ Gears of War 2

52 _ Fallout 3

56 _ Fable 2

60 _ Far Cry 2

64 _ MotorStorm: Pacific Rift

66 _ Saints Row 2

68 _ Dead Space

70 _ Quantum of Solace

72 _ NBA Live 09

73 _ NBA 2K9

74 _ Midnight Club: Los Angeles

76 _ The Abbey

76 _ Fenimore Fillmore: The

Revenge

77 _ Star Ocean: First Departure

78 _ WipEout HD

80 _ Fracture

81 _ Unsolved Crimes

82 _ SimCity Creator

82 _ Lock's Quest

84 _ Golden Axe: Beast Rider

85 _ Sacred 2: Fallen Angel

85 _ Spider-Man: Web of Shadows

KIDS KORNER

86 _ Samba De Amigo

87 _ Crash Bandicoot: Mind over Mutant



Igrati da - vremena ne

Došao je onaj mjesec u godini kada jednostavno nemamo vremena odigrati sve novozile igre koje to zaslužuju. Neovisno o tome koji žanr preferirate i na kojoj se platformi igrate, vrlo je vjerojatno da ćete među novim naslovima naći ne jedan - nego nekoliko njih koji će vas oduševiti. Pri pogledu na listu nemojte zaboraviti da je to samo jedan dio, i to onih igara koje nisu recenzirane ranije - na primjer, na police trgovina upravo je stigao BioShock za PlayStation 3 koji smo davno recenzirali u verziji za Xbox 360, ali oni koji ga tada nisu odigrali sada definitivno nemaju opravdanja da ga propuste. I koje je rješenje? Neki od nas igraju sve, svaku igru po pola sata, pa se prebace na drugu, pa onda na treću... Neki jednostavno naprave selekciju, uzmu dvije-tri najbolje i igraju samo njih, a neki - ako si to mogu dopustiti jer nemaju obveze škole, fakulteta, posla ili djece - jednostavno igraju jednu za drugom dok ih sve ne odigraju. Kakvi sretnici...
Benslav Jozic



GP preporuka



44

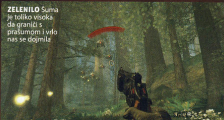
Resistance 2

Dovoljno dobar da regrutira nove horde fanova Resistancea



GUŽVA Chimeranski poluautomatski snajperi odličan su za skupine u daljini

ZELENILO Suma je toliko visoka da graniči s praskomom i vrlo nas se dojmlja



DA Ovo je prikaz koji smo svi vidjeli više puta i uistinu je impresivan

MRAK baterija kušava vidno polje i dodatno povećava tenziju u tamnim dionicama te dokazuje da se engine dobro nosi sa sjenama

MOĆ Iza tita s oružjem koje kosi sve pred sobom. Idealna kombinacija za bilo kojeg protivnika



ORGANSKI PRISTUP

Da, ova lita leti su organi vašeg budućeg partnera. U igri nema cenzure, a sve što se radi, svrhit će po okolini s pripadajućim efektima crvene boje. Pitamo se samo od kuda mu 3 mozga...



ŽANR PUŠTICA IZ PRIVOT LICA
IGRAČI 1-4 (2-3)
GODINE 15+
IZLAZI 28. STUDIJNOG
PROIZVOĐAČ INSOMNIAC GAMES
IZDAVAČ SCE
[HTTP://myresistance.net/](http://myresistance.net/)

Resistance 2

HIT igra

PS3 exclusive

Točno dvije godine nakon izlaska prvog dijela, od Sonyja smo dobili trenutačno najiščekivaniju igru za PlayStation 3

COMPETITIVE MODE I DEAD SPACE

AMIR, OLITI SPACE, bio je zadužen za ovu recenziju, no prije početka njene realizacije gotovo je potvrdio naslov igre, također recenzirane u ovom broju, a kojom smo se da tada samo šaljili na njegov račun. Space je bio sudionik (naravno, ni krov ni dužani) lančanog sudara koji je završio totalnom štetom na autu i onesposobio Amira za totalnu borbu. Na sreću, sve je u redu i za sada se čini da većih (fizičkih) posljedica neće biti (osim fizičke isplate štete, dakako). Bila je stoga ovo jedna osamljena igra, pogotovo kada govorimo o Competitive modu u kojem smo, kada je riječ o originalu, proveli nekoliko stotina sati zajedno u redakciji zabavljajući se s ostalim članovima klana, pa i šire. Igra je bila osamljena iz još jednog razloga - ni online nije bilo mnogo igrača. Naime zbog promjene DNS adresa i činjenice da je igru dobio samo ograničen broj ljudi radi testiranja, bio je pravi izazov skupiti ekipu. Ipak, nivo se moglo vidjeti, a i sudjelovati u bogatom iskustvu proslaviti jednom kada se sve ovo napuni (tj. pri službenom izlasku igri), bit će prava ludnica. Oštećenje oružjem popraćeno su upućenosti na raketu svake virtualne smrti moštari birati oružje kojim se želite ponovno vratiti na mapu. Rase su također dovedene u red, pa Chimeri nije više onako ožalo superiorni. Zamisljivo je da u igri nismo naišli na oružja koja se mogu pokupiti na cesti, osim ako nekome nije ispalilo. Bit će da su ova napravili kako ljudi ne bi čekali na jednome mjestu samo da se nešto pojavi.



GPTEAM Dio klana u kojem smo razmijenili mnoge trenutke...

POGLED UNATRAG

Insomniac je osnovan

1994., a prva igra im je

bila upravo puštica

iz prvog lica imena

Dominator, iako su mnogo

poznatiji po mega

uspjehnim franšizama

poput Spyroa i Ratchet

and Clanka. Ipak, prije

dvije godine, tj. 17.

studenog 2006, vraćaju se

neostvarenom snu i

svim snagama posvode se

okolišavaju u pušticu,

kako je prošao mnogo

boj od njihova prvog

poduzetka, Resistance

je imao dosta boljši,

pogotovo kada je riječ o

singleplayeru. Njegova

online komponenta je, s

druge strane, bila previše

hit i glavni je krivac za

osnivanje vrlo živahnih

online komuniteta i velik

broj poklonika, kako u

svjetlu tako i u stvarnosti,

gdje smo službeni

klanovski igrači izm

poznamti mnoge...

JER 50-E SU BILE GODINE...

S obzirom na to da je radnja smještena u 50-e godine prošlog stoljeća u Americi, dizajn nivoa pokušava ostati pod jednim tuhim vremenom

pa će vas provesti kroz neke dijelove Islanda (koji doduše pripada Europi), Kalifornije (San Francisco, Orick), Idaho (Twin Falls), Utah (Bryce Canyon), Illinois (Chicago), Louisiane (Cocodria) te Meksika (Chicxulub Crater). U vizualnom smislu to znači da ćete proći kroz akvizijal gradskim ulicama, šumama, mračnim hodnicima (uz bateriju, dakako), malim selima, "nepoznatim" letječim objektima... Imamo dojam da je svaku od tih cjelina radio drugi tim, što je povalno zbog raznolikosti koja iz tog proizlazi. Zamisljivo je kako svaki dio obilježava skupina različitih neprijatelja i tako dikтира tempo od napetog iščekivanja do taktične borbe ili pak pokušaja obrane od masovne horde neprijatelja. Kao da izmisljate nekoliko žanrova, na momente smo ostali

"Kao da su vam sva osjetila postala tri puta otvorenija - takav je skok na svim nivoima napravio ovaj nastavak"

kontrola. Dakako, kroz meni ih je u potpunosti moguće prilagoditi svojim potrebama iako već postavljene smatramo odličnima.

iznenađeni činjenicom da još uvijek igramo istu igru. Iako su neki dijelovi prilično strašni (pogotovo igrate li sa slušalicama ili u solidnom surround ozvučenju) jer ih morate prolaziti sami (većinom i bez virtualnih prijatelja koji vas povremeno prate), nije se inzistiralo na pretjeranom hororu, prije bismo to nazvali žestokom akcijskom napetošću. Atmosfera je



SVEGA Ispred nas je efekat, lijevo u vodi je Fury, lijevo koja vas odmahno smekša, a desno na dnu ostaje granatni spor, opasane u okviru

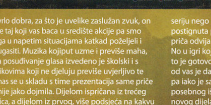
35 175 6



KRAJ Po završetku igre možete se vratiti na bilo koji dio igre



DURO Di je crna kožna torba, di su pariziani? Imaš! Gvori!



vilo dobra, za što je uvelike zaslužen zvuk, on je taj koji vas baca u središte akcije pa smo ga u napetim situacijama katkad poželjeli i ugasiti. Muzika kojput uzme i previse maha, a posudivanje glasa izvedeno je školski i s likovima koji ne djeluju previše uvjerljivo te nas se u skladu s time prezentacija same priče nije jako domjila. Dijelom ispricana iz trećeg lica, a dijelom iz prvog, više podjeka na kakvu

seriju nego na dobar film. Prava drama nije postignuta pa je i dalje prisutan osjećaj da se priča odvija negdje drugdje u pauzama igre. No u igri koja vas vodi po jednoj linearnoj crti to je gotovo neizbježno jer sve što se očekuje od vas je da prokričite put do iduće animacije, pa iako je sam put vrlo zanimljiv, nema posebnog iščekivanja i želje za otkrivanjem novog dijela priče.

DIZAJN

Bi li svemirski brod napredne civilizacije izgledao kako su ga dizajneri zamislili pitanje je o kojem bi se dalo raspravljati, a mi ćemo samo komentirati da je tjeskoba koja se tamo može osjetiti, u usporedbi s laganim otvorenim šumskim nivoima nebo/zemlja - stvarna. U napretku se nije moguće izgubiti, no za svaki slučaj izmišljena je zvjezdica koja se pojavljuje tek kada krenete u krivom smjeru i tada obilježava gdje treba stići i kolika je udaljenost do tamo. Kretanje glavnog lika gotovo su iste kao u prvom dijelu, tj. tek minimalno naglašavaju činjenicu da hodate/trčite, što katkad izgleda kao da se krećete tračnicama. Takva preciznost je dovela do toga da multiplayer, no u singleplayeru bi bilo lijepo vidjeti više prirodnosti. Što se zaklanjanja iza objekata tiče, ono je i dalje moguće samo čučnjen, što je klasičan pristup pucaču iz prvog lica koji umjesto taktike stavlja veći naglasak na akciju. Grafički prikaz je otišao daleko naprijed u kvaliteti, no kojput djeluje

ŠTO BI DRUGO?

U GLAVNOM TEKSTU uva napisali da offline igru prelazite sami, što nije potpuno točno. Kao smatramo oružje vaša partnerinca, mogli bismo reći da će vas uvijek biti barem troje. Vi kao ultimativno oružje i vaši "dijalnski upravljači" koje samo valja upotrijebiti prema onome koga u određenom trenutku želite "agadir". Osim primarnog i sekundarnog oružja, ekipi će se katkad pridružiti i koja bomba i ne osu tek pravi pravi breakeri. S obzirom na to da u Insomniac rade i Ratchet and Clanka te razmjenjuju neke kodove upravo s tom igrom, maštovitost kod dizajna oružja nije uplita. Na žalost nitko od oružja koje pretvara protivnike u pingvine ili diskuske za ples, no originalni repertoar solidno je proširen. Pa krenimo redom: **HE44**, **Magnum** - Primarno oružje koje sadrži eksplozivne metke. Jednom ispaljeni mogu se detonirati sekundarnom paljbom (izgleda primjena u Competitive modu je ispaljivanje 4 metka na što gdje je zona doskoka, a kada konkurencija napokon doskoči, vi je sekundarnom paljbom samo pospremite u statistiku!). **MSA2 Carbine** - Gotovo ista kao u prošlom dijelu - automatska puška s mogućnošću ispaljivanja granata kao sekundarnom streljiva. **Bullseye** i **Bullseye Mark II** - Ilije je o primarnom chimeranskom oružju koje se razlikuje u snazi te jasno raspoznaje po koji streljiva (narancasta, tj. plavo). Nije precizno na veće udaljenosti te stoga ima sekundarnu paljbu koja označava metu, nakon čega sve što je ispaljeno odlazi u nju. Ovo je bilo omiljeno oružje većine u online mečevima originalnog Resistancea. **XR-13 Belloc** - Poluautomatski bacač granata s mogućnošću ispaljivanja napalme uz moć sekundarne paljbe. **L23 Fareye** - Snajper koji može usporiti vrijeme ispaljivanjem okidačem radi preciznijeg ciljanja. **L210 LARK** - Samo ime govori je moćno poput svog bakača raketa, ujedno i najjačeg oružja u igri koje kao sekundarnu paljbu izbacuje

shredder, tj. u doslovnom prijevodu dronilice. **Auger Mark II** - Chimeranska napadačka puška uz koju možete vidjeti protivnike iza zidova te kroz njih pucati, a sekundarnom paljbom izbaciti ovalni štiti. **MP-47 Pulse Cannon** - Nije baš zabavno oružje. Obično se pojavljuje pred nekim sefovima, a izbacuje jaki energetski val na jedno koncentrirano mjesto, tj. raspršeno, sekundarnom paljbom. **Rossmore 238** - Sačmarica koja je u onlineu mnogima zadržala glavobolje i dalje ispaljuje jedno, tj. dva punjenja sekundarnim okidačem. **V7 Splicer** - Poprično zabavno ako ga znate koristiti. Nije previše moćno, no kao stvoreno je za Grimove kod kojih se često i pojavljuje. Primarna paljba je ispaljivanje cirkularne ostrice, držanje sekundarnog okidača služi za vrtnu, te prolaz kroz protivnike, a držanje sekundarne paljbe, te tapkanje primarne izbacuje nešto nabrijaniji cirkular. **Markman** - Chimeranski snajper ispuca tri metka, tj. naboja i ona odjednom. Sekundarno izbacuje malu elektronički nabijenu sondu koja može zahvatiti više neprijatelja. **HVAP Wrath** - Ispaljuje 1200 metaka u minuti i kao sekundarnu opciju oko vas diže štiti. Ostatak prepušta mašti. **XR 42 Phoenix** - Oružje iličnika. Primarno uzima energiju aliene te ga sekundarno pretvara u energiju za ljude. Ovdje su još i granate, tj. obična, zapaljiva i "bodiljaka" (raspršuje bodilje pri eksploziji), te nova iznimno rijetka i što toliko opasna granata "Spider" koja pri detonaciji rastvara mrežu unistavajući sve živo u širokom krugu. Ostaje još samo **XR-87 Proximity mine**, tj. nagačna mina koja se postavlja u multiplayeru kao zamka za druge igrače. Da, oružja je mnogo i kroz igru ćete ga naći i više nego što vam je potrebno. Napomena: kada na putu nađete na oružje koje nije nikome ispalio nego samo leži na podu, pokupite ga i lako možda inače ne preferirate tu vrstu jer ovi koji slijedi je kao stvoreni upravo za njega...

"Singleplayer je odličan, no samo je sjena nepredvidljivosti i zabavi online dokazivanja"

previše čisto, a očito je da igra ne pokušava ostaviti taj dojam. Nije to ništa previše strašno i igra s jedne strane zbog toga dobiva na svojoj autentičnosti, ali u usporedbi i taj prostorni osjećaj analogije s Gears of Warom 2 i Killzoneom 2, mogli bismo reći da je Resistance pravi čistunac. No iako grafika nije savršena, sve što se odvija na ekranu, odvija se glatko. Bez obzira na veličinu neprijatelja (a ima ih dosta velikih - visokih i od stotinjak metara) i njihov



ONLINE Pa neko kaže da ovo nije Tom Clancy... s Chimeraima, dopušta 3 Na manjoj slici nalazi se prikaz jedne od competitive mappe.



ART Ovo je zapravo skica za igru, ali završni rezultat je neverojetno bitan



LEVIATAN Iako ogroman, izuzetno lagan za srediti



broj, igra neće usporiti, a kamoli zatrzati, što je jedna od glavnih odlika dobre pucačine.

COOPERATIVE

Igranje istog iskustva udvoje uvijek je nekoliko puta moćnija stvar nego igrati sam pa nam nije jasno zašto je mogućnost split screena izbačena iz glavne priče u

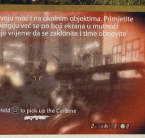
li se uspješno prošlo kroz sve točke. Ovdje je moguće igrati jednu od tri klase kojom ćete igrati. Vojnik, liječnik ili specijalni operativac. Svaki ima svoje prednosti i mane pa je timski rad nužan. Budući da je naglasak više na strategiji, katkad smo imali osjećaj kao da igramo neku igru Tom Clancy. Svih šest nivoa dizajnirano je u više varijacija, pa nikada ne

"Da, dosta smo toga vidjeli u Half-Lifeu, pa čak i ponudu triju gotovo različitih igara u jednom paketu :) "

igrati. Insomniac se djelomično iskupljuje posebno razradenom modom jednostavnog naziva "Cooperative" (u kojemu je split screen moguć). Njegov cilj je objediniti do osam igrača online (ili dva offline) u borbi protiv kompjuterskih kontroliranih protivnika. Da se ne bi sve svelo na pucačinu, svaki level ima svoj tok i zahtijeva timski rad ne bi

možete znati točno što vas čeka. Uspjesi u online igri uz razne čimove donose i bodove kojima je kasnije moguće kupovati brojne dodatke za svoj lik. Sve to moguće je pratiti ili kroz igru ili sa službenih stranica koje nude novo iskustvo komune. Priča koja se provlači kroz ovaj način igranja vremenski je smještena paralelno s glavnim radnjom, no za razliku od singleplayera ovdje je teško predviđati što

POČETAK
Prva igriva scena u igri



ZMIJOLAV

CHIMERA, TJ. HIMERA (hrv. Zmijolav) prvi put se spominje u Homerovoj Ilijadi kao legendarna zvijer u pustinjama Likije. Ona je mješavica više životinja, a kulture poput etrušćanske blize ih i na freskama, dok ih neke čak prikazuju kao Sotoniine snage. Lavlje glave, kozjeg tijela i reptilskog repa - očito je da je legendarnoj rasi i ovoj virtualnoj zajednici samo ime. Dakle, svi protivnici u igri su neka vrsta Chimere, te svaka od njih ima svoja obilježja vezana uz umjetnu inteligenciju. **Hybrid i unaprijeđeni Hybrid** - najpoznatija vrsta vidjena mnogo puta u prvom dijelu. Koriste Bullseye, tj. Bullseye Mark II i služe kao jednostavna metla za vježbu. **Steelhead** - njihov stariji brat, nešto teži zbog oružja Auger koje dolazi s njim. **Ravager** - Još veći neprijatelj sa štitom koji se povremeno voli zatčavati na vas, ali slabo podnosi praznjenje snajpera u glavu. **Titan** - Samo ime odaje njihovu veličinu, a da stvar bude zanimljivija, doli su imi bace raketa. **Chameleon** - Vuk, lav i nevidljivi. Otkriva se po zvuku i najlakše uklanja sačmaricom. Pogiba vrlo lagano, ali ako malo zakasnite, borbe s njim nema - riješi će vas jednim udarcem. **Grim** - Poput mršavih hibrida na speedu, bez dodatne opreme, a napadaju u velikim skupinama. Također imaju i eksplozivnu bracu kojima ne znam ime, koji su vrlo silni, osim što i eksplodiraju pri pogotku (Hvala ti, Serious Sam). **Leaper** - Podsećaju na mješavinu divovskih paukova i škorpiona. Slabi su i napadaju u čepcu. **Fury** - Podvodna beštija koja se ne da ubiti nego služi samo da vas drži podalje od vode. Nakon što je pala u zaborav u prvom Half-Lifeu, preselila se ovamo. Još jedan protivnik učinio je isto, no iz drugog dijela - to su letjeće sonde s kamerama koje eksplodiraju pri pogotku, ali u ovom slučaju i pucaju. **Kraken** - legendarna podvodna neman za koju su valjda svi čuli. U ovom slučaju divovska lignja je zapravo šef (ali ne zadržaj, on je Hebertica 3). **Leviathan** ima stotinjak metara i impresivan je za pokazivanje prljavština, ali najdramatičniji šef u igri svakako su bili slozni dečki pod imenom **Crawler Storm**, a tko su i što su - otkriće sami, jer ne bi bilo lijepo pokvariti ovako zgodno iznenađenje.



CHIMERA kako je vidi mitologija...

će se sve dogoditi na putu. Stoga su upravo online komponente te koje dodatno dižu vrijednost ovom paketu.

HALF-LIFE I DRUGI...

U svijetu igara zapravo, svijetu općenito) ponavljanje je neizbježno. Možda preciznije, rekla bi ideja oko oblika na koje su ljudi

LICE Imunitet lagano pada, ali još se držimo...



MARK II Pogodite metu sekundarnom paljbom i samo pucajte. Dođate, ne čekajte da će to Chimero olako prihvatiti.



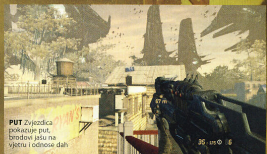
GDJE? Slušajte... On dolazi! Prostrana distorzija ispred nas zapravo je Chameleon. Jedan hitac odmah će njegovo lice i spasiti vaš život



AUGER Ovakvo se vide neprijatelji iz zida



LIJEPO Onda vam da odskite pušku i napravite piknik



PUT Zvezdica pokazuje put, brodovi jasu na vijesti i odnose dah

navikli. Resistance nije iznimka. Koliko god ima svojih ludih momenata originalnosti, mnogo od prezentacije u sličnoj pojavi postoji kod "konkurencije". Glavnim krivcem smatramo Gabee Newella, idejnog tvorca serijala Half-Life, koji je u potpunosti

"Svakih 10-ak minuta igra će pred vas staviti nešto novo. Živio poremećaj pažnje!"

redefinirao žanr i odlučio pomoći drugima da nauče misli u tom pravcu implementirati u Half-Life 2 cijeli niz glasovnih snimaka koje objašnjavaju kako najbolje manipulirati



WWW

RESISTANCE JE U marketinške svrhe pustio van mnoge sajtove koji se vrte oko priče kojom se igra bavi. Ovdje se može pogledati loša gluma pravih ljudi i pokušaj njezina spašavanja montažom i efektima, no i mnogo podataka koji se indirektno nadovezuju na glavnu priču. Stoga svim zaljubljenicima svakako preporučamo da bace oko na "američku tajnu" imenom Projekt Abraham. Više na www.projectabraham.com. Iz informacija koje se ovdje mogu vidjeti, pročitati i čuti, naslutiti smo i u kojem bi smjeru priča mogla napredovati u trećem dijelu. Sljedi indirektna mogućnost spijera vezana za kraj igre i mogućnost nastavka pa ako vas ne zanima - RESTANTJE CITATI Ne, odbijmo vam kašnu. Sedi...ok... Naime iako vrlo interesantan, kraj Resistancea 2:3 na neki način spušta zastor na sve, iz onoga što smo vidjeli na ovim stranicama da se naslutiti da je perle odaska u rat Nathan ostavio trudnu ženu, a znate kako se kaže... Kakav otac.

WDJ? SPOILER JE OVDJE! Za još više informacija možete posjetiti sljedeće "tajne" internetске stranice: <http://www.americafirst.amecanonly.com/>, <http://www.getwarriorab.com/>, <http://terminal.spa.net/>. Nema što, Insomniac je ušutio neviđeno mnogo truda

igrom, ne bi li igrao dobro što bolje iskustvo. Ovdje se može naći primjena većine tih savjeta. Call of Duty također se nerijetko može vidjeti "između redova", što je pogotovo jasno kada je riječ o multiplayeru. Ali ima tu i drugih otisaka iz prošlosti pa bi neki u glavnom šefu čak mogli prepoznati i jednog od neprijatelja iz Duke Nukem 3D. Možda je i do nas, možda smo jednostavno vidjeli previše. Dugo bismo mogli nabirati, ali singleplayer u konačnici ipak ostavlja snažan dojam s produkcijom koja je dosegla vrh industrije i usporebda s prvim dijelom ovdje je gotovo nemoguća. Osvrnut ćemo se i na daljnji singleplayer koji je podijeljen u 10 poglavlja od kojih svako sadrži između 4 i 6 fragmenata. Ovo nas dovodi do ukupnog broja 45 koji s mnoštvenjem 13, +/3 (koliko je u prosjeku potrebno za jedan fragmenat) donosi konačnih 10-ak sati. Za trajanje multiplayera slobodno dodajte do dvije nule, no molim vas ne više od toga. Resistance 2 nudi gomilu dobrog sadržaja gdje singleplayer predstavlja tek mali početak, a online komponente će pružiti nebrojene sate zabave jer koliko god dobro poznati svijet u kojem se nalazite, "priča" s pravim ljudima uvijek je novo i neponovljivo iskustvo. Stoga uživajte u igri, bez obzira na to što vam donijela. _Danijel Milić

Resistance 2

INSOMNIAC / SCE

GRAFIKA

Ograničenja englesu su vidljiva, na fransezi se za 20

17

ZVUK

Odluk cruk, igra/dramatična glaba

17

IGRIVOST

Raznoliti i zabavno suvremeni novost: srazom

18

TRAJANJE

Mu lakši BPS, -Ostare nema togo

20

IGRIVOST

Raznoliti i zabavno suvremeni novost: srazom

18

IGRIVOST

Raznoliti i zabavno suvremeni novost: srazom

18

IGRIVOST

Raznoliti i zabavno suvremeni novost: srazom

18

IGRIVOST

Raznoliti i zabavno suvremeni novost: srazom

18

Gp 18/20



DELTA SQUAD Uz nekoliko novih lica dobra stara Marcusova ekipa ponovo je tu, s još ljudim komentarima



ZDRAV KO DREN Stanje zdravlja vašeg lika i dalje se prati pojavljivanjem crvenog geara s mutvačkom klobukom na ekranu, a regenerira se s vremenom



PODAJUĆE BOMBE Iccemsi su stvarno brzi za se mahnito zaljeću u vaše redove s ciljem da vas odepotroba nažstoim eksplozivom



IMPRESIVNE RAZINE Od planinskih vrhunaca i bučnog podzemlja u kojem se krije Locust Hive pa do razorenih potonulih gradova



VRHUNAC GRAFIKE Unreal engine 3.0 napravlilo je veći vizualni skok prema naprijed. Ova igra izgleda vrlo epilaos i nabrijano naprednih vizualnim efektima



LOCUST ARHITEKTURA Duboko u podzemnim hodnicima krije se Nexus, matični grad Locusta u kojem vlada zagnaneta Locust Queen

ŽANR AKCIJA
IGRAČI 1-10
GOĐINE 18+
IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ EPIC
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
[HTTP://WWW.GEARSFWAR2.COM](http://www.gearsfwar2.com)

Gears of War 2

HIT igra **360** exclusive

Intenzivniji, brutalniji, veći, eksplozivniji, emocionalniji, krvaviji...
ukratko EPIC

Čudno je to kada vas u mjesecu punom fantastičkih roleplaying naslova i stotina sati provedenih pred njima iznenađeno sleda zaskoči i oduševi naslov koji je dijametralna suprotnost žanrovima koje preferirate a baziran je na neumornom sakačenju hordi izopačenih krovodnih nemani. Epicovci su ponovo uspjeli. Nadmašili su sve svoje dosadašnje projekte i stvorili jedno od najzabavnijih akcijskih iskustava u posljednje vrijeme. Vjerovali smo da će Microsoft i Epic učiniti sve ne bi li drugim dijelom nadmašili efekt blockbustera originala, no u konačnu uspjeh smo sumnjali. Koliko smo samo bili u krivu.

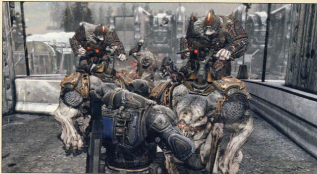
LAST DAY

Priča u dvojici nastavlja se šest mjeseci nakon zbivanja u originalnim Gearsima. Nakon što su Marcus i njegova ekipa iz Delta Squada postavili lightmass bombu u duboke podzemne hodnike s ciljem konačnoga uništenja horde Locusta. Plan se naltalost pokazao neuspješnim. Golema eksplozija tek je privremeno onteposobila nemani iz podzemlja te ih dodatno razjarila i s vremenom ojačala. Ubrzo su širom Sroma (planeta na kojem se događa priča Gearsa) tijekom sve intenzivnijih napada Locusta preostali bastioni ljudske civilizacije počeli tonuti jedan za drugim duboko u utrobu planeta. U trenutku početka igre locito je

HORDE I KOMPETITIVNI MULTIPLAYER

AKO STE ZAMJERALI prvim Gearsima na presporom i sadržajno siromašnom multiplayeru, za dvojkup se ne morate nimalo bojati. Kao prvo, već u startu u igri se nalazi 15 mapa od kojih je pet remake originalnih mapa iz jedinice te ih je potrebno downloadati s Livea. Klasični modovi uopustunjeni su mogućnošću igranja čitavih mapa uz pomoć samo botova (doduše samo u Training Grounds modu kroz koji se onda pokreće bilo koji drugi mod). Općenito je osjećaj igranja multiplayera nešto brži i dinamičniji od prvih Gearsa. No

pravi bisar je poseban kooperativni Horde mod. U njemu je cilj, uz mogućnost suradnje prilikom igranja do petorice igrača, braniti odbranu mapu od sve jačih hordi Locusta koje naviru u valovima. Valova je ukupno pedeset a za odigravanje čitavog kompleta na hardcore ćete potrošiti dobrih pet, šest sati igranja. Igranje Horde modova jedno od zabavnijih i karakterističnih MP iskustava na Xboxu 360 u posljednje vrijeme. Sigurni smo tako da će ovoga Božića uz novi Call of Duty upravu Gearsa 2 biti najigraniji multiplayer naslov na Liveu.



U DRUŠTVU PROTIV HORDE Možda čak najveći gušt igranja Gears of War 2 dolazi tijekom kooperativnog igranja Horde modova

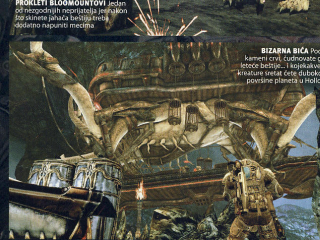


REAYERA KO BLATA

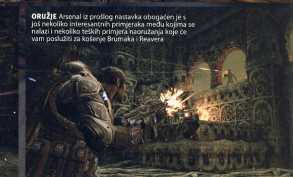
Matičnom isparišnici sagnjeli letaci prgauti su u svakom većem okršaju



PROKLETNI BLOOMOUNTOVI Jedan od neznanih neprijatelja jesi nakon što skinite jahatač bistijski trebja dodjetno napuniti medima



BIZARNA BIČA Podzemni kamerni crvi, čudnovate goleme izveze bestije... I kojikakvi druge kineure snatit čete duboko ispod površine planeta u Hollowsunu



KANTUS Svojim 'počim pjevom' ovi gadovi obaraju s nogu, a što je još gore, mogu popari nevjerovatnu količinu zraketa



nama nisu uspjeli odigrati nove Gearse a da ih ne stegne barem malo nekoliko puta oko srca. Kompletan naračja kroz igru mnogo je konkretnije i smislenije odradena u odnosu na original, što je vidljivo i u većeg broja duljih u ingame engineu izvedenih animiranih

jedini preostali veliki grad, posljednje dobro utvrđeno uporište čovječanstva kojem se Locusti iz dana u dan sve više približavaju. S ciljem da svoje posljednje snage iskoriste u očajnom pokušaju kontranapada i prodiranja sve do njihova matičnog grada duboko u utrobi planeta, COG zapovjedništvo šalje kompletnu vojsku u akciju. Napad ponovo predvode Marcus i njegova ekipa opakih veterana iz Delta Squada (ti, oni koji su preživjeli događaje iz jedinice).

DELTA SQUAD

Mačistički, američkom govorancijom "space marines" nabrijaniji pripadnici Delta Squada, poput samog Marcusa Fenixa, vrlo brzo će vam kao i u prošlim Gearsimu pirati srca. Tijekom singleplayer kampanje pridružiti će vam se još nekoliko interesantnih osoba kao što je još jedan od braće Carmine, neuništivi Tali Kaliso, ili pak "country ratnik" Dizzy

Stalni razgovori članova tima, bilo prilikom konstantnih dobacivanja tijekom borbe ili izvan nje, koliko god često bili pretforsirani jako pridonose vašem čvršćem vezanju za suborce, a na kraju i još učinkovitijoj integraciji vas kao igrača u svijet Gearsa i

"Hollywoodska produkcija, golemi bossovi i epske scene na svakom koraku"

događaje u njemu. Ovaj put su se epikovi zalista potrudili da osim na akciji ne štete ni na emocijama koje će igra u vama tijekom napredovanja kroz scenarij izazivati. Od bolnih oprastanja od pojedinih članova Delta Squada (bez brige, ova recenzija je bez spoilera) pa do izrazito tužne Domove potrage za svojom ženom. Čak i najsiroviji i najsarcastičniji među

CREDITS I KRIJU TAJNU?

KRAJ GEARS 2 neće vas ostaviti visjeti na užetu kao prvi nastavak i nudi sasvim zadovoljavajuću, dramatičan svijet. No svakako bismo vam preporučili da nakon što završite igru pričekate desetak minuta dok se ne odvrti credits jer nakon njih slijedi nekoliko zanimljivih rečenica koje bi mogle biti nagovještaj zbivanja u trojci na kojoj Epic navodno već užurbano radi kako bi izlila gotovo na kraju životnog ciklusa Xboxa 360 (vjerojatno krajem 2010.).



KAKO JE SKORGE UKRAO BOŽIĆ Ovo je ultimate bad guy u novim Gearsimu, gaden je!



PALETA BOJA U Epici su konačno čuli da osim sive, smeđe i žute postojaju i ostale boje u spektru



KAD FRACAJU MOTORKE

Dueli s motoriziranim palama pricvršćenima na Lancere kao i njihovo korištenje u nekim drugim situacijama mnogo su češće pojavili u Gearsima 2



CENTAUR Prvo pojavio se u kojem ćete se susresti s mjestom u vozilu smješteno će vas za upravljački volan COG Centaura, a u kasnijim momentima spe sledje još impresivnija prijevozna sredstva

sekvenci. Općenito čitavo vrijeme osjetit ćete kako je razvojni tim u igri ponudio mnogo dublju i razrađeniju pozadinu svih zbivanja u scenariju. Bilo da se ona odnose na motive Locusta za veliku invaziju ili na nastojanja običnih ljudi da izbjegnu sukob, tijekom igranja imat ćete konkretniji osjećaj

" Horde mode pravi je biser kooperativnog multiplayer igranja "

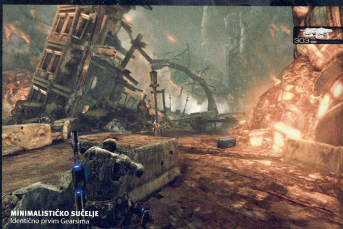
Što se i zašto u određenom trenutku događa oko vas.

VELIČINA JE VAŽNA

Ia frazeta zorno izražava najdijeljenije akcijske momente u Gearsima 2. Epskih okršaja s bossovima znatno je više. Još je važnije kako je 90 posto "običnih" momenata u igri već u startu intenzivnije, raznovrsnije, veće i brutalnije od najljepših scena



ELIMINACIJE Iako su prilično krvave i često odvratne, izrazito brutalne eliminacije Locusta prilično pašak oslobuđuju nakon što vas gadovi satima zasujaaju mećima



MINIMALISTIČKO SUČELJE Idošlo je prvim Gearsima

u prvim Gearsima. Gorostasne Brumake, okretne i zastrožujuće lignjoličke Reavers ili pak prepoznatljive paukolike Corpore tamanih čete u velikom broju na svakom koraku, počevši već u prvom odlomku. Igra neće štedjeti ni momenta da vas baca iz sve ludih i većih okršaja u još impozantnije kaotične sekvence. Iako izgarimo od želje da vam otkrijemo neke od najimpresivnijih fightova bossova ili riječima oslikamo neke od najatraktivnijih epskih scena, time bismo vam ozbiljno narušili gušt iznenađenja i prvotne neverlice. Čak smo pri selekciji slika iskoristili za opremu ovoga teksta

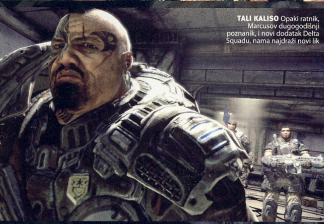
pažljivo birali najprikladnije, izostavivši sve moguće spoilere. Ipak moramo otkriti kako je rasprava o tome koji će akcijski naslov ovoga Božića imati najvećeg neprijatelja otišla u smjeru Gearsa 2 u kojima se čak veliki dio čitavog poglavlja događa unutar jednog takvog gorostas.

ZAKLON, PUČAJ, ZAKLON

Osnovna mehanika, a samim time i čitava igrivost zbog koje smo prije dvije godine počeli prezirati akcijske naslove koji ne nude mogućnost intenzivnog korištenja zaklona, u Gearsima 2 još je glade implementirana.



TALI KALISO Opaki ratnik.
Marcusov dugogodišnji
poznatnik, i novi dodatak Delta
Squadu, nama najdraži novi lik



INSTALACIJA NXE ČINI ČUDA

IRITANTNI PROBLEM SA zakaknjelim učitavanjem tekstura, koji se veže za gotovo sve igre nastale na Unreal 3 engineu, u Gearsima 2 sveden je na minimum. No zanimljivo je kako potpunom instalacijom igre na hard disk (putem novog sučelja NXE koje izlazi 19. studenoga) ta neugodnost nestaje. Mi smo tijekom trajanja čitave kampanje, a prilikom igranja tako instalirane igre, problem s teksturama uspjeli primijetiti samo dva puta, i to na samim početima poglavlja.



BRŽE UČITAVANJE Nakon instalacije teške blizu 7 GB igra se osjetno brže učitava i rijetki problemi s teksturama gotovo nestaju.

Za korištenje zaklona i prebacivanje iz jednoga u drugi i dalje je primarno korištenje gumba A. Zapravo kad je riječ o

"Sve što je u prvim Gearsima valjalo pojačano je do maksimuma"

kontrolama, one su ostale identične, bilo da je riječ o pravokutnim reljefovima koji i dalje oružje čine još efikasnijim, ili pak zoomiranju, odabiru Jednoga od četiri primjerka naoružanja koje nosite preko D-pada itd. Jedina primjetnija novost je da je Epic u igru ubacio mnogo više momenata u kojima ćete morati ili je poželjno koristiti motornu pilu, što će često završavati sveopćim masakrom neprijatelja i ficanjem krvi i mesa na sve strane (čime oznaka samo za starije od 18 godina dobiva smisao). No osim klasičnoga probijanja razinama uz korištenje svakoga dostupnoga zaklona u čak tri duja momenta tijekom igre imat

ćete se priliku provozati i napucavati iz tri različita tipa vozila. Prvi put u standardnom COG-ovu Centauro, drugi put jašući Reavera a treći put na samom kraju igre na... otkrijte sami. Te situacije također su doradenije, intenzivnije i dulje od sličnih u originalnom Gears of Waru.

HARDCORE

Pri odabiru težine na kojoj ćete igrati singleplayer kampanju savjetujemo vam da, ako ste dosad završili barem jedan imalo poznatiji akcijski naslov na konzolama, odmah krenete s hardcore postavkama. Nama je na prvom prolazu kroz igru normal težina bila često prelagana, a odlučite li se za odlično kooperativno igranje (bilo u splitscreenu ili online) kampanje, moguće je čak za svakoga igrača posebno namjestiti težinu, modificirajući s time količinu štete koju može primiti i ujedno snagu njegova oružja. Zahvaljujući implementaciji nove verzije Unreal enginea, konkretnije inačice 3.5, Gears of War 2 sadrži neke od tehnički vizualno najatraktivnijih scena u današnjim konzolaškim igrama. Osim što to Microsoftu služi za demonstraciju sada već krajnjih hardverskih mogućnosti Xboxa 360, poslužilo je i Epicu kao demonstracija njihove najnovije tehnologije. Zahvaljujući njhoj frame-rate je mnogo stabilniji naspram prvog dijela, a sve to uz mnogo veće, detaljnije i neprijatelja kratcije (u nekim trenucima ih je blizu stotinu na ekranu) razine. Specijalni napredak u grafičkom engineu napravljen je, osim u nizu sitnijih vizualnih efekata, u simulaciji vode, čemu je posvećeno gotovo čitavo poglavlje, a s druge strane, u fizici "mekih" objekata zbog čega će vam se svidjeti u Gearsima učiniti još realnijim, ali i ljigavijim i odvratnijim. Omiljena Xbox 360 rollercoaster vožnja postala je tako još viša, još duža, još opasnija... privlačite se i uživajte.

Damir Durović

1. izdanje | XBOX

Gears of War 2

EPIC / MICROSOFT GAMES

GRAFIKA

Na Xboxu 360 sve su vizualni
brevetirane tekste

20

ZVUK

Unajmivanje najboljeg
kompozitora pakovanje je

19

IGROVOST

I dalje trebamo koje je
najbolji prijelaz iz jedne

18

TRAJANOST

Dio 12 sati singleplayera +
kooperativno + Hade + Halo 3

18

DOBRO

Wb jednostavan ne strah
zabava. Hade kooperativni

LOŠE

Rijetki kralj i moment
scenarija u kojima izostanu

KONAČNO

Preporučiti ne treba
brzom mračnosti "What the hell?"

GP 19 /20

DRUGO MIŠLENJE

Zanimljivo je vidjeti koliko veći
odlična igra može napredovati.
Gearsu su se uvidjeli na svim
mimolima i u potpunosti zadovoljni
epični "Epic", kako se proizvede i
zove. "Duke" je "Unreal" dogodio, a
posebno me razveselilo
dovoljno dugo time kada sam neki
dan, igrajući Unreal Tournament
2004 u sferičnoj igri, za svoj tim
nabio aproso na zgradi kraj
danas obju u the Gears of War
Eis, vjerojatno Danijel Milčić

A LIJEPO SAM TI GOVORIO
da bez glave ne ide. Ovakvu
uopće smisla za život
mnogo pretpreke.



A ŠTO REČI O OVOJ
FALLOUT Bethesda
ipak ima smisla za
trajnu i smjaka.



ŽANR RPG
IGRAČI 1
IGODINE 18+
ELAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ BETHESDA GAME
STUDIOS
UDJAVAK BETHESDA SOFTWARE
[HTTP://fallout.bethesda.com/index.html](http://fallout.bethesda.com/index.html)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Fallout 3

HIT igra

Ovo je najružnija i najdepresivnija igra godine u povijesti!

POGLEDAJ UNATRAZ

Fallout 3 je problem
bio igra razvijena u
studiju Black Box koji
su vlasništvo Interplayja.
Igra se razvijala pod
imenom Van Buren i nije
bila daleko od gotovog,
kad je Interplay predao u
čarab i bankrotovao. Tako
su ljudi koji su napravili
prva dva i skoro treći
nastavak mogli samo
gledati napretnje što će
dati više lože za pravo
na igru. Napokon su
to učinili Bethesdaovi
(serija The Elder Scrolls)
i za 1.175.000 dolara
pravo zajedno s kladom
Van Burena. Kod su
bacili, napravili igru na
englezu Oblivion, pa su
od vjernih obolavatelja
kulturo Fallouta bili
oprhvani da će trojica
biti Oblivion i puškama,
što i nije daleko od istine,
ali kakav je to samo
Oblivion i puškama!



Depresija, očaj i jeza. Tim redoslijedom
bismo mogli opisati prve dojmove
Fallouta 3, Bethesda nastavlja Interplayeva
postapokaliptičnog čeda. Priznajemo,
svi smo u redakciji poklonici prijašnjih
Falloutova, prvog iz 1997., a pogotovo
drugog iz 1998. Unatoč depresivnoj
atmosferi postapokaliptičnog svijeta u
kojem se preživjeli traju za rjetke bočice
vode koja nije radioaktivna i još uvijek
funkcionalne komade oružja od kojih bi
mogli sastaviti zakrapane puške obilježene
selotejpom, Fallout je bio duhovit RPG, pun
crotumornih dijaloga, uvrnutih questova
i uvijek odlične priče. Zato smo i mi u prvi
mah bili malo sumnjičavi prema "Oblivionu
s puškama", no kada smo ga napokon i zaigrali,
sumnjičavost je trajala prvih desetak minuta.
Svi kasniji osjećaji najtjerali su nas da potpuno
zaboravimo sve predrasude s kojima smo ušli
u igru, a zamijenili su ih najprimarnijom instinkti
preživljavanja. I depresije i očaja. Jer svijet
koji su nam ponudili Bethesdaovi 200 godina
nakon nuklearnog armagedona ne izgleda
nimalo privlačno. A najveći je problem što se
ne može prestati igrati...

PALE SAM NA SVIJETU

Godina je 2277. Sve što je vrijedilo u
civilizaciji sranjeno je sa zemljom vis na
postojbi. Ostali su rjetki preživjeli kojima
mozgovi nisu sprženi radijacijskom ili nisu
mutirali do neprepoznatljivih kreatura.
Naš lik, koji u kratkim epizodama pratimo

od rođenja, nikada nije izišao iz jednog od
atomskih skloništa duboko ukopanog u
okolini nečega što se davno zvalo Washington.
No kada iz skloništa u dramatičnim
okolnostima pobjegne njegov otac, vrijeme
je da i mi malo provirimo izvan teških vrata
Vaulta 101. Prvi put u 19 godina. Vani nas čeka
ogromna pustoš Washingtonskog okruga,
a u grlu nam se počinje oblikovati knedla

ISTO NA RAZLIČITE NAČINE

FALLOUT 3 IZIŠAO je za Xbox360, PC i PS3, no
za potonjeg nisu najavljena nikakva proširenja,
što nije jedini razlog zbog kojeg će biti manje
poželjan. Uporedbite govore kako igra najbolje
izgleda na mrežici od PC-ja. Ako već nemate
2000€ za to, bit će dobro i na Xboxu, bez
previ velikih razlika. Budući da vjeruju za PS3
nismo dobili i probali, oni koji jesu kažu da su
uživljavanje dulja, a teksture katkad znaju otkazati
poslušnost. No svi se slažu da je na PS3 kvalitetno
inače vrlo dobre grafike Fallouta najmanje
zadovoljavajuća.



KAKO GOD DA OKRENEŠ izgleda depresivno

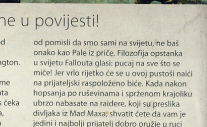
U STILU MEDETISTIH
Reklame koje su ostale
čitate obiljavaju stil
ne socrealizma, nego
kapitalizma i američkih
fobija



BROTHERHOOD OF
STEEL Dečki su još živ i
brnu se za neki red dok ih
supermutazi ne švalju



FERAL GHOULOVI SU simpatična bića
koja su još nedavno bila ljudi, samo ih je
radijacija sprižila mozak. Postoje i obični
ghoulovi s kojima se može sporazumijevati,
a zbog otpadene kože i ostalih mešnih
dijelova, pristojni ljudi ih baš i ne vole (a
kažu da s smrdjuckaju!)



od pomisli da smo sami na svijetu, ne baš
onako kao Pale iz priče. Filozofija opstanka
u svijetu Fallouta glasi: pucaj na sve što se
miče! Jer vrlo rijetko će se u ovoj pustoši naći
na prijateljski raspoloženo biće. Kada nakon
hopsanja po ruševinama i sprženom krajoliku
ubrzao nabasate na raidera, koji su preslika
divljaka iz Mad Maxa; shvatit ćete da vam je
jedini i najbolji prijatelj dobro oružje u ruci
– od obične cijevi do pištolja, pušaka i nimalo
sophisticiranih lasera koji srećom daju rezultata
u borbi za opstanak. I napokon u RPG-u na
dobro oružje ne treba čekati do kraja igre.
Budući da je Fallout 3 igra otvorenog tipa u
kojoj se uvijek može samo lutati i istraživati,
nedovodi nekom misliju, na površini
veličine Obliviona (nešto više od 40 četvornih
kilometara), na dobro oružje možete slučajno
naći (ili ako znate gdje treba tražiti) već na
početku igre. No to ne znači i da će se vas lik
znati služiti njime. Prvi faktor koji utječe na
učinkovitost oružja je njegova istrošenost, a
samo dobrom sposobnošću repariranja i još
jednim komadom istovjetnog oružja moguće
ih je spojiti, iskoristiti dobre dijelove i imati
malo bolje koje će stvarati više štete. A oružja
se troše, ne samo kad vas protivnik upuca u
njih, nego i svakim korištenjem.

RAZNOLIKOST KARAKTERA

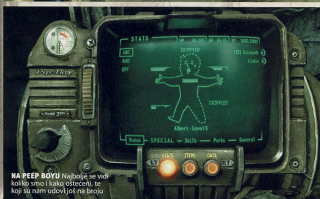
Drugi faktor, koji je odlično prenesen iz prva
dva Fallouta, jest odlična sposobnost vašeg
lika. Opremiti ga bacačem raketa jedna je
stvar, no o tome koliko je vješt u baratanju



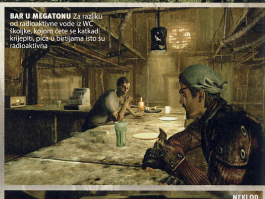
U TRENUCIMA BORBE U VATSU-u kamera kruta, usporava i bašta najbolje kutove



GRADI LJUDI, ovo je grad Navalite na klop, cugu i komade!



NA PEEP BOJU Najbolje se vidi koliko smo i kako oštećeni, te koji su nam udjelci na broju



BAR U MEGATONU Za razliku od radioaktivne vode iz WC školjke, kojim ćete se kakav kilepat, oca u brijama isto su radioaktivna



DODI BLIŽE! Ipak nema bolje od combat shotgun kad se neprijatelj nađe na neprijateljskoj blizini



NEKI OD SKILLOVA A u odlične kakav karakter želite

NE NA SLUŠALICE!

NISMO STIGLI Ni pohvaliti sve zvukovne mogućnosti igre. Od soundtracka u kojem se vire sluge iz 40-ih i 50-ih, pa do mizus pustolji i beznada koju je radio Inon Zur (inertije podjeti i na Cooderov Paris, Texas). Svi likovi u igri govore, a buduci da je moguće igrati i sa ženskim i muškim likom, ogromne količine razgovora snimljene su dvaput. Ocu glavnog junaka glas je posudio Liam Neeson, a svi ostali glume vrlo uvjerljivo. Posebna priča su zvukovi i FX koji bi vam itekako mogli nategnuti žive igrate li sa slušalicama (sto mi to reži i za leđa...).



GLASOVI ODLIČNI Ali bi animacija likova mogla biti i bolja

s big guns ovisit će i vaša preciznost te učinkovitost. U novom Falloutu, sposobnosti i vještine biraju se na tri razine. Prva i elementarna je tzv. SPECIAL, u kojem se od 1 do 10 odražavaju osnovne sposobnosti našeg lika, a skraćivanja je za snagu, percepciju, izdržljivost, karizmu, inteligenciju, agilnost i sreću. Te se karakteristike rijetko mogu mijenjati i poboljšati, pa zato treba paziti s raspoređivanjem bodova, ili ćete igrati ponovo. Nakon toga postoji dvadesetak

"Fallout 3 najbolji je RPG ove godine (i najbolja igra?)"

posebnih vještina koje se mogu poboljšavati svakim levelom - rukovanje velikim, malim oružjem, eksplozivima, provaljivanje brava, znanost (za pravljenje u kompose) i razumijevanje tehničkih naprava, repariranje oružja, vještina govorničke, prikrađanja,

goloruke borbe, ba navedemo samo neke. A na kraju nas, kao kruna novog levela, očekuje i biranje nekog od pedesetak bonusa, ili perkov (prije su se zvali traits).

Oni karakteru događaju zгодne dopunske osobine ili samo poboljšavaju nekoliko bliskih vještina. Sve, dakle, ovisi o vama: kakvi želite biti, kako ćete se ponašati i kako, na kraju, želite igrati igru. Kao snagator koji rješava stvari jednostavno i može fizički prijetiti u kontaktu s drugim likovima, vješti lopovčić koji koristi stealth i lockpick vještine, ili zlatousti orator koji svojom karizmom i pregovaračkim sposobnostima ostvaruje rezultate bez napora. U dosadašnjim nastavcima veliki izazov bio je završiti igru bez upotrebe sile, no sada je to nemoguće. U bespućima wastelanda i ruševina razne kreature



PEJZAŽ JE OSLIKAN prstikom
pastišem oslikan, jer tko bi još nakon
toliko godina našao boje koje se
nisu sasušile...



VOJSKA ENKLEVE Ostaci vojske
na čelu s predsjednikom SAD-a
vratit će ih natrag



U PROŠLOM FALLOUTU najbolja
zerancija bila je - a kažu da su našli
i krivu s jednom glavom! Što li će
sve na ovom svijetu izmisliti!



ŠTO GADATI?
VATS je
odličan, samo
treba i pogoditi
nadalje.



NISU OD MESA!
Roboti su gadni
protivnici protiv
kojih su se najbolje
pokazale pulve
granate



SVE ŠTO JE OSTALO Na nama je samo
da iz ostataka izvučemo nešto što još nije
propadljivo, može nam zatrebati



OVAKO, ONAKO, ILI JOŠ DRUKČIJE

OD SVIH IGARA slobodnog izbora, Fallout 3 stigao je najdalje. Ovdje ne samo da se može biti dobar ili zao, nego je koncept sivila itekako dobro obrađen. Na sugovornike možete djelovati na najrazličitije načine, a nakon toga vam ostaje i isto takvo djelovanje. Neke situacije najgorat će vas na ozbiljno razmišljanje, dogovarati se s nekim, obratiti ga, uvjeravati, ili jednostavno poknuti. Svaka reakcija ima svoje posljedice, katkad i dalekosežne, pa neće biti moguće loadati igru i pokušati ponovo. Sve što napravite dobro nabijati će vam dobru karmu i obrnuto. O karmi ovisi i kako će se NPC-i odnositi prema vama i hoće li vam se neki od njih htjeti priključiti. Savjet - udvoje je ipak lakše, a probajte pronaći i psa.



NOVCE I NOVCE? Moguće, samo treba biti pametan.

vrebaju iz radioaktivnog mraka, pa ćete dosta dragocjenih bodova morati uložiti i u fajterske osobine. Borilački dio izveden je dvopakom. Budući da se pogledi iz trećeg lica teško može koristiti

"Ne dajte da vas obuzme atmosfera depresivnog postapokaliptičnog svijeta"

(Ilik izgleda kao krpena lutka koja lebdi po površini), onaj iz prvog izgleda kao pravi FPS fajt. Dodatni sistem naslijeđen iz prvih Falloutova je tzv. VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System) koji na RPG način pauzira

igru dok ne naciljate protivnika u onaj dio tijela koji želite. Ciljate li u noge, možete ga usporiti, iz ruku mu izbiti oružje, pa čak i (uz puno sreće i dobar skill) naciljati u bombu koju nosi u ruci da biste je detonirali u katarzičnom prasku. Preporučljivo ciljanje u glavu ima efekte od dezorijentacije do rasprskavanja na sastavne dijelove koje kasnije možete i razgledati, ako vas baš zanima koje je boje očiju imao supermutant što vas je toliko namučio. Precizno ciljanje u VATS-u ne garantira i pogodak, jer za to su odgovorni bodovi raspoređeni u sposobnosti, ali se više isplati, sve dok imate dovoljno akcijskih bodova za njegovo korištenje. Oni se brzo pune, no okruženi hrpom mutanata i tražeći neki zaklon, te bi

ŠTO JE OSTALO OD WASHINGTONA Zgrada kongresa u pozadini

POČETAK Vidjeli kako izgleda Washington Monument na početku igre, znate šta vas očekuje

RECEPT ZA DOBRU KARMU Dati čistu i predragocjnu vodu prosjacima



RAIDERI SE VOLE SALITI Po nesuglasici rešavaju obezbeđjivanjem vještajem

25. Ne zbog mekog prostačkog jezika u igri, mogućnosti odluka, činjenja raznih gadarija i ubijanja, nego depresivnog postapokaliptičnog svijeta koji i ne trebate nositi sa sobom, ako bas jako ne želite. Prijašnji Falloutovi ipak su bili igre, s izometrijskim pogledom, crnim humorom, i vječnom ironijom, no Fallout 3 je iskustvo iz prvog lica, s predobrom grafikom koja itekako ocrtava pustoš nastalu glupecu, ali ima i puno manje humora, jer je puno puno realniji. Treba li vam i virtualni svijet koji je još gori od ovoga kojim smo okruženi, odlučite sami. Prokletstvo ove

25. Ne zbog mekog prostačkog jezika u igri, mogućnosti odluka, činjenja raznih gadarija i ubijanja, nego depresivnog postapokaliptičnog svijeta koji i ne trebate nositi sa sobom, ako bas jako ne želite. Prijašnji Falloutovi ipak su bili igre, s izometrijskim pogledom, crnim humorom, i vječnom ironijom, no Fallout 3 se iskustvo iz prvog lica, s predobrom grafikom koja itekako ocrtava pustoš nastalu glupošću, ali ima i puno manje humora, jer je puno puno realniji. Treba li vam i virtualni svijet koji je još gori od ovoga kojim smo okruženi, odlučite sami. Prokletstvo ove

| P53 | PC | X350

BETHESDA/BETHESDA

ZVUK
Odlučni zvukovi, sinkronizacija **10**

IGR105T

TRAJINOST

Basem triputa pe 60-70 sati **18**

dobro atmosfere, nadobudno pretpostavljam i igra godine.

Loše
Zaključana od 20. levela.
Animacije likova.

KONAČNO

C-48

September 10, 2010

Ako ne spadate u kategoriju

starih, zamućanih hardcore gamera kojima više ništa nije dovoljno dobro (poput autora ove recenzije) i potpisnika (drugog mljnjaka), slobodno si podignite knjižicu ocjene za jedan. Ako ste pak besik fan serijala Fallout, ni razmišljanje o dvadesetici nije preterano. U suprotnom pridružite nam se u sitničavim zahtjevima propusta kao što je limitiran maksimalni level, očajnički pogled iz nosa ilica koji je zadlačio koncept "metle u guzici" i ograničenje kretanja na sitnih sitnišak u svim kvartovima. Slobodno nas smatrate razočarenima.

Danir Barović

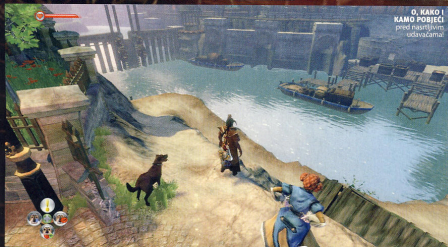
Danie Barović



ŠIRINJICE, ŠIRINJICE!
postoje i one koje se
otvaraju isključivo
srebrnim ključevima koji se
posebno skupljaju



BOWERSTONE - viktorijanski
gradak s likovima iz
Dickensovih romana



**O, KAKO I
KAMO POBJEĆI**
pred nasiljnim
udavacima!

**OMILJENI JUNAČ I
RIVALISAVAC** Svojom
trofejnom molerem
se hvaliti i stječe
reputaciju, pa onda
daje barbu 10
alchemika da opijera
vaše posthate...



ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1-2
IGRANE 15
IZLAZI U PROJEKCIJI
PROIZVOĐAČ LIONHEAD STUDIOS
IZDAVAČ MICROSOFT
[HTTP://www.lionhead.com/fable2/default.aspx](http://www.lionhead.com/fable2/default.aspx)

Fable 2

HIT igra
360 exclusive

Putovanje je katkad važnije od cilja

POGLED UNATRAG

Prvi Fable je prije nekoliko godina bio jedna od njezinih igara zbog koje se kupovalo Xbox. Bučno najavljivan, s originalnim rješenjima, bio je najčekivaniji zapadnjački RPG naslov. To i ne začuđuje kada je ime potpisano iz izdavača Petera Molyneuxa, tvorca hitova poput Popolusa i Black & Whitea. Kada je Fable stigao, osvarilo je pola obećanja, ali to mu nije bilo toliko grijech, koliko je bio kritika, a mi ostali gladni igre. Drugi dio je trebao popraviti sve – od glomaznosti i malog i novosti (pet originalnih), pa do dužine i veličine. Čime ćemo ovoga puta teretiti Molyneuxa?

Nije lako Peteru Molyneuxu, čovjek velike vizije i dugackog jezika toliko se toga naobćavao da nam je nakon prvog Fablea ostavio dojam dugovanja. Kao da je to i osjećao, najavljivao je nastavak onako kako bi to malo tko činio – plakao, smijao se, objašnjavao, i opet obećavao, a mi kao razmaženi klinci, samo prekrizili ruke pa čekamo i čekamo, teški za osvajanje, kao da nam svaki dan industrija igara priređuje nekakva luda i originalna iznenađenja. Fable 2 opravdava čak i više od polovice Molyneuxovih obećanja, što je pohvalno. Da bi se ispunili svi Molyneuxovi snovi, bila bi

nakon desetak godina, kada se priča opet nastavlja, ući ćemo u stari dio Bowerstona i vidjeti ga kao veseli i siromašni dio grada, ili propalo i priljavo gnjezdo kriminalaca i raznih spodobah iz polumraka. Velika je to odgovornost, pomislit ćete i početi misliti o svojim postupcima. Ili ćete biti među onih, po Lionheadovu istraživanju, 5 posto igrača koji baš žele igrati na zao i podao način, pa ćete se dobro zabavljati, strahiti i maltretirati

ljude, a pritom se i nasmijati. Nije, naime, Fable 2 igra koja bi nas trebala držati na nekoj ispravnoj moralnoj stazi, to ćemo ipak mi izabrati. Fableov posao je da od toga napravi zabavu. Na početku sam se bojao prići hramu sjenki čije društvo je poznato po zavodenju i kidnapiranju ljudi. Kada sam samo malo zavirio, za ulazak i primanje u članstvo uvjet je bio pojesti pet živih pilica. Pritom se moj nalogodavac toliko zgražavao kada sam pred

"Lova stiže svakih pet minuta, pa i kada ne igrate!"

potrebna konzola veličine kamiona, 16 godina rada bez spavanja, Microsoftovo strpljenje i trilijarde dolara. Jedno je sigurno – Fable naspram Fablea 2 izgleda kao demo, a ne prethodnik, a mi ćemo se savršene igre još načekati.

ODLUKE, ODLUKE, AH ODLUKE...

Na prvi pogled, Fable 2 je igra koja nas pita kakvi želimo biti. Želimo li raditi dobre ili loše stvari u privlačnom svijetu Albion? U prvom dijelu igre naš junak (ili junakinja) radi priče će morati obaviti nekoliko malih questova. Ovisno o tome kako smo odigrali

JEDNOSTAVNI FAJT

KAO ŠTO SMO i najavljivali, postoje tri gumba – za napad hladnim, pa vatrenim oružjem (ili samostrelom), te magijom. Njihovom kombinacijom stvaraju se čuda, a pogotovo kada se svaki od napada dodatno nabrije, te se dodu i koturanje te uzmičanje. Magijama smo najmanje zadovoljni, jer iako ne postoji mana koja se troši, potrebno je neko vrijeme da bi se napunile najmoćnije, a za to vrijeme

naš junak stoji izložen napadima. Dodetkom skilla na vatrenom oružju moguće je i ciljati posebne dijelove tijela, i to zna biti zabavno. Iskustvo koje se kupi iz poraženih protivnika dijeli se na tri vrste kugla u bojama – plava za fizičke napade, žuta za dalekometne, crvena za magiju i zelena "opće prakse". Jedini je minus što se nakon pedeset sati toliko nabijete expa, bodovima da mijesta za daljnji napredak nema.



SVAKI FAJT SE dodatno nagrađuje ako je bio efektan i spektakularan

BRATNA IDILA Ne može
bratiti drugo, pa se ne
morate ni suditi

Order of the Light
Great the darkness and light from the first with you



SVIRATI LI SE TRGOVCI,
mogli biste dobiti i popust

Joseph Huan

More Info



NEMA DO KUBURE! Na
redost upornih bandita



**PA TI RADI
GLUPOSTI!**
Kada vas uhvate
u nedjelju, dobit
ćete tri oporke:
platići kazna,
javne radove
ili se oduprijeti
kulturu te
zanjati sa šerifom
(pomoćnicima
(nepreporučivo)

njim to i napravio, da se skoro izbjubav, pa
ćak nije bilo ni potrebno pogosti svih pet.
Fable 2 je smiješna i duhovita igra. Ništa ovdje
nije jako ozbiljno, niti ćete za svoje akcije
zaraditi kakav smrtni grijeh. Naravno da je
lakše, kao i u životu, biti na tamnoj strani i na
brzaka zaraditi pare. Kaži i zabavljaj. Pa neka
im onda i neka igraju, ako su baš pare sve što
trebaju u životu, pa čak i u jednoj igri.

NAKVI ŽELITE BITI

Fable 2 pun je odluka koje bi trebale
izgraditi vaš karakter, kakav je bio i
prihodnik, ali u ovome je najavljena veća
interakcija likova (kompjutorski vođenih
ili NPC-a) s igrivim likom u skladu s vašim
odlukama. Sama priroda interakcije ili
socijalizacije bitna je kada je nekomu stalo. U
slučaju Fablea 2, ako vam nije toliko stalo da
vas svi obožavaju, ili da vas se baš svi boje,
možete biste izgubiti volju za dokazivanjem, na
bilo koju stranu. Ili sam možda u krivu? NPC-i
u igri nakon nekog će vremena ionako trčati
za vama i balježati gluposti o ženidbi i tuđaj,
ma kakve vi odluke donosite. Meduljudska
uvriježena komunikacija putem razgovora
u Fableu je nemoguća, budući da vaš lik ne
može govoriti i nema ponuđenih dijaloga, kao
u većini RPG-ova. Ovdje je na djelu interakcija
u punom smislu riječi - vaš lik može prdnuti,
podignuti, pumpati mišice na ruci, plesati ili
prijetiti režati, a to će različito djelovati na

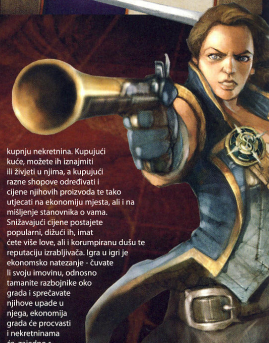
stanovnike Albiona koji su u bilo koje doba
dana ili noći spremni na okupljanje oko vas
(ne puštajući vas da krenete dalje). Između
vas i njih ne postoji nikakva emotivna
veza do koje bi vam bilo stalo, pa ih mirne
duše možete povesti u tami sjenj i tamo
žrtvovati, bez ikakve griznje savjesti.
Jedino bita u igri s kojim ćete od početka do
kraja biti povezani je pas. Taj će vam najbolji
priatelj biti od velikog pomoći pri njuškanju i
traženju skrivenog blaga, lajanja i pozivanja,
ako ste i onu vidljivu škrinju predvidjeli, te
režanja kao znaka da je neprijatelj blizu. U
borbi zna biti koristan, a sve mudrolije može
naučiti iz knjiga koje su razasute po Albionu,
ili se mogu kupiti u knjižari. Nakon ove igre i
najokorjeniji mačkolupci će poželjeti nabaviti

"Nakon Fablea poželjet ćete nabaviti psa"

psa, toliko je to biće drago, bili vi ravnodušni
prema njemu, igrali se s njim, ili ga stalno
kudili. I bit će vam vjerniji od nezahvalnica
(i nezahvalnika) kojima ćete biti nakratko
oženjeni, vjerujte nam.

MONOPOLY

Više od infantilne i simsoške interakcije u igri
nas je zaprepastio utjecaj prijavog (opis stara
navika) kapitalizma - lova se u ovoj igri ne
kuplja za neka luda pružila ili iteme, nego za



kupnju nekretnina. Kupujući
kuće, možete ih iznajmiti
ili živjeti u njima, a kupujući
razne shopove određivati i
cijene njihovih proizvoda te tako
utjecati na ekonomiju mjesta, ali i na
mišljenje stanovnika o vama.
Snižavajući cijene postajete
popularni, dižući ih, imat
ćete više love, ali i korumpiranu dušu te
reputaciju izabavljača. Igra u igri je
ekonomsko natezanje - čuvate
ili svoju imovinu, odnosno
tamanite razbojnice oko
grada i sprečavate
njihove upade u
njega, ekonomija
grada će procvatati
i nekretnosti
će, zajedno s



**ZARONIVŠI NA
PREODIVENIM MJESTIMA**
možete je nadi i blago



ANGUS YOUNG je tada odsvirao
cijeli album Back in Black



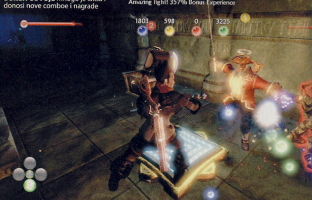
AKO NE ŽELITE RADITI, probajte s
kockom, ima raznih i zanimljivih mini igara



**ŽELITE LI POVEĆATI
POPULARNOST**, pronađite
prazno postolje i platite
kiparici za samo vaš kip
kojem će se ljudi diviti

najamninama, rasti cijena. Ako ste zli, a cijena birtije na koju ste se namericali još je uvijek previsoka, najlakše je poknuti gazdu i spustiti cijenu, ili haraćiti po gradu dok cijene ne padnu. No ovo ima i svoje posljedice, vidjet ćete i sami. Ako ste dobri, na popularnost junaka rastu i bonusi pri kupnji. Novac u igri u početku se teško zarađuje, a kasnije radi za vas, pa ga na kraju ima i previše. Jer prihodi se obnavljaju svakih pet minuta, što god vi radili u igri. Kada iz nje izidete i ponovo se vratite, dobit ćete bonus u iznosu otprilike deseterostruke

BORBA UOVOJE mnogo je lakša i
donosi nove comboe i nagrade



TAKO EFEKTNO IZGLAĐAJU,
razlikost protivnika i nije
najbolja

MULTI I KOOP

U VRUĆEME PISANJA ovog teksta i Igranja
Fablea 2, serveri za multiplayer još nisu bili
otvoreni, pa ćemo vam prenijeti iskustva
kooperativnog moda na jednoj konzoli. Ono
što smo žarko očekivali i nije nas pretjerano
odusevilo. Odlično je što je udvoje sve lakše,
pritisakom na start aktivira se drugi igrač, samo
što ne može koristiti lik iz igre, već je samo
pratitelj (slične snage i nivoa kao i glavni lik).
Tada nastaju manji problemi s kamerom, jer
teško je ciljati i dići pogled (da bi se uukokao
koji gargoyle, recimo). Ne zaboravite odrediti
i količinu exp. bodova i love koju želite da vaš
pratitelj dijeli s vama u borbi. Online koop, bi
što se toka kamere trebao biti bolji, a i modi će se
igrati s likovima koje smo već izgradili u igri, jer
to je i svrha cijelog ovog projekta, zar ne?



PRATITELJ ČE u online koopu biti lik stvoren u igri

rente. Hm, a da ne govorimo o friziranju
sata na konzoli... jelda, Mile? Pa se na kraju
sve svodi na Monopoly i kupnju svega što
možete vidjeti, samo za jedan achievement.

ŠTO SVE VRIJEDI U JEDNOJ IGRI

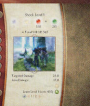
Slobodno lutati napokon
poveličkim svijetom Albiona
dovoljna je nagrada svakom
dobronamjernom RPG-
ljupcu. Ostavili prosječnu
glavnu priču po strani
ili ne, jer i nakon njenog
završetka još se može igrati.
Osim desetak zgodnih i vrlo
duhovitih side questova,
sve manje misije su tipa
otrići i donesiti, oslobodi
(ili zarobi) robove,
ubij napasnike (ili
kralni nekog u
assassin misijama),
pa se opet vrati
na početak.
Istraživanje se
ispisati jer još
uživljamo nas očekuje
desetak zločinah
kamenih vrata
čije tajne tek treba
dokucati kako bi se
otvorila. Postoji i 50
srebrnih ključeva koji
otvaraju posebne škrinje te
50 posebno smiješnih gargoylea
koje treba opaziti, nacijati i
sklupiti kako bi se pronašla nova



SLIJEPA ČAROBICA Zadužena je za vođenje glavnom pričom



BIRANJE NOVIH VIJESTINA
Nabaviti, nema beskonačnog birlanja



ZA SIGURAN SEKS i kao odlična preventiv protiv stifiisa

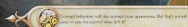


MOŽE LI LJEPŠE I SLADE? Albin je stvoren za polagano guštanje.



UČITAVANJE LOKACIJA Mogla bi biti i brža

Loading Wheel



OKAVAK ČE MASKIRANI OSVETNIK (ili Judo) biti zaniman ženama (pa i muškarcima)

blaga. Za to vrijeme častit će vas uvredama i provokacijama smiješnim i podrugljivim glasovima, ma Fable 2 je jako duhovita

I LOVE YOU (DUBOKIM GLASOM)

FABLE 2 JE VJEROJATNO prva igra koja nudi izbor, a u kojoj sam od početka igrao s muškim likom. Nekako mi nije bila ugodna pomisao da tu sa ženskim moram završiti frajere, udavati se ili imati djecu (seks je još uvijek samo zamjenjivi ekran, bez bilo kakvih mini igara). No prilično iznenađenje doživio sam kada sam malo plesao pred kovačom ne bih li ga odobrovoljio za snižavanje cijene. Taj brikati drapac god po pasa od tada je počeo trčati za mnom i nuditi mi brak, samo neka mu donesem prsten! Eto nama napokon igre koja je namijenjena svima, kada pogledate u popis sklonosti svakoga lika koji sretnete, vidjet ćete što voli, što ne voli, ali i njegove seksualne preferencije.



VOLITE LI SE ODJEVATI u, hm, čudnu odjeću, dobit ćete i bodove za cross dressing

igra, puna engleskog uvrnutog humora, i jako nas je podsjećala na Bard's Tale, još jednu od klasika duhovitosti. Svaki dijalog u misijama i svako obračanje tako su dobro odglumljeni, da pomislite kako ovakve sinkronizacije u igrama još niste čuli. Kao i glasovi, i grafika je sklonija crtiću nego nekoj realnosti. Pravi je gušt uživati u zelenim šumama i poljima, pa i pod sjajnom mjesecom, a nakon depresije Fallouta, Fable je prava šarena i svjetlucaća bajka, i s te strane igra zaista nema nikakvih mana. A tek muzika... uvalči u idilu ili dinamičnim udaraljkama označava dramatičnu borbu... Fable 2 će sigurno biti jedan od kandidata za najbolju muziku ove godine.

No problem je kada sve ove dijelove od kojih je sastavljen Fable 2 treba spojiti. Interakcija nas i nije oduševila, prekratki brakovi još manje (koliko god se trudili, druga strana je vječno nezadovoljna, li

"Igra za sve - mogući su i istospolni brakovi"

je zadovoljna pa samo nenadano ode), a kupnja svake kuće i dućana primijenjena je nekoj ekonomskoj, rvacki tajkun, simulaciji. S druge strane, prekrasna atmosfera, grafika i muzika, garnirana odličnim humorem (svaki znak ili nadgrobni kamen vas može nasmiјati), pristupačnom borbom i nedovršenim multiplayerom (vidi okvire) te pristojni main quest, desetak sporednih i sati lutanja približit će igru koja se može završiti za desetak sati uživanja od tridesetak. Pa još jednom toliko, ako se odlučite za igranje na drugoj strani, drugog spola ili moralnih izbora.

Koliko god vas Fable 2 može očarati dok ga igrate, s udaljenosti može izgledati i praznjikavo, kao i neka nespunjena obećanja. I velika očekivanja mogu ostati samo velika očekivanja, u Fableu su barem likovi u skladu s Dickensovim opisima, pa ga kao i svaku Moynexovu igru morate vidjeti i odigrati. Podariti će vam stotinjak sati ugodne zabave, što je za današnje igre prava rijetkost... Danijel Reškovec

Lesbians / 130

Fable 2

LIONHEAD / MICROSOFT

GRAFIKA
Šarena, bljeskava i ugodna 17

ZVUK
Odlična sinkronizacija i muzika 19

IGRIVOST
Teška je igra, ali nedostaje ono 'je' 17

TRAJANOST
Jednom u dobu, drag po i ne tako, tvoj, hui! 16

DOUBNO
Odlična atmosfera, napokon veći svijet, duhovnost, igrnost i pristupačnost.

LOŠE
Interakcija, presječni main quest, nedostaje više side questova da bi postao i omiljeni hardcore RPG.

KONAČNO
Odličan predfeg objekti RPG za svakoga. Na ne za hardcore.

Gp 17 / 20

DRUGO MIŠLENJE

Meni kao ženskom i tisu godina staroj i mlađoj filmografiji otkriva Tina Burton. Fable 2 već u startu tječe kao vrtlog na vrh stadijela sa liagom. Moynex je konano igranje iva topa obećanja i stvarno jedne od najpopularnijih najpopularnijih repleyng istovremeno, čak nedostatak ozbiljnije megalomanije dubljeg podrijetva stila lika kao i prilično nestrukturirane borbe svim pravnim repleyngima dijelom se preklapaju. Na osnovu li to ga strani, prednje svijet Fable 2 i simulacije megalomanije koje ljudi imaju sposobnost prirediti razne kategorije igara... Danijel Reškovec

danijal@w...hr



DIVLJE EKSPLOZIJE

Plinske bocce, spremnici i benzinom, ili čak i projektili - sve će poslužiti svrhu



IGRA ILI ART Možda je teško na prvi pogled prihvatiti, ali ovo je zapravo igra na slici



SUMNJIIVI

Likovi Ijekom igraju susretat čete svakele svoje, pohlepne vojskovođe, pokvarene prijestolosljednake, trojke zaujmem i slične individue



IZMJENA DANA I MOĆI Sat kao i vremenski uvjeti u stvarnom vremenu mijenja se i doba dana

ZANR I FPS
IGRAČ I 16
GOĐINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ UBISOFT
IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://www.farcry2.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

Far Cry 2



Nasilje, krv, dijamanti i sva prljavost plaćeničkoga života u divljim prostranstvima Afrike

POGLEDAJ UNATRAJ

Prvi Far Cry ostao je zapamćen po svojim iznimnim tehnološkim vizualnim dosezima, i to prije svega na PC-ju, dok je konzolaska verzija pod nazivom Far Cry Instincts ipak prošla manje zapazena. No oim u tom segmentu novi tim, ovaj put iz Ubisofta, malo je toga ostavio istoga. Ono što je još uvijek tu jest osjećaj divljenja kada prvi put pokrenete igru.

Zaboravite na tropska otočja, mutante i linearnost originalnoga Far Crya. Realno Ubisoftov Far Cry 2, osim rijetkih tehničkih dodirnih točaka i imena, s originalom nema gotovo nikakve veze. Mjesto događanja tehnički i vizualno je nevjerojatno opipljivo realizirano imaginarna afrička državica kojom vlada kaos oružanih sukoba, pokvarenih i pohlepnih frakcija te ostalih sumnjivih interesnih skupina. Neograničena sloboda kretanja žvopisnim krajolicima afričke divljine stvorene po uzoru na Keniju, koju je razvojni tim posebno istraživao za potrebe igre, na kraju se ipak pokazala kao dvosjekli mač.

MAJSTORSKI UBISOFT

Kada su prije nešto više od godinu dana prvi put na GC-u najavili Far Cry 2 kao veliki Ubisoftov povratak PC krajolima, od njihova razvojnog tima naslućivali smo se priča kako je ovakav 'virkulski tehnički doseg moguć samo uz pomoć highend PC hardwarea'. Mnogi su zbog toga bili skeptični kada su ove godine najavljene verzije za Xbox 360 i PlayStation 3. No upravo su se isti ti ljudi iz Ubisofta potrudili izvući svaku kapljicu snage iz HD konzola i stvoriti gotovo identično, super atraktivno vizualno iskustvo. Streaming oko 50 četvrtinih kilometara površine virtualne afričke divljine obje konzole odraduju besprijekorno. Sve bojazni o problemima s frame rateom

pokazale su se neopravdanima te kao i PC verzija, osim u iznimnim situacijama, nikada vas neće zasmetati posebnim loading screenom. Kao kompenzaciju za to svaki put

BRAČA PO ORUŽJU

MOŽDA NAJVEĆA INOVACIJA koju je sa sobom Far Cry 2 donio u žanr interesantan je buddy-sustav. Naime na početku igre za glavni lik birate jednog od ponuđenih plaćeničava a ostatak njih tijekom napredovanja kroz misije postaje dostupan kao vaši potencijalni buddyji. Osim što će vam za trajanja igre oni često nuditi posebne misije, njihov najveći zmačaj je 'izvaditi vas iz gorana' nakon što pobereite koji rafal u tijelo previse. U tome slučaju, a ako ste prije toga u jednoj od sigurnih kuća za pomoć aktivirali nekoga od svojih buddyja, on će nakon vašeg pada na bojištu uletjeti na teren manjački se

kada startate igru ili odlučite učitati neku od spremjenih pozicija morat ćete pričekati znatno duže negoli ste to navikli u nekim drugim FPS naslovima, no sloboda koja se

obračunavajući s neprijateljima te vas odvodi do najbližeg zaklona gdje ćete si brzom intervencijom moći izvući metak, zamotati zavoji ili ubrigrati na brzini spasnomu izbjekicu. Kad većina primarnih misija isti ti buddyji ponudit će vam prije početka izvršavanja alternativan način njihova rješenja u kojem će i oni sudjelovati. Ovisno o vašim akcijama kroz igru moći ćete graditi svoj odnos, tj. reputaciju (history) sa svakim buddyjem, a ako vi njih ne budete spašavali u kritičnim situacijama, moguće je i da umru na bojištu te ih tako za ostatak igre zauvijek izgubite.



ALTERNATIVNI PRISTUP U mnogim misijama vaš primarni buddy često će vam ponuditi alternativno, ako gotovo uvijek kompleksnije rješenje



PRIJATELJI U NEVOLJI Buddyji će vam u najneugodnijim situacijama spašavati život

FLORA I FAUNA u igri također su autentični, jedino primjećujemo nedostatak bilo kakve vrste potencijalno agresivnih životinja kao što su lavovi, slonovi, nosorozi, krokodili



KVRGAVA VOŽNJA

S obzirom na nedostatak bilo kakvih zračnih esaka, vožnja u različitim automobilima i jeepovima vrlo je šakutavo iskustvo



PIROMANSKA

POSLA Vatra se širi gotovo realno, a moguće ju je izazvati na bezbroj načina



dobiva nakon što završi inicijalno postavljanje virtualnog svijeta velik je plus atmosferi neprekidnog uživanja u igranju i istraživanju.

U LOVU NA ŠAKALA

Scenarij Far Crya 2 prilično je banalan i pogotovo u ranim segmentima igre generičan. Tu se vraćamo na konstataciju

"Grafički engine Dunia napravio je odličan posao u oživotvorenju jednoga od vizualno najatraktivnijih prirodnih krajolika u igrama do sada"

iz uvoda kako je sva sloboda istraživanja i nelinearnosti zapravo dvosjekli mač. S obzirom na to da vam igra dopušta praktički neograničeno kretanje golemom virtualnom površinom, te slobodan odabir mislija, a pogotovo način na koji ćete ih rješavati, Ubisoftu je bilo iznimno teško

predvidjeti sve poteze igrača. Zbog toga su u skriptiranju priče ipak ostali ograničeni. S druge strane, scenarij o plaćeniku koji u neimenovanu afričku državu dolazi s ciljem likvidacije lokalnog misterioznog, vrlo opasnog i okrutnog trgovca oružjem Jackala, napredovanjem kroz trideset i tri primarne misije polako dobiva na težini i značenju.

Iako je istraživanje vizualno nevjerovatnih afričkih pejzaža jedna od najvećih čari Far Crya 2, bit igre zapravo je klasičan, možemo to čak nazvati PC-jasklim FPS-om. Sve važnije misije svode se tako manje-više na jedno, treba otputovati na određenu lokaciju i tamo određenu osobu likvidirati, ukrasti neki

ČLOVIN Prilično brzi dijakulisti čamčici s velikim propeleima kao pogonom nama su bili omiljeni način transporta u igri



NEDOSTATAK

VARIJABILNOG ZOOMA Sve oružje sa zoom naličom (osim snajpera) nema varijabilni nego predefinirani stupanj povećanja



ŠULJANJE Prije prvog ispaljenog metka moguće je sasvim nečujno se prišuljati, no nakon toga počinju problemi



I'M A PC

ČINJENICA DA SU Ubisoftovi programeri uspješno riješili problem streaminga gotelog virtualnog svijeta i na današnjim HD konzolama velik je programerski pothvat. No isto tako ne možemo tvrditi da su na najkvalitetnijim postavkama na PC-u vizuali identični onima na konzolama. Za početak, tu se pojavljuje pitanje rezolucije koju je moguće uz adekvatan, doduše skup, hardver natjerati na 2560 x 1600. Također anti-aliasing na PC-u moći ćete postaviti na super kvalitetnu razinu, a tu je još i nekoliko DirectX 10 efekata koji u konzolaskim verzijama nisu prisutni. Na kraju pravo je pitanje želite li za takvu kvalitetu igranja Far Crya 2 izdvojiti poredbejvu svotu novca za novo računalo, iako je potpuno druga stvar ako takvu PC zvijer već posjedujete.



VISOKA REZOLUCIJA čini čuda, i većina sitnih grafičkih bugova se zbog toga na PC-u teže primjećuje



BOŠKO BUHA Granate raspoložive u igri dijele se na molotovljeve koktele i standardne ručne bombe



PRIMIRJE Na pozadini neutralnim lokalnim borcima u igri svjedi obustava vatre



NAORUŽANJE Za svaku vrstu oružja postoji minimalno tri različita modela bazirana na stvarnim

predmet ili dići u zrak posebnu metu. Često intirira to što ćete pri dolasku na mjesto izvršenja određene misije više vremena trošiti na putovanje i obračunavanje s konstantno respawajućim pripadnicima jedne od dviju zaraćenih frakcija, koji drže na mapi sve ključne točke kao što su "čestovna" križanja, mostovi i slično. Sa sličnom repetitivnosti susrest ćete se i kod niza dodatnih misija koje ćete morati obavljati ne biste li njima otključali dodatne primjerke oružja ili zaradili prijekulo potrebne dijamante za njihovu kupnju.

KRV I DIJAMANTI



Dijamanti su glavno platežno sredstvo u Far Cry 2 i osim rješavanjem misija moći ćete do njih doći pažljivim istraživanjem svakoga pedlja afričke divljine kojom su poslajane aktivke u kojima su skriveni.

U tome će vam pomoći navigacijski uređaj GPS koji će zbog toga jer je svaka od tih aktivki satelitski markirana na određenoj udaljenosti detektirati njihovu prisutnost. Kao što smo već spomenuli, primarna korist od dijamanta je mogućnost kupnje različitog oružja. U svakom trenutku vaš



APR I UFL skvarenice su dviju pokvarenih međusobno zaraćenih frakcija u igri

VRHUNSKI MAP EDITOR I PROSJEČAN MULTIPLAYER

IAKO JE VEC BIL pokušaje donošenja konkretnijih map editora u konzolaškim FPS-ovima, Far Cry 2 je prvi koji je na tom aspektu odradio majstorski posao. Mogućnost potpune transformacije terena na mapi i uporaba praktički svih objekata koji se nalaze u singleplayer varijanti igre kreativnim

moderima pruži će veliku slobodu u kreaciji vlastitih ideja. Nažalost sam multiplayer, iako pristojno odrađen, ničim se ne ističe te sadrži klasične modove igranja. Doduše sve je to korektno odrađeno i prilikom igranja 16 igrača istovremeno nismo naišli ni na kakve probleme.



MOĆAN ALAT Razvojni tim tvrdi da je map editor koji dolazi uz igru gotovo identičan njihovim internim razvojnim alatima

"Umjetna inteligencija protivnika pretjerano je agresivna i zbog toga često onemogućuje stealth pristup"

lik na sebi će moći nositi po četiri komada naoružanja. Jedno od svake vrste (nož/mačeta, pištolj/submachine gun), specijalno naoružanje (puškomitraljezi, bacači raketa) te osnovnu automatsku pušku ili snajper. Naime tijekom konstantnih okršaja s lokalnim frakcijama moći ćete slobodno, nakon

što se primiri kiša metaka, pokupiti s tijela neprijatelja njihovo oružje. Problem je što je ono gotovo u pravilu uvijek hrđavo i neispravno. To ćete itekako osjetiti kada vam se usred kaotičnog napucavanja zaglavi AK-47 te igra od vas zatraži neumorno napucavanje po X-u (kvadrat na PS3-u) ne bi li ga vaš lik u najkraćem vremenu vratio u funkciju. U najneugodnijim situacijama takvi momenti će vas često stajati života. Najbolje rješenje stoga je prije kretanja u misije dobro se opremiti kod lokalnih trgovaca oružja. Svaki kod njih kupljen primjerak otključava to oružje u posebnim oružanicama i od toga vam trenutak postaje dostupno u neograničenim količinama. Što je još važnije, svako tako kupljeno naoružanje



SAMURAJSKA KAMIKAZA
Skokova u igri neće nedostajati, pogotovo u Air i Earth kategoriji pravaca



HAVOK FOR FUN!
Kroz određene dijelove motokulturi mogu i dalje zaplivati. Potrebno će biti tražiti drugu rubu kretanja.



POZA ZA PHOTO MOD
Vjerujemo kako će mnoge igrice slike pronaći mjesto na wallpaperu XM8-a



DO NAJBITNIJE DETALJA
Trodimenzionalne ripne na gumama, refrakcija i refleksija okolne na svjetlima...



INTERAKTIVAN OKOLIŠ
Ovisno o masi i veličini vozila, moguće je doslovno prodrijeti kroz određene dijelove staze

ŽANR OFF-ROAD UTIKVANJE
IGRAČI 1-4 (ONLINE DO 12)
GOĐINE 16+
IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ (EVOLUTION ST, IZDAVAČ SCE
www.us.playstation.com/PS3/Games/MotorStorm, Pacific Rift

POGLEDAJ UNATRAJ

Evolution Studios nije proizvođač poznat po brzopletu dovršenim igrama. Njegov senjal WHC igra za PS2 doživjele je najbrži nego konkurencija, na svi će se složiti kako im je u detaljnom digitaliziranju svih timova, vozila te pravaca tog popularnog sporta malo tko mogao parirati. Dolskom njihove prve igre za PS3 postalo je očito kako studio svoju okupu želj usmjeriti na malo zastupljen, ali oduševljavajuć papularan off-road trkači žanr. Na očito pažnjivanju održavao za izlaskom jedne od prvih hit-ekskluzivne nove konzole rezultiralo je tehnički impresivnom igrom koja je u svojem jasno definiranom cilju nedostajala prvog sadržaja za njeno potpuno ostvarenje. Pacific Rift njihovo je iskupljenje...

MotorStorm: Pacific Rift

PS3 exclusive HIT igra

Napokon onakav festival kakav je trebao biti od početka

Evolution Studios se nakon neuspjelog prvijenca bacio natrag u mulj, prašinu i blato kako bi izronio nikad brutalniji, atraktivniji i zanimljiviji MotorStorm umotan u foliju havajskih prirodnih ljepota i opasnosti. Havajski motivi kojima se proizvođač hranio u pripremi, Pacific Riftu su istovremeno dali priliku još jednog vizualnog dokazivanja, ali i intenziviranja vožnje u kojoj se opasna vožnja potpisuje s velikim "6". Glavna premisa igre ostala je na off-road utrkivanju u kojem nije bitno po cijenu čega treba proći pri kroz cijelu ravninu.

"Bez vatre, vode i ljepote na svakom koraku, festival jednostavno nije festival"

I dok ćemo prvi MS pamtili uglavnom po pustinskim kanjonima u kojima je impresivna deformacija terena imala glavnu ulogu u

kreiranju ishoda utrke, PR ćemo pamtili po raskošnom izmišljenom otoku koji spaja četiri različita sastavna elementa "svega" - vodu, vatra, zemlju i zrak. Vođeci se njima dizajneri kreiraju dvostruko više pravaca od prošlog dijela, koji rastu ne samo u svojoj dužini, nego i u kompleksnosti te služe kao osnova ideje.

OFF & ON MULTIPLAYER

ZA RAZLIKU OD prvog MotorStorma, PR uz online, ima i offline multiplayer. Offline multiplayer u svim modovima mogu zaigrati čak četiri igrača (s protivnikom ili bez njega) na podijeljenom ekranu u izvođenju i detaljima koji nimalo ne zaostaju za singleplayer iskustvom, dok je online multiplayer donio sve ono što bismo od njega poželjeli. Rezervirane servere podijeljene na regije

VATRA I VODA HAVAJA
Sesnaest pravaca se dakle dijeli u kategorije spomenutih elemenata a njihov dizajn toliko je detaljan da ih nakon samo tri do četiri odigravanja nije moguće pomiješati. Kreirani su oko tropskih plaža okupanih suncem, ili oko sivih prašnjavih ugaslih vulkana, uz vatrene obale gdje se vulkanski

svijeta, igranje bez kašnjenja signala, mogućnost kreiranja vlastitih utrka, mogućnost kreiranja tzv. partyja, komunikaciju s igračima unutar igre putem poruka i headseta, te sustav karijere koji prati sve statistike i postignuća u najzahtjevnijem njegovu modu, te čija progresija može ići izvanredno i izvodno, ovisno o tome završavate li utrke na tronu ili ne. Vidimo se online!



UŽIVANJE UČETVERO ovisi o isključivo o dobroj volji suigrača, te naravno o veličini vašeg kreditnog kupljenog HD panela



WELCOME TO MOTORSTORM! Igrači će tek u online utakmama osjetiti pravi bijok i oluju besprijekornog MotorStorm utrkivanja





KAO MANU IGRE
neki su izicali kompleksnost i nejasnu
putanju pravaca. Pa ovo je off-road,
snadi se drugel



KORAK PREMA NAPRIJED

DA JE OVAKAV Motorštom izlazio prije nego što je dovedo godine, dobio bi vjerojatno više ocjene više za cjelokupnu kvalitetu, no budući da nije, te da zapravo ispravila propuste u serijalu koji sad ima i nekoliko rivala, tu je jedu jest. A da je moglo i bolje biti, mogao je biti i još bolji. Iako je i napredan fizički model vozila mogao iskoristiti za uvođenje modela koji bi nas podijelio na aene Destruction Derbyja, kompletan dizajn unutrašnjosti mogao nam je uz pogled odnosa i s poklopca donijeti i pogled iznutra koji čekamo još od testera za slobu ES 2005, dok su proizvođači, unatoč tome, napjinali svojih vlastita pravica zvinom o da bi se mogli izdati i nešto urke. A tu je valjda nešto što ćemo dočeti u trećem dijelu. Ili što?



dođe kao dodatno hlađenje. U dizajnu je posebno zanimljivo to da sada svaki pravac ima po tri ili četiri rute kretanja, koje će se bitno razlikovati ovisno o tome koju ste od desetak kategorija vozila izabrali. Lagana vozila poput motora i quad-bikeova imat će problema s dubokim muljem, velika vozila neće imati problema s dubinom vode, no imat će s neravnim terenom, dok će za pobjedu srednje teških vozila na gotovo svakoj stazi biti potrebno pronaći optimalnu rutu kretanja. I tu zabava nikada ne staje, jer je cjelokupno natjecanje napravljeno tako da se kroz nekoliko stotina utrka prolazi konstantnom izmjenom kategorije za utrku raspoloživih



NAPREDAN FIZIKALNI MODEL



" Pozitivni pomoci su i više nego očiti, pa se opravdano radujemo trećoj MS iteraciji "

vozila te rutama koje treba naučiti i svladati zajedno s protivnikom koji igraču čitavo vrijeme radi o, ili na, ledima, što posebno vole vozači u novoj kategoriji vozila **Monster Truck**. Igrače očekuje mnogo otkrivanja, vježbe i pamćenja detalja koji će im pomoći da dobiju važnu desetinku sekunde prednosti u podmakloj fazi natjecanja.

EVOLUCIJA FESTIVALA

Osim klasičnih utrka u kojima doista nije važno koga ste se odgurali u pravilnoj, napiknuli na stablo ili jednostavno pregazali na putu do jedne od tri medalje, PR nudi i Speed odnosno Eliminator događaja. U prvom za cilj imate proći kroz određeni broj kontrolnih točaka u što kraćem vremenu, a u drugom sudjelujete u utrci u kojoj je pobjednik onaj koji se ne nalazi na zadnjem mjestu u trenutku otkucanja zadnje sekunde. Kako bi ih igrači uopće otvorili, u klasičnim je utrkama na postolju potrebno završiti u određenom vremenu te ne uništiti vozilo više od određenog broja puta. Osim sadržajno, MotorStorm je evoluirao i u prezentacijskom smislu te je toga itekako

svjestan. Uvođenje Photo moda, koji je dostupan za korištenje u bilo kojem trenutku singleplayer vožnje, omogućilo je autoru ovog teksta da čitateljima bez mnogo epiteta predloži kvalitativne prikaze igre koja svojom izvedbom, interakciju s okolinom te fizikalni model može ponosno istaći – bilo u singleplayeru, multiplayeru offline ili online utrkivanju s dvanaestero igrača. Morate je još samo pokrenuti u glavi i dodati efekte topline, prašine, čade, vode, prljavštine i blata, koji frcaju uokolo po okolini i vozilima. Pozitivni pomak se očituje i u višestruko bržem učitanjuju utrka te odabiru vozila bez čekanja, koja su sad tretirana kao sličice, a ne više kao 3D modeli koje je do detalja moguće pregledavati u zasebnom odjeljku Garage. Najvećom manom igre ispostavlja se njena audiovizualizacija u kojoj, unatoč 5.1 surround kulisima, presličen i većinom iritirajući zvuk motora i rada turbine jede ostale, pa vam rok, metal, drum & bass soundtrack ostaje kao jedini spas.

DOBRO DOŠLI

U zaključku ove kritike treba jasno naglasiti kako *MotorStorm: Pacific Rift* svakako nije igra koja će privući igrače koji ne vole trikaži žanra, a još teže one koji nisu skloni pojavi arkadnih elemenata u njeju. No s druge strane, *PR* jest igra u čijoj se je ljepoti i igrivosti moguće lako utopiti bez obzira na to koliko iskustva u igranju bilo koje vrste videoigara imate. Količina i raznovrsnost sadržaja te neosporna zabava koju novi *MotorStorm* u odnosu na stari nude, gotovo je neusporediva, stoga svima onima koji su rado igrali prvi, ali i onima koji su od prvog željeli mnogo više, *Pacific Rift* bez imalo suzdržanja preporučujemo kao off-road utvarku koja danas na igračim sustavima u stari mehanu pravog pandana. Jedino pazite da uvijek držite dovoljan razmak i nosite kaciju koja glavu čuva. **Amir El-Och,**

	I X300	PS3
	MotorStorm: Pacific Rift	
	EVOLUTION STUDIOS / SCE	
GRAFIKA	Malo šta u Japanu može se pohvaliti solidnom vizualima	18
ZVUK	Pokradati iznenađujuć zvuk vozila napuljanih od siline doslovno razbacane mrtvice	14
IGRAVNOST	Ti staza, nekoliko rata, šarmantne vožnje, veselica mečeva, bez belova	17
TRAJNOST	Štampano čisto, devesi vožnja, Ti staza, 4 doba dana, multiplayer...	17
GOJOUR	Grafički impresivno, sadržajno zapošljeno, te nadavice igraju	
USKŮ	Intenzitna zvuk mečeva bez neprijatelja istovremeno (tako na placi)	
KONAČNO	Kvalitetna igra koja mora biti prebiti (dobro) ali ne-rod antikvarka	
	GP 16	/2



UREĐITE SVOJU VILU
Kupite novi namještaj, ogroman HDTV i pozovite striptize

POGLEDAJ UNUTRAJ

Originalni Saints Row igrao samo prije dvije godine i poprilično uživali u dodatnim negativnim kritikama kojima se Volition optuživao kao besramni plagiator GTA: San Andreas. Kreator Red Factiona, FreeSpace i fantastičnog mu nastanka nije se smeo čega sramiti jer su dobili naglo mogući lazar, a Saints Row su prije svega igrali (ubijte) serijala GTA koji novi nastavak više nisu mogli čekati, što se kasnije pokazalo na popularnosti i višem (vrlo) prosjeku. Na original se nećemo oslanjati kao na GTA: Klon, nego kao ogledni pokus koji je sada potpuno procvjetao.

Saints Row 2

Saints Row 2 je komičan i istodobno brutalan, bez moralnih dilema - u ovoj igri možete samo podržati legalizaciju prostitucije

Pokušajte, barem na trenutak, shvatiti Saints Row 2 isključivo kao neobveznu ludu i otkačenu zabavu, zaboravite pritom na isfuranu gangstersku priču o zatvoreniku koji se vraća na ulice kojima je prije vladao i koji ponovo okuplja staru bandu. Likovi možda nisu simpatični kao oni iz GTA IV u koje se vrlo lako zaljubiti, no zahvaljujući mnogo boljim animacijama nego u prethodnici, bogatijem scenariju i odličnoj glasovnoj glumi, priča bi vas mogla zainteresirati, a tada će solidna i originalna atmosfera postati još zanimljivija i zabavnija. U konačnici, sve je to u Saints Rowu 2 potpuno nebitno.

SAM SVOJ GANGSTER

Kao što je to spomenuto u prošlomjesečnom Focusu, igru počinjemo kreacijom vlastitog lika, koji je donekle nadmašila očekivanja i podjela nas na najbolje dane serijala Smackdown! Početak je standardan: odaber rasu, visine, obujma tijela, frizure i boje kose,

"U ovoj igri ima i kurvanja (nije metafora)"

brade i brkova, te zatim detaljnog podešavanja - od mišićne mase do svih mogućih crta, izraza lica i slično. Onda na red dolazi ono čemu smo se u kreaciji najviše veselili - izbor jednog od ukupno šest potpuno različitih glasova (tri muški i tri ženski), a ako vam se ne sviđa američki crnac i meksički naglasak, uvijek

možete slijediti naš primjer - odabrati onaj s britanskim engleskim i stvoriti svoju verziju psihošitnog Vinneja Jonesa. Nogometnu ili filmsku varijantu, vas izbor... Budite bez brige, ako ste slučajno u nečemu pogriješili ili vam

PRLJAVI DIO STILWATERA

OSIM POVREMENIH ZAMZAVANJA igre zbog kojih smo samo razvili naviku čestog spremenja pozicija, Saints Row 2 pati od popriličnog broja inatnih glitcheva i bugova, ali i opadanja frameratea (ništa ozbiljno, ali je primjetno). Vozni model je napredovao i više nemate osjećaj kao da se vozite po staklu... barem ne do onog trenutka kada sjednete u brz automobil. Problemi s upravljačivost najčešći su prilikom vožnje avionu ili helikoptera, kada će dodir propelera s nekim objektom, ili malo brže slijetanje, rezultirati nesхватljivim prevrtanjem, okretanjem i "skakanjem" helikoptera oko jedne osi, kada se gubi sva kontrola. Vožnja je arkadna do krajnjih granica, a veziklanje nakon nekog

se prva demonstracija lika u prologu ne sviđa, uvijek ćete ga moći "preparirati" tijekom igre kod plastičnog kirurga. Uvodna misla ujedno je tutorial koji će vas provesti kroz osnovne igre, a ako ste igrali prethodnika ili pak i jedan 3D

vremena postaje relativno dosadno, penajviše zbog katastrofalnog AI-a drugih vozača. Valja spomenuti i onaj stari "GTA sindrom" nestajanja vozila na cesti ako ga čak i na trenutak izgubite iz vida, najčešće prilikom okretanja kamere i pogleda u suprotnu stranu. Napucavanje također nije preterano zanimljivo, jer sustav tučnjave (tak i mačovanja) i korištenja različitih borilačkih vještina mnogo je zabavniji pristup borbi, a GTA IV nas je razmazao svojim cover-sustavom, pa smo ipak očekivali nešto više. Kompetitivni multiplayer o kojemu smo već pisali nije ni približno zanimljiv i koristan kao kooperativno igranje i sumnjamo da će mu se pridati mnogo pozornosti.

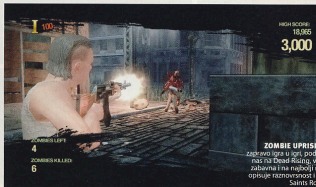
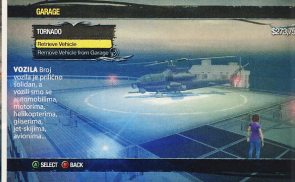


UTRKE ima ih mnogo, najrazličitijih vrsta, no često znaju frustrirati zbog katastrofalnog modela sudara u kojima igrač uvijek izlazi debiji kraj

davoral@warezh.org



FIGHT CLUB Atraktivno borilačke vještine vrlo su korisne u Fight Clubu



ZOMBIE UPRISING je zapravo igra u igri, podsjeća na Dead Rising, u toj je zabavna i na naposljetku opisuje raznovrsnost i šarm Saints Row 2



THIS IS SPARTA Smito u Saints Row 2 možete upravljati svog remek-dijela '300' sa ženskim protagonistima

GTA, sve će vam biti lako prepoznatljivo, dok je privlačenje vrlo kratkotrajan proces.

STILWATER JE OTVOREN

Nakon prolaza i kratkog posjeta obližnjem butik, vrata SR-a 2 su potpuno otvorena i od tog trenutka počinje pravo sandbox uživanje. Poštedit ćemo vas opširnije opisivati i ukratko spomenuti potpuno nelinearni pristup misijama. Priča se grana na tri strane, odnosno na tri supružničke bande - Sons of Samedi, Ronin i Brotherhood - čije je misije moguće izvršavati bez ikakvog redoslijeda jer u velikim dijelom gotovo potpuno nepovezane. Način izvođenja misija u Saints Rowu je praktički uopće ne razlikuje od onog iz GTA: odlazite do prve faze s koje će misija početi nakon animacije, zatim se treba odvesti do druge točke koja obično

predstavlja uništavanje ili eliminiranje, a na kraju se nerijetko pojavljuje i treća faza koja je najčešće neakav oblik transporta, bijega ili potjere. Glavne misije nisu dovoljno dinamične i kreativne, pa se sve obično svodi na podjednaku dozu vožnje i napucavanja, s tim da su oba elementa realizirana krajnje prosječno, o čemu pročitate više u okviru SR2 jedna je od rijetkih igara tijekom čijeg smo igranja shvatili da su primarne misije zapravo sporedna stvar, što je posljedica ogromne količine otkračene zabave koju omogućava potpuno nelinearni stil igranja u

" Primarne misije su zapravo krajnje sporedne "

ogromnom Stilwateru na čijem se svakome kutku nalazi neka "aktivnost" ili bonus misija. O aktivnostima i diverzijama pisali smo u najavi u prošle broj, zbog čega ih nećemo opisivati nego samo prenijeti svoje mišljenje i izjaviti da smo prilično zadovoljni. Svaka tema - bilo da je riječ o "tuširanju" grada septičkim otpadom, bježanju od papara s perversnim selebrijama na stražnjem sjedištu, surfanju na krovu automobila ili kurvanju u javnim WC-ima (mislimo to doslovno) - idealno se uklapa u konstantno neozbiljnu, prostu i djetinjasto šaljivu atmosferu koja u nekim trenucima toliko pretjerana da SR2 djeluje kao parodijska. No na dobar način. Tu su još i dodatne "stronghold" misije, te mnoge druge poput gangsterskih obračuna za osvajanje

četvrti, preuzimanja uloge plaćenog ubojice, krad i dostavljanja određenih automobila i slično. Svaka vaša akcija, bez obzira na to je li riječ o glavnoj misiji ili običnoj diverziji, bit će nagrađena "respect" bodovima i novcem, a potrebno je prikupljati i "style" bodove kupnjom odjeće, nakita, vozila, te uređivanjem vlastitih stambenih objekata ("cribs"), automobila i prepoznatljivost stila bande. Sve nas je ovo oduševilo jer mogućnosti i kombinacije kod se kreira gotovo su neograničene. Istini na volju, Saints Row 2 nije savršena igra. Prate je određeni tehnički problemi i nedostaci, no s obzirom na količinu zabave niti nakon 60 sati

igranja na njih se nismo previše osvrnuli, pa smo ih sve spremili u jedan okvir koji možete i ignorirati ako vas je preplavio optimizam. A optimizam je u svakom slučaju opravdan, u što ćete se, vjerujemo, sigurno uvjeriti jednom kada Saints Row 2 nabavite. Na kraju ostaje samo garancija da će se svaka vaša uložena kuna zasigurno isplatiti, pogotovo ako ste jedan od onih igrača koji tvrde da se uz GTA IV nisu zabavili koliko uz San Andreas, čiji je kvaliteta Saints Row sve bliže.

Danko Botić

SOUNDTRACK

RADIOPOSTAJE MOŽDA nisu zanimljive kao u GTA IV, pogotovo zbog nedostatka komičnih emisija, intervjua i sličnoga, no Saints Row 2 se može pohvaliti prilično velikim izborom pjesama najrazličitijih žanrova. U ponudi je desetak radio stanica na kojima će se vrjati uglavnom glazba, uz poneke parodijske reklame. No neosporno najbolji dodatak je stvaranje vlastitih playlista kupnjom pjesama u CD shopovima, a izbor je prilično opširan i ponudeno je otprilike dvjestotinjak stvari. Svakom bi trebao pronicati nešto za sebe, bili vi ljubitelji starog (Europe, Duran Duran, Culture Club, Simple Minds...) ili modernog rocka (Jethro Tull, The Subways, Kasabian, Deftones...). radi (Nas, Lloyd Banks, Young Jeezy, Run DMC...), klasične (Čajkovski, Bach, Mozart, Rivaldi, Beethoven...). pa čak i metala, čija nas je ponude za razliku od prethodnika više nego ugodno iznenadila (Trivium, 3 Inches of Blood, Lamb of God, Opeth, Chimaira, Mastodon...). te mnogih drugih žanrova kao što su R&B, elektronika, funk ili reggae (nema Marijeja ni ovaj put, ali tu je desetak drugih poznatih izvođača).



Saints Row 2

100% 100%

VOLITION / THO

Prilično solidan, snježni stariji engleski

14

ZVUK

Raznolikost zvuka, odličan izbor akcija...

17

IGRAVOST

Obilježja zabave, koje djelomično nadmašuju tehnika nedostatak

17

TRAJANOST

Solo kooperativna, multiplayer, gamifikacija, mnogo je TRAJE

18

DIŠBO

Bugovi, tehnički problemi, manje kreativne glazbene misije

LOŠE

KONAČNO

Ako ste ljubitelji i imate malo smisla za humor, ne tražite dalje

17

GP

20

NEUČUDNI SUSRETI
Preživjeli ljudi koje sretnete
iskusi su situacije koje su ih
prilicno promijenile



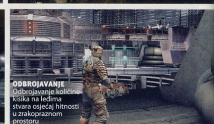
TROGIVINA SPASA
Ekvivalent sandučića iz
Resident Evila, trgovine
pohranjuju opremu, ali i služe
za rježno kupovanje i prodaju



PAMETNO LOCIRANO
Svjetlosna pruga na leđima koja
pokazuje energiju i broj preostalih
hitaca na snimku osiguravaju jedini su
elementi sučelja prisutni na ekranu



DOBROJAVANJE
Odbrojanje količine
kiselika na leđima
stvara osjećaj hitnosti
u zrakopraznom
prostoru



RASPALI, MALI!
Rijetke sekvenice
pucanja iz brojskih
topova daju vam
moćnost da si u
odluku ne stežete
streljivo



ODE TICALO
Ubijanje protivnika
odjećanjem udova traži
privikavanje jer prvi je poriv
pucati u glavu



ŽANR AKTIVISTI HOROR
IGRAČI I
IGROCI: 10+
KLASNI I PRODAJ
PROIZVOĐAČ: ELECTRONIC ARTS
IZDAVAČ: ELECTRONIC ARTS
HTTP://DEADSPACE.COM/

Dead Space

HIT igra

Oštećeni svemirski brod kroz koji prazno odzvanjaju zvukovi što ne mogu biti ljudske prirode... strah je u svemiru

POGLED UNATRAJ

Electronic Arts donedavno je imatiran inženjerskim i benkulupozomom dvoviskom kompanijom koja preživjela izbacujući realne i tek minimalno doradene nastavke sportskih igara te osrednje zanimljive ali grafički intenzivne priredbe hollywoodskih hitova. Na sve se mijenja. Div iz Redwooda odnedavno se počeo vlačiti svojim porocima - jer sredinom 1980-ih to je kompanija počela graditi svoj imidž na originalnim filovima i igrama koje su spoj napredne tehnologije i umjetnosti, na što upućuje njihova ime. Dead Space samo je jedna od novih igara, glad prvotne strategije koja bi Electronic Arts mogla učiniti izdavačem s najvećim brojem naslova baziranih na originalnim ideama ove blagodatne sezone.

Baziran na mnogim uspješnim horor i SF igrama, Dead Space se lako može opisati u kratkoj rečenici: istraživanje svemirskog broda pohranog alienima. I sve smo rekli. Znaite da možete očekivati mračne hodnike, neprijatelje koji izviru iz proreza za prosvjetravanje i ostatke posade razlijepljene po zidovima - to je već tradicionalno u takvim situacijama. Ono što je teže preneti u nekoliko riječi jest osuđenjenje atmosferom toliko mračnom i morbidnom

"Avanturistički" elementi svode se na kretanje od lokacije do lokacije da bi se povukla poluga

da je na granici podnošljivosti. Glavni lik je, naime, jedan od rijetkih preživjelih na brodu čija je posada nekada brojila više od tisuću ljudi, koji su sada razasuti na sve strane. Izvanzemaljski su također prilicno grozni, kako doći su živi tako i u smrti pod energetskim zrakama vaših oružja. Dovoljno je reći da su kreativci igre, ne bi li trupla učinili što realnijima, proučavali fotografije žrtava prometnih nesreća. Gadjine od toga ne ide.

SAMO GLEDAJ - I PUKAJ

No igru u cjelini nikako se ne može nazvati ružnom. Kvaliteta grafike je vrhunska, iako

sivi zidovi i crnilo koje prevladava nisu dobar primjer da se to dokaže. Zapravo, najbolje izgleda nešto što inače vrlo rijetko

O UZROCIMA STRAHA

DEAD SPACE INICIJALNO je najavljen kao "survival horror" i mnogi ga stvaraju u taj žanr. O žanrovima bi se moglo puno pričati i tu ne mislimo previše raspravljati. Na treća reći nekoliko riječi o pristupu dočaravanja osjećaja straha kod igrača jer to može utjecati na vašu odluku o kupnji. Riječ je, naime, o igri u kojoj ćete konstantno morati biti spremni na to da pred vas ili iza vas iskoči neki neprijatelj i napadne vas, pri čemu su neprijatelji prilicno gnušnog izgleda, što povećava njihov faktor zastrašivanja. Nakon što se to dogodi 30-ak puta, ovaj oblik plašenja prestane biti problem, iako napetost koju osjećate dok čekate da vas neprijatelj zaskoči - a znate da hoće - nikad ne prestaje. Igra također nudi sekvence u kojima imate ograničenu količinu zraka. Što znači da lokaciju morate prići u ograničenom vremenu. To nije preterano zastrašujuće, ali

komentiramo: mapa, popis predmeta i ostali pomoćni ekran. Oni se, naime, prikazuju u obliku holograma u zraku pred glavnim

svakako stvara osjećaj napetosti. Konačno, ne treba zaboraviti da se cijelo vrijeme krećete kroz okoliš prepun krvi i razbacanih tjelesa i udova, a u borbi s protivnicima i sami ćete ih razdvajati na sastavne dijelove koji uz špricanje crvene tekućine lete na sve strane. Ni toga se nećete bojati nakon prvih sat vremena, no odluka da igru zaigrate neposredno prije ili poslije ručka neće biti jednostavna. Ne zaboravimo da je sve popraćeno zvučnom podlogom koja posebno dolazi do izražaja ako imate surround podršku, no i bez toga ima značajan udio u stvaranju osjećaja nelagodnosti i napetosti. Ukratko, je li Dead Space zaista horor ili samo akcijska igra s puno napetosti? Teško je reći, ipak, važnije od toga kako bi zvezno jest to može li je vas zelaćud podnijeti.



STRAH ILI GNUŠANJE?
Bojite li se ovog ili vam se diže zelaćud?



GNUŠANJE ILI STRAH?
Ako?

davard@warezhn.org



VIŠE OD IGRE

AKO VAS OKRUŽENJA i radnja Dead Space privuku - a mogli bi - možda će vas zanimati drugi sadržaji koje je Electronic Arts kreirao kako bi vam omogućio da se bolje upoznate s pričom, okolinom i događajima koji su igri prethodili. Tu je serijal stripova koji je ilustrirao poznati crtač Ben Templesmith te animirani film **Dead Space: Downfall** (<http://www.deadspacemovie.com/>) koji se radnjom nastavlja na stripove a sam tvorci predgovor igri. Još bliže samoj radnji moguće je prici kroz interaktivnu web stranicu <http://www.noknownsurvivors.com/>, na kojoj se nalaze priče koje se odvijaju neposredno prije i za vrijeme događaja iz same igre a s njom su povezani zajedničkom lokacijom. Ako se igra dobro proda - a izgleda da hoće - Electronic Arts dao je navlastitu da namjerava kreirati i nastavke, te ih također popopirati bogatstvom dodatnih multimedijalnih sadržaja.



DEAD SPACE: DOWNFALL Animirani film koji se odvija prije radnje igre nije ništa manje brutalan ni krvav a dobiva se i u specijalnom izdanju igre kao bonus disk.



NO KNOWN SURVIVORS Interaktivna web stranica zapravo je prava mala igra s dvije zanimljive i emotivne priče

likom tako da ni u jednom trenutku nemate dojam prekida akcije - i da, protivnici vas mogu napasti dok tražite energetski paket ili put do sljedeće ključne lokacije. Doduše, put je moguće naći i aktiviranjem lasera za usmjeravanje - još jedne zgodne ideje. On će vas, naime, direktno navoditi do svakog sljedećeg cilja, pa je praktički nemoguće izgubiti se u labirintskoj utrobi broda. Očepito, Dead Space kao igra je vrlo jednostavan, tj. njegova težina proizlazi iz borbi s protivnicima koristeći ograničenu količinu streljiva, a ne iz snalaženja ni rješavanja zagonetki. Zbog toga nam pomalo i smetaju "avanturistički" elementi igre koji se svode na lutanje brodom od lokacije do lokacije da bi se povukla poluga ovdje ili aktivirao neki sustav ondje. Svačudo da i akcija igra mora imati priču koja nas vodi od lokacije do lokacije - no nekako nam se čini da je ta priča mogla biti i interesantnija. S druge strane, odnos glavnog lika i njegove djevojke koja je bila član posade nesretnog broda zanimljivo se razrađuje kroz igru i upravo to što taj element nije preterano prežvakao čini ga zanimljivim i značajnim.

STRAH IZA UGLA

Ipak, ključni element igre je borba s nezemaljskim protivnicima, a da bi bilo zanimljivije, uz korištenje neuobičajenih oružja. S obzirom na to da je jedini od članova spasilackog tima na napadnuti brod

"Glavni lik dobio je ime po slavnom SF piscima Isaacu Asimovu i Arthuru C. Clarkeu"

stigao nenaoružan (ok, žmirimo na jedno oko), glavni lik po imenu Isaac Clarke mora oko spoljinski uređaje koji mogu nanositi štetu, među kojima su laserski rezač, neka vrsta motorne pile i slične alate. Ima i "tradicionalnih" pušica, no sama borba dinamikom se razlikuje od većine sličnih sekvenci jer protivnike u ovoj igri najlakše je ubiti gađanjem u udove - dok ih, na primjer, gađanje u glavu ili tijelo može razbjesniti ili im čak omogućiti da se transformiraju u ubojitije oblike. Relativno brzo ćete, doduše, shvatiti da protivnika nema mnogo vrsta i za svaku vrstu pronaći odgovarajuću taktiku, tj. mjesta na njihovim tijelima u koja treba gađati. Problem je samo što se neprijatelji uvijek pojavljuju iznenada te često sleđa. To je do te razine da ćete uskoro razviti osjećaj da to s koje će strane i kada protivnici naletjeti. Ipak, strah koji proizlazi iz efekta iznenađenja prilično je jak, a čak i

LJEPOTA BLENDA

Neki dijelovi broda nemaju pravi izgled a iako vaš lik ne lebdi, njemu i čela opušteno pluta u zraku



SLIKE U ZRAKU

Maga, prikazi videoadznanja i drugih predmeta napajani su u obliku holograma vezanih uz vaš lik pa ih možete koristiti i dok se krećete

kad protivnika nema, osjećaj da će vas svaki čas netko ogavno zaskočiti sleda stalno će vas držati na oprezu. Doduše, sustavom nadogradnje oružja i odijela postajate čete sve snažniji i otporniji pa će i strah za vlastiti život popustiti - no sve do samog kraja bit će tu negdje iza ugla.

ŠTO JE LOŠE U SVEMIRU

Imamo mi još prigovora - na primjer sustav napredovanja koji kao da je u igru ubačen jer je netko poželio imati RPG elemente (koji kretni kreće u akciju bez oružja, s odjelom koje je moguće nadograditi - ali bez nadogradnji; koja je to fora da elektronički dućan može ponuditi predmete tek kad korisnik na podu nađe shemu za njihovo kreiranje te zašto navodni "inženjer" sa sobom nema dvije ključne vještine potrebne za obavljanje većine popravaka - a koje su očito galaktički standard). Unatoč kvalitetnoj grafici, interaktivnost s okolinom je minimalna i ograničena samo na detalje u kojima je to jasno naznačeno, a iako sve izgleda zaista lijepo, sam glavni lik u situacijama kada na njega pada sjena ili mu se kamera približi pati od odvratnih napada "kockavosti", tj. tekstura niske rezolucije. Svi ti prigovori ipak ne mogu negirati činjenicu da će vas igranje Dead Spacea ispuniti napetošću kao rijetko koja igra u posljednje vrijeme, da će vam se dlanovi znojiti a oči prestati treptati u pokušaju da prodru kroz tamu i na vrijeme uočite ogavne protivnike koje čete nakon toga s neizrecivim guštom razori na sastavne dijelove. Intenzitet akcije i atmosfere iznimno su jaki elementi igre koja zbog toga zaslužuje pohvale i visoku ocjenu. No budite spremni na to da osim toga i - osrednje priče koja je mnogo zanimljivija ako istražite sve dodatne materijale dostupne izvan igre - Dead Space ne nudi gotovo ništa drugo. **Berislav Jozic**



Dead Space	
ELE. ARTS / ELECTRONIC ARTS	
GRAFIKA	17
Malo je bogato detaljima i atmosferom. Ali glavni lik	
ZVUK	18
Nemoguće igrati bez njega	
IGRAVOST	16
Dobra atmosfera, intenzivna akcija i nekoliko zagonetki na korpore	
TRAJANOST	14
Prvi prijatelj dostavlja sadržaj igre bez dugotrajnog	
Intenzivna atmosfera i dobro izvedena akcija	
LOŠE	
RPG i avanturistički elementi malo napredni u akciju	
KONAČNO	
Intenzivna akcija i atmosferična izvedba	
GP 16	

SKOLSKI KOREKTNO

Iako daleko od spektakularnog, grafička prezentacija QoS je na vrlo zadovoljavajućoj razini



KUDA SADA

Na žalost, kroz lokacije se prolazi brzo i bez preterane potrebe za pažnjom na detalje ili istraživanjem



POZNATI TEREN Svi COD4 igrači prepoznat će ubojicu Liver Sighta, napokon dostupnog i u multiplayeru



POSVUDA Čim po korovima tajlandsko Sierne, avantura će vas odvesti i u Gnu Gnu, na Madagaskaru i u Boliviji



PAZI, BAČVA

Vrlo skupni plamenik - rješavaju se odmerenim palatom u pripadno smiješan bačva s benzinom



Quantum of Solace

Nema komada, nema automobila, nema martinija - ali zato ima akcije

ŽANR BOND, JAMES BOND

IGRAČI 1-12 [ONLINE]

GODINE 8-

IZLAZI U PRODAJI

PROIZVOĐAČ TREYARCH (EUROCOM, DS - VICARUIS

VISION, WY - BEHND)

EDNAČ. ACTIVISION

HTTP://www.007thexidagame.com

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Prvo treba reći kako su novi igrači James Bond radila čak četiri developera, i to ovisno o platformi. Potom treba reći kako je next-gen igra najbolja od svih, što je također vrlo razumljivo, te odmah napomenuti da smo na nju i usmjerili ovu recenziju. PS3, odnosno X360 inačicu potpisuje Treyarch, studio koji trenutno broji lovci od milijunskih iznosa prodaje nove igre Call of Duty: World at War, te manjim dijelom zbraja pozitivne rezultate vezane za Quantum of Solace. Iako su obje rađene na darodanom pokretaču Call of Duty 4, u svakom je trenutku jasno da je na QoS radilo znatno manje ljudi i sa znatno manjim proračunom nego li je slučaj s CoD:WaW. Zato se i

ulogu James Bond, te uz lik i djelo Daniela Craiga provizijet promiješane radnje obaju zadnjih filmova, Casino Royale i Quantum of Solace. Sve to događat će se u čudnoj mješavini pogleda iz prvog i trećeg lica, sustavu vjerovatno najbližijem onome koji koristi serijal Rainbow Six: Vegas.

ZA MANJE ZAHTEJNE

Iako ima određene elemente stealtha i avanture, Quantum of Solace čista je akcijska pucačina u kojoj je odgovor na sve jednostavan: čisto i nepotrebno nasilje, uz klasičan 007 stih. Igrači COD4 odmah

VJEČNI SJAJ MULTIPLAYERA

QUANTUM OF SOLACE donosi i poprilično velik multiplayer za PS3 i X360 (PS2 i DS ga nemaju, a Wii dolazi i vrlo bazirano onlineom), koji se može svjediti svim igračima COD4. Iako nije ni izbliza kompleksan kao COD, donosi vrlo slična oružja i modove igre, uz nekoliko modova, poput Golden Gun (izvedenica TDM), Bond Versus (sam protiv svih) ili Bond Evasion (VIP Escort mod). Na raspolaganje je 12 mapa koje variraju od linearnih do kompleksnih, no ni tu ne treba očekivati kompleksnost COD4, a kamoli onu CoD:WaW. Multiplayer Quantum of Solace napravljen je da bude zabavan, nikako hardcore, i da u njemu mogu uživati i oni koji se prvi put susreću sa žanrom ili načinom igre. Naravno, iako je COD4 igrač, čim nauče mapu, postat će vladari modova, no jednostavnost pristupa omogućit će i manje iskusnim igračima da uživaju u napucavanju bez preterane opterećenja. A to je na kraju prednost igre, očito namijenjena širem krugu igrača.

će doći na svoje sa sustavom upravljanja, oružjem i dodacima, te se bez previše muke probiti kroz 11 razina igre. S obzirom na to da je rađena da prije svega bude zabavna što širem krugu igrača - a ne da bude hard-core pucačina kakav je bio COD4 - odmah treba reći kako od Bonda ne treba tražiti posebne dosege ili genijalna rješenja unutar samoga gameplaya. Sve se svodi na red suludog napucavanja, red traženja prekidača, malo akcijskih sekvenci, malo bazičnog stealtha, ponovo pucajanja, pa pucajanja i na kraju pucajanja. A sve je tehnički odrađeno iznimno solidno, uz vrlo zadovoljavajuću grafiku i sjajnu produkciju zvuka, vjerovatno najbolji dio čitave igre. No bez obzira na to što izgled i glasove svim likovima posuđuju stvarni glumci iz filmova i što je čitava igra licencirana do najsitnijih detalja, teško se oduprijeti dojmu da bi puno toga u novom Bondu moglo biti bolje. Radnja je ispričana kroz sekvence iz kojih vam nije jasno što se događa makar ste odgledali oba filma, sve se odvija iznimno brzo, plošno i jednosmjerno, a potpuno je nemoguće postići bilo kakav osjećaj uživanja u priču. Iako tehnički solidan - i s vrlo zanimljivim multiplayerom za next-gen inačice - Quantum of Solace u singleplayeru ne odlazi ništa dalje od ostalih igara rađenih po filmovima. Ukratko, solidan prosjek - a da damo ocjene od 1 do 10, bilo bi to čistih 7-8.

PS3 i PS3 DS i Wii i X360

Quantum of Solace

TREYARCH / ACTIVISION

GRAFIKA

Po standardu COD4, iako na pogledu bez preterane malte

ZVUK

Fantastična glasovna 007, pozitivno kvaliteta (telet. efekti)

IGRIVOST

Uz malo jednostavnost upravljanja, igra ne radi nikako štumi izlazi

TRAJANJE

Singleplayer traje iznimno kratko, multiplayer nešto više

PROJEKT IZ COD4 engine se bez problema nosi s Jamesom Bondom

DOBRO

Zahvaljujući igraču neće naći pravi izazov

LOŠE

KONAČNO

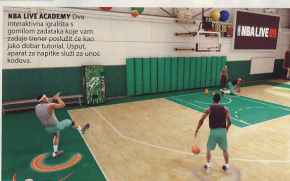
Kao projektant 007 za Activision, od ideje nastanka doživljamo mnogo više

GP 14/20

"Iako je 'James Bond osjećaj' prisutan, malo safta je ni nedostajalo"

konačni rezultat jako razlikuje, iako treba biti pošten i reći kako je igra Quantum of Solace napravljena da uz što manje zamaranja prati novi film o 007, te i ne pokušava raditi ništa drugo. U Quantum of Solaceu preuzet ćete

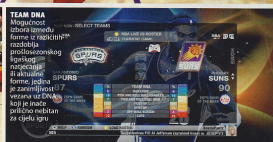
NBA LIVE ACADEMY Dva interaktivna igrališta s gumišom zadržaka koje vam zadaje trener poslušite će kao jako dobar tutorial. Usput, aparat za napitke služi za unos kodova.



PICK AND ROLL Shaq je u bloku, a Nash razmetne mogućnosti



BOX OUT Onaj tko svlača umijeće pravovremeno skočiti, dominirat će u ovoj igri



TEAM DNA Mogućnost izbora između forme iz različitih razdoblja prošle sezonske liganke napućuje ili aktivne forme, jednu je zanimljivost 37 vezana uz DNA koji je inače prilično nebitan za cijelu igru



BRZINA kao jedna od helikopterske izvanredne pokretljivosti razračunato konvencionalne obrane pa iako obrambeni koji je pretrcan u kontri nekim čudom uspijeva napraviti korak s napadačem

NBA Live 09

Neki novi vjetar puše...

ŽANR SIMULACIJA KOŠARKE
IGRAČI 1-10
GOĐINE 9+
IZLAZI I PRODAJA
PROIZVOĐAČ EA SPORTS
EDANJE ELECTRONIC ARTS
[HTTP://www.easports.com/nbalive09/](http://www.easports.com/nbalive09/)

Nakon nekoliko sezona (zasluženog) gledanja u leđa najvećem konkurentu, EA5 je, baš kao i u svojoj nogometnoj simulaciji, prošle godine odlučio krenuti od početka. Rezultati su vidljivi, iako će skeptični korisnici i dalje provoditi vrijeme razbijajući si glavu s bugovima, umjesto da uživaju u novitetima i poboljšanjima. Budući da smo ograničeni prostorom, a riječ je o dugovječnom i dobro poznatom serijalu, preskočit ćemo "small talk" i krenuti "in medias res".

MALI, ALI DOBRI KORACI

Nakon prošlogodišnjih obrambenih poboljšanja, novi Live dolazi s unaprijedjenom lockdown defenese funkcijom koja omogućuje lakše praćenje voditelja lopte. Da stvari ne bi bile prelake, trebat ćete (baš kao i u pravoj

"DNA je zanimljiv koncept, ali upitne korisnosti, jednako kao i Live 365"

košarci) dobro paziti hoćete li se kockati s pokušajima krađe, pri čemu vas u slučaju neuspjeha napadač lagano prolazi. Ili ćete igrati klasičnu pozicijsku obranu i smetati mu

na svaki mogući način da priđe košu, dodati li šutne. Izbor je na vama, no već pogled na ekipe koje igraju kolektivnu pozicijsku obranu (Boston, San Antonio, Detroit) daje namletiti što je ispravno, a što je pogrešno. Nadalje, imamo i playcalling s mogućnošću izbora među nekoliko akcija koje se obično odvijaju kad određeni igrač vodi loptu. Igra

PROBLEMI

NEMOJTE NAKON AFIRMATIVNOG teksta pomisliti da je sve međ i mlijeko, dapače. Obrana je i dalje problem s kojim se treba znati nositi, pogotovo protiv računala. Lockdown defenese je super, no ne pomaže osobito ekipnoj obrani koja je i dalje slaba i koju je živom igraču teško sinkronizirati kako bi napadača spriječila u prodoru prema košu. Osim toga box-out, odnosno zauzimanje pozicije pod košem za skok je vrlo zahtjevno, tako da ćete samo protiv živog igrača moći efektivno igrati obranu, budući da protiv računala gotovo nikad nije moguće reagirati dovoljno brzo i to je problem na kojem će EA5 morati još dosta raditi.



RUPA U ZALEDU Ovog puta zona je izbacila Lakera daleko od koša, no ovakvu sinkroniziranu akciju nije lako orkestrirati, osim toga, Odoro je već spreman za ulaz u zalede, što je teško spriječiti čak i udvajanjem

vas u tom slučaju vodi po terenu i pokazuje gdje morate postaviti playmakera, kako bi se sve odigralo po zamisli, lako zvuci robotizirano, zapravo je zanimljivo i korisno.

Za napad je vjerojatno najvažnije dodavanje kontrole pick and rolla kao osnove napada, tako da pritiskom na L2 i dužinom držanja odabirete hoće li pick postaviti blok, hoće li postaviti blok i pomicati se prema košu, ili će nakon izlaska iz bloka potražiti slobodno mjesto na terenu za neometani skok šut. Tu je još nekoliko novih napadačkih poteza dostupnih uz korištenje jednakih kontrola kao i prije (RT + desni stick), i to bi bile najvažnije novosti vezane uz igrivost. Sadržaj je više-manje isti uz konačno etablisiranu reprezentaciju s licenciranim svjetskim prvenstvom, te uvođenjem Be a Pro moda i opcije NBA Live 365, kao

košarkaških inačica sličnih opcija poznatih iz FIFA-e 09. Zaključak je da se Live ponovo poboljšao, ali da se (baš kao i kod glavnog konkurenta) treba nastaviti rad na podizanju izvedivosti obrambenih akcija. **Tomislav Tomašić**



NBA Live 09

EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA Dodavani poboljšanja i odnosa na prethodnika 17

ZVUK Kvalitetan, ali već nekoliko godina bez napretka u ušljaljaju 13

IGRIVOST Igrivost može biti, ali debljina iskustva u prva ligu 15

TRAJNOST Sve slijedeći izdavanja 16

ODNOŠAJ Poboljšanja u igrivosti, posebno u napadačkim segmentima

LEŠE Iznatno napredno, pristupači su stari problemi i neuvjerljivosti u efikasnosti obrane

KONAČNO EA5 je i dalje na pravom putu s Liveom

Gp 15 / 20



FASTBREAK Za razliku od konkurentne igre, koja ovdje jednom pobijedite, nema više spasa za obrambene igrače jer se za jedan od svojih Signature potegne.



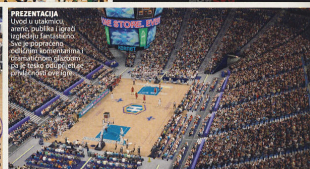
OBRAUNA Probajte zamisliti kakve opcije u ovoj igri ima Gametrack, koji je lice a naravno, zbog toga nije čudno da pristup koji ima Fisher i Odom, a koji je najbolji igrač u ovom igraču.



ASSOCIATION Jednostavan dodatak igračevih ambicija znatno olakava kreiranje ekipe



KOMBINACIJE Koristeći stikove i triggera moguće je izvoditi nevjerojatne stvari, no takvo upravljanje je prekomplikirano, a većinom je i sasvim nepotrebno.



PREZENTACIJA Uvod u utakmicu, arene, publika i igrači izgledaju fenomenalno. Sve je popravnice čekanim komentatorima i dramatičnom glazom, ali je teško podnijeti je prekomplikiranost igre.

NBA 2K9

Najbolja košarkaška simulacija na tržištu

ŽANR SIMULACIJA KOŠARKE
IGRAČI 1-4
GOĐINE 1-4
PROIZVOĐAČ (PAL PC) VERIZON JES NILE POTVRBENA
PRIZNACI DODATNI VISUAL CONCEPTS
IZDAVAČ 2K SPORTS
[HTTP://2ksports.com/games/nba2k9](http://2ksports.com/games/nba2k9)

Već smo se navikli da nam početkom nove NBA sezone donosi nove epizode iz dva dugovječna košarkaška serijala, pa je tako uz nezaobilazni NBA Live 09 pred nama i novi NBA 2K9 koji ovom epizodom ulazi u svoju desetu sezonu. Lagodna situacija u kojoj uživaju na tržištu i ove godine omogućila je autorima rad isključivo na detaljima bitnim za igrivost. Neke otrpjele znane nedostatak u igrivosti, kao što je neobjašnjivo promašivanje sigurnih polaganja, ili šut sa stražnje strane ploče, ovaj put su sveli na razumnjivu mjeru, no zato zakonitost zakucavanja

"Smanjili su broj glupih promašaja na polaganjima, no ostaje problem zakucavanja, skokova i slobodnih bacanja"

lopte u koji i dalje ostaje nepoznanica koja izaziva nelagodu pri igranju, i ostavlja vas s neodumicom zašto igrati u čistoj situaciji nije zakucano. Postavljanje pod koš i pravovremeni skokovi i dalje će biti enigmi (ipak nešto manja nego kod konkurenta), a više ćete uspjeha u obrani imati krađama i blokadama nego klasičnom pozicijskom obranom. Ipak, onoga što je dobro, znatno je više, i zato će NBA 2K i dalje biti najbolja košarkaška simulacija na tržištu.

NAJBLIŽE TELEVIZIJSKOM PRIJENOSU
Zašto je tome tako? Pa zato što autori uspijevaju s naknadom da u vremenski okvir odigravanja utakmice koji igrači određuju (oko 20-ak minuta čiste igre) uspijevaju

"utrpati" sve ono što čini jednu košarkašku utakmicu. To je fantastično i čini ovu igru toliko dobrom i igrivom. Osim navedenih promjena, što se tiče igrivosti nema prevelikih zahvata. Umjetna inteligencija možda je postala nešto pametnija i sad se trudi (s relativnim uspjehom) prilagoditi onome čime je uspijete zaskečiti u

PREZENTACIJA I DODACI

DODATNI SADRŽAJI su i ove sezone ostali na visokoj prošlosezonskoj razini. Uđete li u Blacktop mod, susrećete se s poznatim natjecanjima All Star Weekenda, ali bez publike, uz sad već standardnu školu zakucavanja, 3P shootout je nešto olakšan, pa se ipak neće dopadati da promašujete lopte u nebaliziranim serijama od 10-ak lopti ili više. Association mod je produbljen činjenicom da dobivate informacije o novčanin i karijernim ambicijama svakog igrača, što znatno olakšava izbor strukture ekipe. Što se tiče statistike, dodan je novi jednostavni preglednik igrača po slovima, mogućnost prebacivanja na metrički sustav, hot zone svakog igrača nakon utakmice, najbolje akcije svakog igrača (signature highlights), uz nevjerojatni Gametrack u kojem ćete moći pogledati svaku akciju u utakmici bez učitavanja. Jednako tako, i dalje je moguće bilo koji segment utakmice snimiti na hard disk i poslije pregledati radi analize.



THE NBA 2K INSIDER I LIVING ROSTERS
Prijavite li se na mrežni servis, moći ćete uživati u 2K-ovu ekvivalentu praćenja aktualne sezone. Ovim stručnim komentatorima, analitičarima i transfera, najvažnija je naravno stalna promjena atributa igrača ovisno o njihovoj stvarnoj izvedbi.



AH TAJ NOVAC Većina reklame može totalno zbuniti pri igranju, pogotovo stoga što se u trenutku pojavljivanja od nje ne vidi igrač koji vodi loptu.

igri. Što se tiče kontrole, neznatno je promijenjen šut, koji (u slučaju da koristite desni stick) možete mijeriti u skoku, dok je gomila kombinacija stikova i triggera kontrole učinila prekomplikiranima. Ipak, u igri protiv živog protivnika sve rečeno odlazi na stranu, budući da je to segment u kojem 2K briljira; atmosfera vas jednostavno ponesi i zaboravite na sve. Dramatična glazba, bezbroj kutova kamere, kvalitetni komentatori i različite druge perversije (vidi okvir) čine savršenu cjelinu na koju teško možete imati zamjerku.

Znači, pronađite omiljenog ljudskog protivnika, uredite rostore i settings, i na kraju ćete se naći pred fantastičnom igrom koja će vam pružiti najbliži mogući osjećaj stvarnog sudjelovanja u košarkaškoj utakmici. Tomislav Tomašić



1PS3 PS3 PC XBOX	
NBA 2K9	
VISUAL CONCEPTS / 2K SPORTS	
GRAFIKA Mnogo bolja, barem što se tiče publike i moćne animacije	16
ZVUK Na tihu TV prijevodu	17
IGRIVOST Glasovni komentari izvanredni i izjednačeni	17
TRAJANJE Bez problema izdržava do sjedeće sezone	18
IZUMOT Otkriva igrivost i prezentacija bez grešaka	
LOGO Poznat problem u skokovima, zakucavanjima i polaganjima	
KONAČNO I dalje vladar košarkaških simulacija	
GP 17 / 20	

navorala@warcraft.hr



GAJEZA Prvi i najvažniji stvar koju morate otključati je garaža u Starom Hollywoodu. Bez nje nema ni promjena niti poboljšanja vozila.



CHECKPOINT Eketan i dobro uočljiv, ali lakšid postavljen na nepravilno mjesto, što vas u brzom vožnji navede na krivi put, a to gotovo uvijek znači izgubljenu utrku.



NAGHADA Sretna je okolnost što ćete novac i bodove dobiti nakon svake utrke. O ishodu ovise tek kolčina.



REPLAY Nakon svake utrke možete se pozabaviti promatranjem vlastite izvedbe u kvalitetnoj priredenoj repitri.



MUSCLE Midnight club mijenja stereotip o muscle autima kao neupravljivima. Nije da su nešto posebno upravljivi, no ništa manje nego neki slabiji tuner auti (japanke i europske junice).



POBOLJŠANJA Ulaškom u garažu dobivate pregled nad novcem i dostupnim poboljšanjima. Poboljšanja otključavaju uspješnim utrkivanjem.

ŽANR ARKADNA VOZILNA
IGRAČI 1-16 (ONLINE)
GOĐINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ ETANES LIBELLULES
ODJAVI ROCKSTAR GAMES
HTTP://www.rockstargames.com/midnightclubLA

POGLED UNATRAZ

Iako se mnogima možda neće tako činiti, Midnight club je prilično dugoživčan i već etabliran serijal koji je svoj životni put započeo još 2002. godine, a čija je LA već četvrta epizoda. Ako bismo igre iz serijala trebali svrstati pod zajednički nazivnik, možda je Midnight club najlakše okarakterizirati kao igru kojom Rockstar Games pokazuje kako njihovo jedno spomena vrijedno postignuće nije Grand Theft Auto (da ne zaboravimo također vrijedne spomenika igre poput Bullyja, Warriorsa, Red Dead Revolvera i ispravno nazvanog Manhunt).

Nova igra iz serijala Midnight club ne odmiče se previše od već uhođanog koncepta koji je nastao u danima lutanja Electronic Arts u kojima su željeli od Need For Speeda napraviti igrači pandan filma The Fast and the Furious. U tome na samom početku nisu bili osobito uspješni, kao ni ostali proizvođači igara, pa se gomile mediokritičnih naslova ovdje nećemo ni spomenuti, no s vremenom su uspjeli napraviti kontakt s publikom producirajući vozačke "akcije" podebljane beznačajnim pričama, kako bismo najbliže mogli okarakterizirati i Midnight Club: Los Angeles. Kao što samo ime govori, igra je smještena

"Težina ove igre mogao bi biti faktor koji će obeshabriti casual igrače"

na područje LA-a, i to je možda jedan od njezinih najvećih aduta, budući da je Etranges Libellules uspio napraviti fantastičnu virtualnu inačicu znanog megalopolisa u kojoj su čak i potpunim strancima poput mene neki dijelovi lako prepoznatljivi zahvaljujući brojnim odgledanim filmovima. U igri se nalaze u ulozi uličnog vozača koji je na početku svoje karijere u uličnom utrkivanju. Odabirete jedan od početno dostupna tri automobila, uspostavljate kontakt s organizatorima utrka i igra kreće. Igra funkcionira tako da se vozikate po gradu i tražite vozače željne utrkivanja, ili čekate poziv organizatora, koji će vas uputiti

na pravo mjesto. Kako napređujete kroz igru, na karti gada pomoću koje pratite kretanje otvarat će se sve više natjecanja različitih stupnjeva težine.

BOGATSTVO PLODOVA PRIRODE

USPIJETE LI SE otatrati Sicilima i Haribadima vezanim uz upravljanje, ispod površine čete naći prilično ispoliran proizvod prebogot sadržajima. U vožnji ulicama LA-a pronaći čete obične utrke, checkpoint utrke, time triale i utrke na autosteci. Osim uobičajenih utrka, tu su i vremenom ograničene isposuke vozila, kao i ozvevitički zadaci u kojima čete morati otkriti označeno vozilo. Da biste se lakše snalazili u ogromnom i prekrasnom LA-u, na raspolaganju vam je karta poput one Google Eartha uz pomoć koje biste teoretski i usred utrke trebali biti u mogućnosti pronaći optimalnu putanju i skrivene predice, no kad stvar isprobate uživo, vidjet ćete da je zadatak vrlo težak. Ne budete li zadovoljni singleplayerom, tu je i multiplayer koji omogućuje simultano igranje čak 16 igrača, s poznatim multiplayer modovima.



MAPA Nije Google Earth, ali funkcionira na istom principu, pri čemu se kamera podiže prilično visoko iznad površine

HARD COOKIE

Prvo čete primijetiti kako je vozni model prilično krut i stieran za razliku od primjerice Burnouta u kojem je vrlo lako primijetiti razlikovnosti u karakteristikama pojedinog vozila i osjetiti težinu voznog modela te preciznost i mekoću upravljanja. U MC-u našažlost nije tako, barem ne toliko očito, koliko bi po mojem mišljenju trebalo biti. Naglasak je na brzini vožnji kroz napučen gradske ulice, pri čemu bi kontrole i vozni model trebali biti savršeni, no tome nije tako. Kao prvo, bez obzira na dostatan broj kutova kamere, imao sam teškoća s pronalaženjem odgovarajućeg pogleda na akciju, pa sam nakon isprobavanja i promišljanja ipak ostao na konzervativnom pogledu s prednjeg branika. Nadalje, širina vozila na takvom pogledu kamere dosta je problematična, pa je često teško procijeniti hoće li vozilo uspijeti brzo proći kroz gužvu ili ne, što, kao što možete i pretpostaviti, nerijetko uzrokuje sudar. I na kraju, kontrole, brzo mijenjanje smjera nije problem, no ulasci u zavojie pod ručnom kočnicom

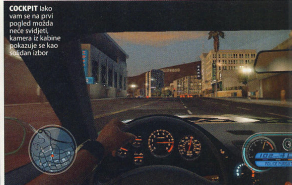




VOZILA Iako izbor vozila nije toliko bogat kao kod konkurenata, ponuđeni uzorci su licencirani i vrlo respektabilni



MOTOCIKLI Oni ne bi sve ostalo samo na automobilima, spomenimo da je u Midnight klubu moguće juriti i motorima, ali nije toliko zabavno kao u PGRA



SALEEN Budete li sretni ruke, a pri tome ste državljani SAD-a, kupnjom MC-LA možete osvojiti ovog ljepotana



REKLAMNA MAŠINERIJA

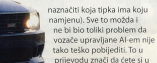
JASNO JE DA je marketing u današnjem poslovnom svijetu sve, no MC je pomaknuo granice i u tom smislu. Ne samo da je igra pano za oglašivače, pa ćete tako vozeći se ulicama grada zateći gomile najrazličitijih mogućih reklamnih poruka, nego su i u tržišnoj prezentaciji igre u Rockstaru odlučili igrati kao veliki igrač i ponudili nam osim zabave mogućnost novčanog dobitka u vidu osvajanja prekrasnog Saleena 302e Extreme vrijednog 100.000 dolara.



MIDNIGHT CLUB AIR JORDAN II Možda ne bismo trebali besplatno reklamirati, ali pokušavam shvatiti vezu između simulacije utrka i tenisa...

toliko su neprikladno izvedeni da sam se prvo vrijeme pitao ne koristim li možda pogrešnu tipku za ručnu kočnicu (što je dodatni problem, jer se autori nisu potrudili

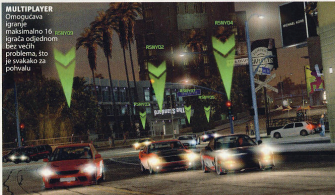
"Od Rockstara smo se navikli na detaljne eksterijere, no još jednom su uspjeli nadmašiti sami sebe"



naznačiti koja tipka ima koju namjenu). Sve to možda i ne bi bio toliko problem da vozače upravljane AI-om nije tako teško pobijediti. To u prijevodu znači da ćete si u

MULTIPLAYER

Omnoguća igranje maksimalno 16 igrača odjednom bez većih problema, što je svakako za pohvalu



početnim stadijima igre moći priuštiti pokoju pogrešku, no već nakon sat igranja, kad se pojave prvi žuti, narančasti i crveni protivnici izeleni su najlakši, zaboravili na lagodan napredak. Osim što AI dobro vozi, i sama igra koncipirana je vrlo teško i baca vas u serije utrka u kojima je nužno pobijediti. Na primjer u seriji je nužno ostvariti tri pobjede, sudjeluje pet vozača, i prvenstvo prestaje kad netko izbori treću pobjedu, što može biti vrlo dugotrajno i naporno, osobito ako AI vozač treću pobjedu izbori prije vas, čime je serija izgubljena. Ako smatrate da vas navedeno nije dovoljno, tu je još i policija, koja prati vaš

uspon na vozačkim ljestvicama i čini sve kako bi vas omela u "radu". Budući da i li i njima jako teško pobjeći, barem na početku igre plaćanje minimalnih kazni pojačuje se kao bezbolnije i zabavnije rješenje problema, jer

akciju policajaca pratite na kameri iz njihova vozila. Srećom, sitnica kojom su nam ipak pokušali olakšati život jest da se experience bodovi i novac dobivaju čak i za izgubljene utrke i serije, pa ćete napredovati kako god okrenete, a o vašoj vozačkoj vještini ovisit će kojim tempom.

A SAD, ONO LIJEPO

Stavite li na stranu sve probleme i koncentrirate li se na činjenicu da se ovo jeste prekrasno modeliranim gradom, sama igra mogla bi vam postati zabavna. Dodajte na detaljan grad i protok vremena (što znači da ćete se utrkivati u različito doba dana i noći), promjene vremenskih uvjeta koje uzrokuju možda i najljepše vremenske efekte nakon PGRA, odlične zvučne efekte vozila i prometa, pa ćete se na kraju ipak teško kako uživati u ovoj tehnički fantastično izvedenoj igri kojoj je tek mali nedostatak programerskog iskustva vezan uz simulacije vožnje uskratilo titulu hita. **Tomislav Tomasić**

1 PS2 I PSP I X360 Midnight Club: Los Angeles

ETRANGES LIDEL / ROCKSTAR

GRAFIKA

Koliko je LA biočan prekrasno isam odigrati, ali izgleda fenomenalno

18

ZVUK

Zvukovi motora i promjena su autentični, glazba bezbica

15

IGRIVOST

5 kockica vođa nite se svi dođu, ne teško je reći problem

14

TRAJNOST

12 multiplayera za 10 kockica zabave za uporne ne nedostaje

16

DOBRBO

Odlična grafika i prezentacija dominiraju igrom

LOŠE

Wii zaigranost igra, čak i za izložene vozače

KONAČNO

Nije loš paketić, čak i starije igre poput NFS Carbona su još uvijek mnogo bolje

GP 14/20



POMOĆNIK BRUNO
prije će vas
šteloga cijelo
igre i malena
komentaristi
događanja



SVEČENIK EUBACI Postava likova u
Abbeyu je malena, je naku



SHOOTDOG Revolveraški
obručnik u igri se našt
isključivo reds rati



IRITANTNA KAMERA vrlo
nezgodno prati kretanje lika i često
oni mogući ugodnu kontrolu



SIROMAŠNI EKSTERIJER dok je
unutrašnjost
samostana vrlo
ugodno i prilično
detaljno oslikana,
što se na može reći
i za hladne, puste
eksterijere

Whisper to a door



ATMOSFERIČNO
Mračni srednji
vijek, zavjere,
ubojstva i maleni
samostan na
osažnje



PC exclusive

The Abbey

ŽANR AVANTURA **IGRAČI** 1-2 **GODINE** 1-4 **IZLAZI U PRODAJU** PROIZVOĐAČ ALCACHOFA SOFTKARE **IZDAVAČ** ADVENTURE COMPANY [HTTP://WWW.THEABBEYGAME.COM](http://www.theabbeygame.com) **OPTIMALNA PC PLATFORMA** 3

S Iz gomile avanturističkih prijetaka kojima smo se pozabavili u prošlomjesečnom broju izdvojio se naslov malenoga španjolskog razvojnog tima. Osim što je zanimljiv zbog korištenja 2D, rukom crtane, gotovo u klasičnom Disneyjev stilu animirane grafike, poseban je i po tome što je dobrim dijelom baziran na proslavljenom romanu Umberta Eca I me rade. Radnja je smještena također u srednji vijek, a maleni zagonezni samostan smješten visoko u planinama negdje u bespućima Španjolske. Ulogu glavnog lika, mudrog i iskusnog svećenika Leonarda preuzimate u trenutku njegova putovanja s mladim štičnikom Brunom prema spomenutom samostanu. Iz nepoznatog razloga, uoči samog dolaska na cilj zagonezna mračna figura pokušava ih ubiti izazivajući odron kamenja. Nakon što stignete u samostan i počnete se upoznavati s unutrašnjim svećenicima stvari se naglo dodatno kompliciraju serijom ubojstva čije rještavanje u vaše ruke predaje glavni opat. U desetak sati igre tako ćete, podijeljeni kroz poglavljia, u stilu srednjovjekovnog CSI detektiva/svećenika neumornim point&clickanjem istraživati ugodno i atmosferično samostan i hladno i

mračno oslikane 2D prostore, ispitujući pritom neke od najčudnovatijih likova u ovrne žanru dosad. Zagonetke su prilično jednostavne a sama priča klasično predvidljiva bez bitnih preokreta. Inače sasvim ugodno avanturističko iskustvo i prolazna ocjena za prvi veći projekt Španjolaca iz Alcachofa. I napomena za kraj - par dana prije zaključenja broja saznali smo kako jedan ambiciozni grčki izdavač sprema lokalizaciju Abbeya za zemlje naše regije uključujući i Hrvatsku. **Damir Đurović**

I exclusive PC

The Abbey

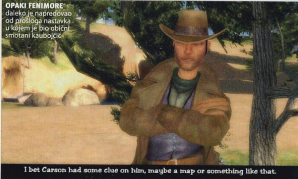
ALCACHOFA SOFTWARE / ADV. COMPANY

DOBRO	Ugodni, rukom crtane pozadine	GRAFIKA	15
		ZVUK	14
LOŠE	Jednostavne zagonetke, sličnoliki eksterijeri	IGRAČKOST	15
		TRAJNOST	15

KONAČNO

Avantura s likovnim konceptima koja je svak preporuča za hardcore fanove žanra

15 / 20



I bet Carson had some clue on him, maybe a map or something like that.



PC exclusive

Fenimore Fillmore's Revenge

ŽANR AVANTURA **IGRAČI** 1-2 **GODINE** 1-4 **IZLAZI U PRODAJU** PROIZVOĐAČ REVISTRONIC **IZDAVAČ** NOBILIS [HTTP://WWW.REVISTRONIC.COM](http://www.revistronic.com) **OPTIMALNA PC PLATFORMA** 2

S Što se točno ljudima u Revistronicu motalo po glavi kada su odlučili svoj uspješni serijal avantura o luckastom kauboju Fenimoreu Fillmoreu upropasti praktički nedovršenim proizvodom nismo uspjeli saznati. A sve je krenulo tako dobro. Potpuno novi grafički engine, ozbiljniji likovi i detaljniji akcijski revolveraški obračuni. Sva obećanja uskoro su se pretvorila u paru. Za klasičnu point & click avanturu Revenge je doista prekratak te vas neće zaokupiti dulje od četiri, pet sati. Tijekom igranja ćete doslovce imati osjećaj kao da je netko odjekao dio scenarija u ključnim momentima ili vam tek ponudio "sažetak" nečega

što je mogla biti kompletna i izazovna priča. Zagonetke, osim u jednom ili dva slučaja, toliko su lagane da su gotovo smiješne a postava likova toliko je malena da nam se na kraju sve čini kao diplomski projekt iz game dizajna neke mlade ekipe, a ne naslov već dokazanog studija u žanru avantura. Fjasko upotunjujući i glupave, dosadne revolveraške scene koje služe tek kao nepotrebna smetnja uobičajenom point & klikanju ekranom. Jedino što je potpuno pogodeno jeste ugođaj kao u pravim vesternu, u čijem okruženju se moglo i trebalo napraviti mnogo više. Ne možemo si pomoći, jednostavno smo razočarani. **Damir Đurović**



I exclusive PC

Fenimore Fillmore's Revenge

REVISTRONIC / NOBILIS

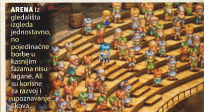
DOBRO	Prizni ugođaj vesterna	GRAFIKA	14
		ZVUK	12
LOŠE	Izrazita površnost igre, grafički begovi i kamera	IGRAČKOST	13
		TRAJNOST	10

KONAČNO

Proizvod avanturističkog serijala upućuje na neovakav aljkav, nepokolešen proizvod

11 / 20

PUTOVANJA Osim klasičnog hodanja po 3D mapi moguće je skratiti put putovanjem brodom koji se inače koristi za prelazak na drugi kontinent.



Star Ocean: First Departure

Nije vino, ali je jednako dobro kao 12 godina staro vino

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ TRI-ACE
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://www.starpcanname.com/](http://www.starpcanname.com/)

 U vrijeme Fallouta i Fablea, pa i drugih velikih ne-RPG-ova, lako bi se moglo dogoditi da propustite Star Ocean. To više što iz ime nosi etiketu "prepravljeni stare igre SNES". No predlažem da barem pogledate First Departure, jer mogli biste se ugodno iznenaditi. Pogotovo volite li RPG-ove stare škole, lako se u ovoj igri starim može nazvati samo priča i donekle koncept težine protivnika koji nam ionako više odgovara.

SVE SAMO NE STARO

Grafika je u većini igre jedna od najljepših na PSP-u, a čak su i 2D likovi Iljepe animirani tako da je vizualni dojam kao da igrate novu a ne staru igru. U svim važnijim dijalogima čete čuti vrlo dobro odglumljeni glas, a simpatične taktove glazbene podloge nerijetko smo nastavili pjevšiti i nakon što smo ugasiili PSP. Mogućnosti razvoja likova i njihovih sposobnosti te korištenje talenta za učenje glazbe, crtanja, kuhanja, izrade predmeta, čak i lažnih bankovnih računa i plagijata te mnogih drugih zanimljivih obrtničkih i umjetničkih osobina dovoljno su zabavne da se u njima gušta jako nisu nužno za prolazak kroz igru. Što je šteta jer s njima prolazak postaje

prelagan. Svedjendo, volimo stari sistem nepovećavanja težine protivnika ovisno o našim sposobnostima pa se tako s gušćom nakon desetak sati igranja i nabildavanja, vraćamo u onu pecinu s početka igre gdje su nas u sekundi savršili sa zemljom. Borbe su također sve samo ne 'starij i dosadnog' koncepta jer su u stvarnom vremenu i vrlo brze. Kak i pri kraju igre, kad će pokatkad zasmetati nemogućnost prekidanja animacije kod napada čarolijom. Možda se borbe u početku čine konfuzne, no čim u ekipu od ukupno četiri ica, koliko ih se istovremeno može boriti, ubacite one koji koriste magiju, te promijenite strategiju i formaciju, stvari se popravljaju nabolje.

"Trebalo je 12 godina da dođe u Europu. I još uvijek je zabavan"

Pomoći će i borba u areni sa svakim likom zasebno gdje je moguće provjeriti njihove specifične načine napada. Pomalo nedostaje i mogućnost obrane koja se svodi na jačanje opreme i samog lika. Iako nije sve bajno, gdje priča ipak pokazuje znake starosti te s obzirom na to da lokacija i planeta baš i nema u broju koji bismo očekivali od igre koja se zove Star Ocean, preporučujem svakom RPG fanu da odmori malo od apokaliptike Fallouta i nervozne žene/muža Fablea te osjetje još jednom zašto smo u startu zavoljeli ovaj žanr. **Đašo Zrno**

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

ORIGINALNI STAR OCEAN izišao je samo u Japanu 1996. za SNES konzolu. Slijedilo se verzije The Second Story za PSone i Till the End of Time za PS2, koje su objavljene i kod nas, te Blue Sphere za GBA koji opet ne prelazi granice Japana. No kako to Square Enix u zadnje vrijeme običava raditi, u pripremi novog Star Oceana za X360, u skladu s promocije te naravno nove zarade izvlače iz arhive uspješne povijesti, uljepšavaju ga prepravljaju, i nude nam prvi put mogućnost igranja i pravog upoznavanja svijeta Star Oceana. Na našu sreću.



GOTOVO ZAVRŠEN The Last Hope početkom iduće godine izlazi u Japanu, ali još nije poznato kad će stići u Europu

Star Ocean: First Departure

Na mapi ne tako daleč, ali
sajna na letadljaku

Glasovna gluma većinom dobra. Glasbu još uvijek pjevamo

Ako je i stara, volimo je takvu. Borbe su brze i zanimljivije

TRA INDO

Od 20 do 40 sati. Premalo 1

C440

oceno
dobre namijali. Grafika,
naziv i likovi i koncept težine
protivnika.

Gdite:

Loše zmijsica?

1

KONČANO
Nedostaje mi više lokacija i
kompleksnija priča za titula hita

GP 16



MAGNETSKO POLJE
Oduševni dijelovi staza koriste magnetska polja za sadržavanje letjelice na njemu prilikom izvođenja popularnih "loopings".



BRZINA
Izjednači znak Wipeout serijala već više od desetljeća.



U ZONE EVENTU
Je potrebno što duže izdržati na stazi konstantno ubrzavajući brzinu kretanja bez mogućnosti obnove energije.



OSJEĆAJ PRISUTNOSTI
Najbolji je s pogledom iz prvog lica i savima koji ne posrću u staze preporučamo auto-pilot assista na ON.



SCI-FI ORUŽJA
Neka od njih imaju efekt poput onih iz Star Warsa i Star Trek, dok su druga, poput materijalca, donja za "autopilot" i energiju letjelice.

Wipeout HD

PS store

Sve smo to već vidjeli. Pardon, igrali...

ŽANR: FUTURISTIČKO UTJERIVANJE
IGRAČI: 1-2 (ONLINE DO 8)
GOĐINE: 3+
IZLAZI U PRODAJU:
PROIZVOĐAČ: STUDIO LIVERPOOL
IZDAVAČ: SCE
<http://www.wipeouthd.com>

Wipeout HD je igra koja se iz Sony Computer Entertainmenta dugo najavljivala, još od vremena u kojem smo ju razlučivali od Wipeout Pulsea za PlayStation Portable. E pa WHD je napokon stigao, a što je najironičnije od svega, ranije razlučivanje se pokazalo kao jalov posao. Razlog tome je što WHD sadrži više staze, letjelice i modove Wipeouta Purea i Pulsea s PS3-a. Zanimarimo li u činjenicu, sad kad je napokon izišao,

"Wipeout HD svojim je dolaskom na PS Store postao jedan od najprodavanijih PSN naslova"

WHD se pokazao na razini kakvu je taj futurističko-pucačko-letjački serijal oduvijek postavio u žanru. S jasno, nekoliko bitnih razlika koje su vezane gotovo isključivo za hardver na kojem se isto izvođa. A zahvaljujući istom izvođa se u suludo fluidnih 60 slika u sekundi te rasterizaciji od 1920 vertikalnih i 1080 horizontalnih linija što će malo koga, kada ju vidi u pokretu, ostaviti ravnodušnim. Izvođenje igre ne dolazi u pitanje ni pri igranju s 8 igrača online ili

lokalno na podijeljenom ekranu s jedne konzole. Zvučna kulisa nimalo ne zaostaje za vizualima, a odlične zvuke upotpunjava mogućnost slušanja audio zapisa pohranjenih na čvrsti disk PlayStationa 3 koji uz dodatnu mogućnost dodavanja efekata pri izvođenju upotpunjuju osjećaj sudjelovanja u utrci idućeg stoljeća.

ZANOVLJETAJ I RISKIRAJ

RISKIRAJ DA ĆE me mnogi uzeti na zub bez obzira što me dugo nije bilo u obliku slova na papiru. No što jest – jest i mora se reći, Wipeout HD dolazi izgleda sjajno, pitke je igrivosti i košta trećinu cijene PS3 igre koju biste platili u dućanu, no ipak radi se o spjuu dvije igara koje smo u protekle tri godine imali priliku odigrati na PS3-u. I završili baš poput onih kojima će ovo biti mrak oči i koji misle da su veći fanovi ovog besmislavog PS serijala od nas. Ponašanja volimo, ali za njih ne volimo davati novce, osim ukoliko smo diho one riječke "Propustili ste, pogledajte..." elite koja sada opravdano trija ručice, ne mareći što unatoč višestruko snažnijem hardveru na koji je WHD stigao, pogled iz potpuno modeliranog cockpita još uvijek ne postoji, i da, to nam smeta.



TKO SE NIJE SKRIO...
Cockpit u svim letjelicama postoji i žao nam je što smo to primijetili

RAZRAĐENO, ALI I KOMPLEKSNO

Sustav natjecanja podijeljen je na klase od kojih je svaka sastavljena od evenata (Single Race, Tournament, Time Trial, Speed Laps, Zone) povezanih u tzv. Grid, pri čemu sa svakim uspješno završenim eventom otvarate polje s kojim je završeno bilo u dodiru. Zaradom zlatnih, srebrnih i brončanih medalja igrači osvajaju potrebne bodove za otvaranje klase više razine. S višom razinom raste i težina koja već na prelasku u četvrtu klasu pokazuje svoje zube te od igrača traži da sjajno odrađene kontrole (pa čak i "motion sensor") neposredno spoji s fotografskim pamćenjem svakog polja za otvaranje letjelice, te ga natjera da dobro razmisli hoće li prikupljeni oružje iskoristiti za bitku protiv ostalih letelica ili će ga sačuvati za obnavljanje vlastite energije. A kad ni to ne pomogne, morat ćemo se osloniti na onaj treći faktor – faktor sroće čime Wipeout po ne prvi put potvrđuje kako nije casual igra te kako za potpuno završavanje zahtijeva kiruršku preciznost čiju će oštrinu poteza igrači lako usporediti sa stotinama tisuća drugih igrača uviši ili putem tablica s vremenskim prolascima. Iako se radi o daleko najboljem Wipeout paketu koji možete zalagati, u njemu ćete moći uživati isključivo ukoliko imate rodbinu ili prijatelje iz inozemstva preko čije ga kartice možete kupiti s PlayStation Storea, jer u Blu-ray formatu (još) nije dostupan. Za sve ostale – tu je dobar stari i prenosivi PS3. Amir El-Och

exclusive i PS3

Wipeout HD

STUDIO LIVERPOOL / SCE

GRAFIKA
1920x1080 u 60 slika u sekundi
iz svakoga kuta Full HD panel

18

ZVUK
Zvuk igre u 5.1 jako dobar, a surround bar svakom koku bitte

19

IGRIVOST
Staze letjelice uz odlične kontrole omogućuju pomoć u prelasku

16

TRAJNOST
Ista kao i u svim igrama u singleplayu te mogućnost u onlineu

15

OBDO
Ista kao i u svim igrama u singleplayu te mogućnost u onlineu

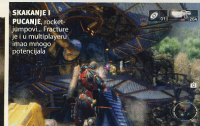
LEŽE
Već smo to odigrali na PS3-u, a i tada je bilo papirućih trike

KONAČNO
Oni koji nisu igrali PS3 uzme, neka dođu do svoje igre

GP 14/20



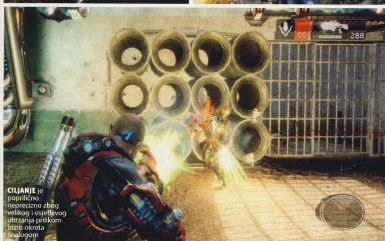
REPETITIVNO Na ovaj smo situacije naišli jedno desetak puta kroz igru



SUKANJE I PUCANJE roketne jamposti i Fracture je i u multiplayeru imao mnogo potencijala



VORTEX GRANATA Kada bacite vortex, bješte, no ne zaboravite uzvati u pogledu



CILJANJE je poprilično neprecizno zbog velikog i osjetljivog ubrzanja prilikom brzo okretu analogom



PRVI DOJAM bio pozitivan, a u tutorialu smo se najviše zabavili



DESTRUKCIJA Nažalost, u igri smo uspjeli srušiti samo neke predodređene objekte

Fracture

Day 1 Studios se toliko zanio da su na koncu deformirali kompletnu igru

ŽANR FPS
IGRAČI 1-12
GDINJE 16+
IZLAZI I PRODAJI
PROZIDAČ DAY 1 STUDIOS
IZDAVAČ LUCASARTS
[HTTP://WWW.FRACUTUREGAME.COM/](http://www.fracturegame.com/)

Ponekad se čini da bi radije živjeli u neznanju nekoliko dodatnih tjedana nego ostali razočarani igrom prije njenog izlaska. Upravo se to dogodilo s demo verzijom obećavajućeg LucasArtsovog Fracturea, pucačine iz trećeg lica koja je kroz Insider, premijeru i Focus djelovala kao gotovo sigurni hit koji bi mogao donijeti neke revolucionarne elemente i napredan engine koji će ih omogućiti. Već u startu smo ostali razočarani i šokirani spoznajom da novih načina deformacije zemljine

"Protivnika je mnogo, a nijedan ne zna promašiti"

površine u odnosu na demo nema. Upravo to deformiranje tla prva je asocijacija na Fracture koja je kroz najave najviše dolazila do izražaja i zapravo je element na kojem se temelji igračka mehanika ovog naslova.

JET BRODY? WTF

Priču ćemo preskočiti jer je toliko zanemariva i nezanimljiva da je gotovo nismo ni primjećivali, a dovoljno je samo reći da se glavni junak zove Jet Brody, da je zaboravljiv i neoriginalan, kako po karakteru tako i po dizajnu, čisto da dobijete predodžbu kakav smo dojam stekli. Osvrnut ćemo se na najjači adut igre i reći kako smo ostali razočarani

činjenicom da je manipulacija terenom jednako siromašna i poprilično nemaštivita kao i u demou, što je itekako očito već nakon tutoriala koji je u prosjeku zabavljiv od ostatka igre. Ako ste igrali jednu sličnu pucačinu, na kontrole se nećete uopće morati privikavati, jer jedina je

MULTIPLAYER

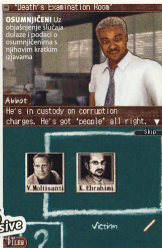
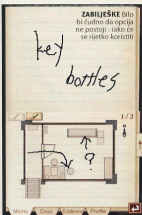
SVE ŠTO O multiplayeru, načinu igranja i modovima trebate znati smo uglavnom spominjali kroz najave od prve vijesti i Insideru prije gotovo dvije godine do ovogodišnje rujanske teme broja. Za razliku od tadašnjeg oduševljenja prezentacijom u Leipzigu, moramo priznati da su nam sada usta prepuna gorkog okusa, jer napucavanje u Fractureu s drugom 11 igrača (u zabavno koliko je to u najavama i prezentacijama izgledalo i to ponajviše zbog nepreciznog ciljanja, katastrofalne detekcije pogodaka i činjenice da je konkurencija u vidu originalnog Gears of Wara, ili pak Resistancea, Haloa 3 i Call of Dutyja 4 još uvijek daleko zabavnija i kvalitetnija. S tim rečeno, predlažemo da svoj novac radije ostavite za nastavke spomenutih igara, a i nas čete, za razliku od Fracturea, na njihovim serverima sigurno promaći.



PUŠTOŠ Nakon izlaska novih Gearsa i Resistancea, Fractureovi serveri mogli bi biti potpuno prazni

razlika u tipkama LB i RB (L1 i R1) kojima se kontrolira najkorisnije oruđe u igri - Entrencher. Svaki projekt Entrenchera snižit će, odnosno povisiti razinu zemljine površine, a to je moguće ponoviti tri do četiri puta kad će se, primjerice, ravna ploha pretvoriti u duboku rupu ili izdžiti u pravi mali brežuljak. Poanta je da smo ovo koristili u svakoj borbi kao svojevrsni sistem zaklanjanja, bilo da se radi o skrivanju iza svog brežuljka ili uskakanju u rov kojeg smo upravo "iskopali". Entrencher se koristi i u praktički 90% zagonetki (ako se podizanje tla na kojem se nalazi određena platforma može nazvati "zagonetkom") koje su toliko jednostavne, očite i nakon prve misije predvidljive da imamo osjećaj kako smo kroz cijelu igru prešli bez ijednog trenutka razmišljanja. Fracture je na sreću, ili nažalost, zabavan samo u određenim situacijama, a takve se obično nadovezuju na pronalazak nekog novog simpatičnog i originalnog oružja poput vortex granata koje poput uragana usisavaju sve oko sebe i na kraju eksplodiraju. Munjice je za najzanimljivija oružja prilično malo, pa smo bili prisiljeni na često korištenje varijacija "običnog" oružja kao što je bacač granata, bacač raketa, automatska puška i slično. Ipak, uz sve rečeno, Fractureova najveća boljaka njegova je igrivost koja je uprosječena konstantnom predvidljivošću, iritantno preciznim protivnicima koji se spavaju dok ih ne pobijete određeni broj, prilično nepreciznom i osjetljivom ciljanju, napornom repetitivnošću, što će češće rezultirati frustracijom nego zabavom. A takvo nešto možemo prepoznati samo maozhištima. - Darko Botic

PS3 X360	
Fracture	
DAY 1 STUDIOS / LUCASARTS	
GRAFIKA Nemaštviti dizajn bez mnogo detalja	13
ZVUK Efekti su grozni, soundtrack neprimjetan	10
IGRIVOST Tipično FPS napucavanje uz par zagonetki	12
TRAJNOST Kampanja je nešto vrsnija, a modovi ni malo ništa	11
TEHNIČKI Zanimljiva igra, solidan prvi dojam	
LEŽE Prizna, Jet Brody, monotoniost, jednoličan zagonetke, frustrirajuć protivnik...	
KONAČNO Nesigurnost potencijal i nekoliko razočaranja. Stoga bi smo mnogo više	
GP 11 /20	



Unsolved Crimes

DS
exclusive
LIV
FILES

Slučajevi su neriješeni još vrlo kratko vrijeme

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ NOW PRODUCTION
IZDAVAČ EMPIRE INTERACTIVE
[HTTP://www.unsolvedcrimesgame.com/](http://www.unsolvedcrimesgame.com/)

Zanimljiv avanturističko-istraživački predložak Hotel Duska i Phoenix Wrighta privlači mnoge autore igara, ali i izdavače. DS se pokazao kao idealna platforma za takve igre i sigurni smo kako će sličnih biti još mnogo - i uopće se ne buni. Ipak, Unsolved Crimes neće se ugrurati u listu najboljih zbog ograničenosti i nedostatka

kreativnih rješenja. K tome, igra je prelagana i gotovo ni u jednom trenutku ne traži od igrača više od površne koncentracije. Tih osam slučajeva, uglavnom ubojstava, koje treba riješiti zajedno s partnericom Marcy Blake, ni u jednom trenutku nisu zahtjevniji zadatak od istraživanja premale lokacije za dokazima, eventualnog zahtjeva da netko drugi ponovo ispita unaprijed određene osumnjičeničke kako bi dobili skraćenu izjavu u nekoliko rečenica, te da na kraju zaključke i detektivsku promućurnost potvrdimo odgovarajući na pitanja s nekoliko ponuđenih odgovora. Koja su k tome u nekim

situacijama toliko jednostavna da se čine kao naknadno dodana samo da bi se povećala trajnost igre. Šteta što 3D engine nije iskorišten bolje i što lokacije nisu veće i zahtjevnije. Šteta i što nije moguće razgovarati s osumnjičenicima te što više nema likova među kojima bi se skrivali oni koje dobijemo na pladnju prije svake misle. Rijetke mini igre memoriranja i pikanja utopile su se u sivilo jednostavnosti i prosjeka iz kojeg igru barem malo izvlači najveći i najvažniji slučaj koji se provlači kroz cijelu igru - slučaj otmice Marcyne sestre.

Dario Zrno

DS exclusive	
Unsolved Crimes	
NOW PRODUCTION / EMPIRE INTERACTIVE	
DOBR Istraživanje i zaključivanje. Zagonetke sa logičnim...	GRAFIKA 11
LOŠE ...ali prelagane. Premalo mogućnosti.	ZVUK 12
	IGRAVOST 13
	TRAJNOST 11
KONAČNO Na temelje smo Unsolved Crimes više prilagodili svojoj igri.	13 / 20

davoralfa@warez.hr.org



Lock's Quest

ŽANR RPG IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ STH CELL IZDAVAČ THQ
 HTTP://WWW.LOCKQUEST.COM/

Iako ga žanrovski smjestamo u RPG a glavni junak ima karakterističnu frizuru koju strši na sve strane, Lock's Quest mnogo je bliži strategiji. Naime, iako ima standardnu priču o mladiku koji spašava svijet, igra se odvija kroz misije, a u svakoj od njih važi je zadatak izgraditi obrambene zidove i tornjeve koji će izdržati brojne napade protivničke armije zlih robota. Neprijatelji dolaze u valovima za vrijeme kojih se možete s njima boriti ili vrijeme posvetiti popravljavanju zidova, a između valova obrane možete i nadograđivati. Za pobjedu je potrebna kombinacija pametnog građenja i korištenja resursa, dobra raspodjela vremena između borbe i održavanja te općenito mnogo taktike i spretnosti jer bitke brzo postanu prilično zahtjevne. Uz dobru i vrlo preglednu grafiku - što je bitno s obzirom na količinu

elemenata na ekranu - i razgovori među likovima su pametno napisani te nisu predugi, a najveća kvaliteta LQ-a je osjećaj "još samo jedan val" koji će ovu naižgled prosječnu igru zadržati u vašem DS-u znatno duže nego što očekujete. Jedini pravi prigovor ide kratkim mini igrama koje se stalno ponavljaju u borbi i izgradnji, iako su jednostavne, ometaju tijek bitke u kojoj je fokus na brzom i preciznom izvršavanju osmišljenije strategije pa nam tapkanje i povlačenje po ekranu samo smeta. **Berislav Jozić**

Lock's Quest

STH CELL / THQ

LOKUCIJA	Ispijeva biti originalan u žanru ali tu je vrlo malo vrijenja nije	GRAFIKA	16
LOKUCIJA	Mini igre su dosadne, smetaju, a trebale bi stati pametnije, nego samo brojne postavke	ZVUK	14
KONAČNO	Nezgodne interakcije, zanemarivo i taktički izazovni RPG	IGRAVOST	15
		TRAJANJE	15
		KONAČNO	15

VIDI STO SAM NAPRAVIO
 Lčenje kroz grad zabavno s samo priličnom

IZGRADI PA RAZONI
 Održavanje vlastite kracije nema puno smisla, no kad vam sve skupi dodatne

DOBAR PREGLED
 Grafika je lijepa, precizna i ucelje daje dosta informacija



U NOVOM STILU
 Iako igra vodi nekoliko vizualnih stilova, mehanika je ista neovisno o obliku zgrade

NIJE SMISLENO
 Vjest u gornjem desnom kutu su neinformativne a ne uspijevaju biti ni humoristične

SimCity Creator

ŽANR MENADŽERSKA STRATEGIJA IGRAČI 1 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ HUDSON SOFT IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS HTTP://WWW.SIMCITYCREATOR.COM/

Ako je istina da značajan broj vlasnika Wilja nije igrao igre na drugim platformama, SimCity Creator vjerojatno će naći publiku - jer ne mijenja koncept serijala menadžerskih igara koji ne gubi popularnost već gotovo dva desetljeća. Izgradnja i održavanje vlastitoga grada uz brigu o dovoljno prostora za stanovanje, trgovinu i proizvodnju, mapiranje cesta i energetske mreže te taktičko postavljanje vatrogasnih i policijskih stanica vrlo je ugodno i zarazno iskustvo. Dodajte činjenicu da Creator ne izgleda loše te je bogat opcijama i objektima koje možete graditi i imate jednu od rijetkih dubokih menadžerskih igara na ovoj konzoli. No ima tu i problema. Jedan je kretanje kamere a drugi činjenica da, ako ste SimCity već negdje igrali, ovdje nećete naći ništa što bi vas privuklo. Specijalne zgrade koje mijenjaju stil vašega grada, letenje kroz grad avionom ili uništavanje vlaste kresanje prirodnim katastrofama nije nas oduševilo, savjetnici

koji bi vam trebali pomoći to ne rade a mrežna igra svodi se na uspoređivanje gradova s drugim igračima. Ako vas osnovni koncept ne privlači, nemojte ovu igru ni pokretati. A ako želite projektirati grad bez prometnih gužvi i problema s otpadom, možda je ipak bolje rješenje neka verzija za računala. Preciznije kontrole i ozbiljnija atmosfera elementi su koji iznimno utječu na ugodnost ove igre a ujedno su i najveći nedostaci verzije na Wilju. **Berislav Jozić**

SimCity Creator

HUDSON SOFT / ELECTRONIC ARTS

LOKUCIJA	Jasni detalji i dobra predloženost	GRAFIKA	14
LOKUCIJA	Uznapred doktrina, to je ita, 15 godina stara igra	ZVUK	12
KONAČNO	Dobro vidi SimCity - pomalo zanemarivo ali još uvijek zanimljivo	IGRAVOST	13
		TRAJANJE	14
		KONAČNO	13



MASHIJE je prilikom, nakon sve se opodi na jedno te iste prikaz koji se ponavljaju kroz cijelu igru



ZAJAŠITE bitnja i najviše healtha jer tonak neće dugo izdržati



VELIČINA JE BITNA
Barem kad su zvijeri u Beast Rideru u pitanju



PARRY & EVADE
Blokiranje i izmicanje funkcijomaju jednako, no šteta je da su ovoliko iskorisani



BORBE PROTIV BOSSOVA su predvidljive, jednostavne i uvijek na isti kalup



LOKACIJE Unatoč vanjskom izgledu, leveli su vrlo ograničeni, često uski poput hodnika i potpuno linearni

Golden Axe: Beast Rider

Ni idealan temelj nije siguran preduvjet za stvaranje hita

ŽANR HACK & SLASH
IGRAČI 1
GOĐINE 16+
ILUZIJA U FUNKCIJI
PROJEKTOVANJE SECRET LEVEL
IZDANA SEGA
[HTTP://WWW.2.SGG.COM/JAGMESTOE/GOLDENAXE](http://www.2.sgg.com/jagmestoe/goldenaxe)

Očajnički smo željeli da projekt Golden Axe: Beast Rider uspije, i to iz dva razloga, a prvi bio taj da Segi baš i ne ide od ruke transformacija starih franšiza iz 2D u 3D, zbog čega je zavladao strah da bi se mogli ponoviti slučajevi "Sonic" i "Shinobi". Drugi razlog je krajine sebičan, ali opravdan činjenicom da smo veliki fanovi legendarnog Golden Axea i nismo željeli

jednih beštija, koja se nije bogzna koliko promijenila još od osamdesetih. Beast Rider je jedna od rijetkih igara iz žanra koja ne forsira "button-mashing", nego zauzvrat nudi sustav borbe koji se fokusira na refleksu i obranu, što je djelovalo vrlo obećavajuće u samome startu. Stvar je u praksi vrlo jednostavna: tipkama LB i RB (LT i RT) izmiče se, odnosno blokirate protivničke udarce, ovisno da li se branite od horizontalnog ili vertikalnog zamaha koji se manifestiraju u obliku narancaste i plave boje, pa ako ste reflekske poboljšali igrajući Guitar Hero ovdje ne biste trebali imati nikakvih problema. Koliko god se ovakav pristup borbi činio zanimljivim i donekle originalnim, nakon dva sata igranja postaje

prilično zamoran, a konstantno izvođenje dva-tri ista poteza ubija bilo kakav osjećaj satisfakcije pri ubijanju gdnih spodob, čime se gubi vjerojatno najprepoznatljivija kvaliteta Golden Axea. Jahanje na nekoliko različitih zvijeri - svaka sa svojim posebnostima i specifičnim napadima - vjerojatno je jedini dio igre kojeg se nismo zasitili, unatoč strogoj linearnosti i velikom broju doslovce preuskih levela. Na zvučne efekte i pozadinsku glazbu se ne možemo požaliti, kao ni na solidnu prezentaciju i kvalitetan dizajn likova, dok ukupan dojam o tehničkoj strani igre narušava

"Sve se vrti oko blokiranja i izmicanja, što jako brzo dosadi"

nista manje od prvoklasnog hack & slasha kakvim GA oduvijek smatramo. Nažalost, Segin razvojni studio Secret Level nakon 19in Mana očajjao je još jedno veliko ime.

TKO JE PRIJE OSTARIO: MI ILI GOLDEN AXE

Lokve krvi, odsječeni ekstremiteti, polugolo žensko tijelo, veliki mač, ogromni protivnici, zvijeri, gnomovi, magije, zlatna sjekira i još koja litra krvi - sve su ovo sastavni dijelovi prethodnika koji su prisutni i u Beast Rideru, ali pobogu, zar je njihov nalet više od dvadeset godina očekivati evoluciju u svim elementima, ne samo vizualnome? Igrača mehanika ovog klasičnog h&s-a sastoji se od kombinacije mrcvarenja ružnih i priguljupih protivnika, bilo to na nogama ili na leđima

USAMLJENA TYRIS

JOS SMO U najavama spominjali koliko smo razočarani činjenicom da u Beast Rideru neće biti Golden Axeove srži i najistaknutijeg elementa starog serijala - kooperativnog igranja, što je ujedno nagovještalo da u igri neće biti poznatih likova poput Gilusa Thunderbea i Axa Battlera, te onih manje interesantnih iz nastavaka čija smo imena s razlogom zaboravili. Iako je već odavno poznato da je Tyris jedini igrići lik, nostalgijare će sigurno razveseliti vijest da se neki od poznatih likova i antagonistu pojavljuju u igri, no ne toliko otkriti o kojima je riječ kako ne bismo upropastili otkrivanje koje je vrijeme ranije smiješno prije originala. Osim njih, tu su Tyris, Gilus i Axa jahali i prije dva desetljeća, te neizostavni gnomovi koje i ovaj put jednako vođimo istovremeno mrazimo. Što možemo slijedeće očekivati? Direktno remakeove i podršku za coop? Mi smo za još jedan pokušaj, samo neka porade na igrivosti.



povremeno opadanje frameratea i neki frustrirajući bugovi. Golden Axe: Beast Rider nije potpuni promašaj. Fanovi će ga sigurno igrati, barem zbog razloga navedenih u okviru, a iako je riječ o igri koja u početku djeluje dobro i nudi nekoliko zabavnih momenata, sve je to na koncu prilično zamernivo zbog mnogo brojnijih trenutaka dosade i nezanimljivosti. **Darko Botić**

Golden Axe: Secret Level / SEGA	
GRAFIKA	13
ZVUK	14
IGRIVOST	10
TRAINING	12
LOŠE	
Sve postavke prilično predvidljive i dosadne nakon prvih sat vremena, teško ići problemima	
HODNAČNO	
Samo za okupljanje ljubitelja hack & slash	
Gp 10 / 20	



MAIN SCREEN
Svaka promjena na liku u tijeku igre vidljiva je u glavnom meniju

BORBA Ni bezopasni snovi nalogu jednog usana. Ne čine borbu interesantnom i zabavnom

LOKACIJE Iako ih ima više i različitije su, na mnogim je lokacijama kretanje dosta ograničeno nego u originalu

INVENTAR je minimalistički do krajnosti vrlo je nepregledan kad je u pitanju

KONJI ovaj put više nisu jedini mountovi i imaju veću ulogu od brzog transporta

Sacred 2: Fallen Angel

ŽANR HACK & SLASH RPG IGRAČI 1-36 GODINE 7+ IZLAZI U PROJEKTI (PS3 XBOX360 VERZIJE 1.7. VELJAČE 2009.) PROIZVOĐAČ ASCARION IZDAVAČ DEEP SILVER [HTTP://WWW.SACRED2.COM/](http://www.sacred2.com/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Unatoč negativnim kritikama, originalnog Sacrada se prisjećamo kao zabavnog iskustva, ponajprije zbog činjenice da je unio svježine u ustaljeni žanr, u vidu noviteta poput jahanja i neobaveznog istraživanja veličnog svijeta u open-ended stilu. Čini se da smo jedni od rijetkih koji su se Sacredu 2 veselili, a u međuvremenu je najavljen i Diablo 3 pa je želja za novim h & s RPG-om još više porasla. Gledajući na igru kao cjelinu, Sacred 2 nije loš. Ali Fallen Angel je već duže vrijeme u razvoju i nikako nam nije jasno kako su developeri mogli propustiti toliko količinu bugova. Sjećate se famoznog buga "wasser" iz originala? Takvi bi se problemi ovdje tretirali gotovo kao zanimljiv, a reći ćemo samo da su do sada izišle već dvije zakrpe i treća je na putu. Preko brojnih bugova, te čestih rušenja igre i smrzavanja sistema može se nekako proći, no stalno prisutna nedorečenost posebno nam smeta. Igračka mehanika je izvedena u standardnome Diablovom stilu s klasičnom izometrijskom kamerom koja unatoč velikom zoomu zna stvarati probleme iz određenih kadrova, a ni "razbacane" kontrole ne služe ničemu dobrom. Čak ni nakon zakrpe borba ne izgleda dobro, likovi u konflikt doslovce ulaze približno jedan drugome pa osjećaja sadističkog užutka prilikom udara vrlo često uopće

nema. Još jedan veliki nedostatak je i konfuzno suželje, te naporno lutanje i pretraživanje grobnica, gdje smo nakon jednog klika morali pritisnuti i tipku OK. To se možda čini banalnim, no, vjerujte, nakon stotinjak grobnica i stropilji Jobovi među vama će odustati od loootanja, čime se gubi jedna od čari svakog sličnog RPG-a. Vizualno, Sacred 2 ostavio je solidan dojam. Nijemi su nas osvojili već uvodnom pjesmom Blind Guardian, a novi mountovi su odličan dodatak. Nažalost, preterano monoton i sterilan način igranja bez mnogo dinamike uništio nam je svaki smisao daljnjeg igranja.

Darko Botić

PS3 X360 PC	
Sacred 2: Fallen Angel	
ASCARION / DEEP SILVER	
DODATNO	GRAFIKA 14
	ZVUK 14
LOŠE	IGRAVOST 11
	TRAJANJE 14
KONAČNO	12
Čekanje verzije za konzole i nadano se boljem rezultatu	



ZEMLJA - ZRAK
Borbe u zraku dosegle su svoj vrhunac

NOĆ Cmo privlači cmo

SNAGA... tamne strane

NAPREDAK Nakon što kupite nekoliko novih poteza, igra se pretvara u beskonačnu kombinaciju pokreta

Spider-Man: Web of Shadows

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1 GODINE 7+ IZLAZI TREYARCH PROIZVOĐAČ ACTIVISION IZDAVAČ DEEP SILVER [HTTP://S2EZCONTROL.SNL.COM/](http://s2ezcontrol.snl.com/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Poučeni iskustvom prošlog dijela, nismo s oduševljenjem dočekali novi nastavak franšize Spidermana, no nasreću u Treyarchu su se odlučili fokusirati samo na najbolje dijelove serijala pa su tako odbacili razine koje su se odvijale u unutrašnjosti i usredotočili se samo na grad. Sustav napretka je krajnje jednostavan, a priča gotovo da i ne postoji nego se kroz igru samo pojavljuju likovi i šalju vas na misije tipa: "odi, riješi [čitaj: uništi/razbij/nabij], vrati se". Koliko god to nevjerojatno zvučalo, ovo je zapravo veliki napredak u odnosu na putanju kojom se virtualni Spidy kretao. Možda nije mnogo u intelektualnom smislu, ali je svakako zabavno. Kretanje po gradu u svim smjerovima dovedeno je do savršenstva. To je znači balet koji traje neprekidno, od trika po zgradama do zračnih borbi, i sve se to realizira jednostavnim kontrolama, stoga možemo uživati u dosad najbolje realiziranim efektima razbijanja okoliša (u ovoj franšizi). Mogućnost korištenja tamnog odijela, Venom, pruža dodatnu moć, no također nosi sa sobom i tamne bodove koji će u konačnici odrediti jeste li na strani

"svjetla" ili "tame". Naravno, nema tu mnogo filozofije osim što tamni Spido može bacati automobile po cesti (pa ti vidi). Sve u svemu, daleko od savršenog ali ovo je najbolja Spider-Man igra do sada.

Danijel Mitčić

PS3 PC WII PS2 PSP DS X360	
Spider-Man: Web of Shadows	
TREYARCH / ACTIVISION	
DODATNO	GRAFIKA 15
	ZVUK 14
LOŠE	IGRAVOST 17
	TRAJANJE 15
KONAČNO	14
Spidy još dalje igra za manje zahtjevnog igrača, no oni će se dobro zabaviti	



NORMALNO?

Malo je toga u ovoj igri normalno, barem što se vizualni i zvučni aspekti tiče. Igra je puno de-vojs oraspoložiti i elegantiji nego.



NE TRAZITE SLAVU

Nu ako je razlika između igara, razlika je u razmišljanju i u igri.

Samba de Amigo

Spremi se za novogodišnje ludilo? Ova igra omogućiti će vam da otkrijete imate li dovoljno energije za ples do zore

ŽANR RITAM-IGRA IGRAČI 1-2 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVODAC GEARBOX IZDAVAČ SEGA

HTTP://WWW.SAMBADEAMIGO.COM

Igra KIDS mjeseca
Wii exclusive

Konverzija kulturne ali u Hrvatskoj slabo poznate igre s konzole Dreamcast i arkadnih automata, Samba de Amigo jedna je od najveselijih ritam-ludnica koja postoji. Otkriveni likovi predvođeni luckastim majmunom u šarenom okolišu mašu zvečkama na latinskoameričke melodije koje će rijetko ko ostaviti ravnodušnim.

Iako siromašna hitovima originalnih izvođača, lista pjesama je vesela i nabijena latinskoameričkim ritmom

Koncept je, ipak, relativno jednostavan: sa svake strane tijela igrača postoje tri pozicije (dolje, sredina, gore) i u skladu s putovanjem krugova na ekranu potrebno je u odgovarajućem trenutku u odgovarajućim pozicijama zastati 'zvečku', tj. Wiimote. Igru je moguće igrati kombinacijom Wiimotea i nunchucka, ili još bolje, s dva Wiimotea

za potpunu slobodu pokreta. Ipak, unatoč kalibraciji koja omogućuje da konzoli pokažete koliko je visok igrač kako bi se njegovi pokreti jasno detektirali (jer ono što je djeci gornja pozicija njihovim roditeljima može biti donja ili najčešće srednja), pri većoj brzini pokreta konzola se lako zbunjuje. Na sreću, to nije primjetno pri

lakšoj razini težine, a Samba de Amigo najčešće će se igrati na taj način.

OBILJE VESELJA

Osim glavnog načina igre, kroz koji otključavate dodatne pjesme i zvukove za korištenje u drugim načinima, tu su brojne mogućnosti samostalnog i grupnog natjecanja, kao i mini igre

SAMBA NEKAD I SAD

ORIGINALNA IGRA Samba de Amigo izšla je prije osam godina na Dreamcastu, nakon što je postigla veliki uspjeh u arkadnim salonima. Uz brzu glazbu i veseli glavni lik, njen osnovni adut bio je set marakasa, koji je specijalnim sistemom ultrazvucne triangulacije vrlo precizno određivao poziciju svake zvečke. Sustav je bio prilično skup pa je igra imala i prilično visoku cijenu, no to nije naškodilo njezinoj popularnosti. U ostalim elementima Samba de Amigo za Wii praktički je identična originalu, što možete vidjeti i na slikama.



STARI I NOVO Vizualna kvaliteta Wii verzije je nešto veća, no stari i novu Sambu gotovo nije moguće razpaziti na prvi pogled



BUČNO I PRECIZNO Marakasi koji su se dobivali uz originalnu igru zvečka su ispuštali zvuk, a dio koji je zvečka mogao se odvojiti ako ste željeli igrati u tišini. Preciznost je osigurana povećanjem s odvojenom paluikom u kojoj su bili ultrazvučni emiteri.

koje nemaju previše veze s glazbom. Samba glazba je vesela i brza, igra se može pohvaliti s više od 40 pjesama na disku, što je zavidna brojka, a dodatne

je moguće (uz plaćanje) skinuti putem interneta. Naravno, sve što je imalo poznatije nije u izvedbi originalnih izvođača, ali na novogodišnjim zabavama nam ne smeta što pjesme izvodi amaterski bend i svedjedno se dobro zabavljamo.

A upravo tome služi Samba de Amigo - neobaveznoj zabavi, po mogućnosti u društvu, na glazbu Gypsy Kinga, Rickya Martina i hrpe manje poznatih glazbenika istog stila. Ljudi koji igraju izgledaju neizrecivo smiješniji, a opet, svatko tko vidi nekoga kako igra poželjet će i sam pokušati, jer mnoge od pjesama su poznate a Sarenilo i veseli likovi na ekranu (osim Sonica, ima tu i drugih Seginih uzdanica, a pojavljuju se i Mikey i vaše konzole) dodatno pojačavaju zabavu atmosferu. Samostalno igranje relativno će vam brzo dosaditi jer neovisno o tome koliko ste vi vješt i precizni, kvaliteta detekcije pokreta Wiimotea ima određenu granicu nakon koje je sve ostalo - sreća. A upravo na sreću, većina igrača kojima je igra namijenjena bit će previše mladi - ili pijana - da primijete da nešto nije u redu. **Berislav Jozic**



MEDVEDI, MAJMONI I RILJAI

Vaš će pogled biti usredotočen na plesnike, a ne na likove koji su u pozadini. Igra je puno de-vojs oraspoložiti i elegantiji nego.

Samba de Amigo

GEARBOX / SEGA

Weselo, šarenilo, puno pjesama i ritam igre

GRAFIKA 4,5

ZVUK 4,5

IGRAVOST 3,5

TRAJNOST 4

KONČAČNO

Simplicna ritam-igra za igrače koji ne traže preciznost svakog pokreta

4

MOJA KUĆICA Ovo ćete mjesto dobro upoznati, ako ni zbog čega drugoga, onda zbog bezbrojnih povrataka i prolazaka pokraj nje



Crash Bandicoot: Mind Over Mutant

Najpoznatija svjetska lisica u novoj avanturi

ŽANR 3D PLATFORMER **IGRAČI** 1-2 **GODINE** 5+ **IZLAZI U PRODAJU** [HTTP://VILLAGE.CRASHBANDICOOT.COM/SPASH/](http://village.crashbandicoot.com/splash/)

Nakon što je Naughty Dog napustio produkciju Crash Bandicoota, serijal je, životareći na staroj slavi, dobio nekoliko prosječnih epizoda, a mora se reći da se ni najnovijim izdanjem iz tog prosjeka nije uspio izdici. Jedino po čemu se, nažalost, novi Crash izdvaja u smislu kvalitete jesu vrlo maštovite i lijepe FMV sekvence koje od početka igre pa kroz njezino trajanje povezuju radnju, no složiti ćete se kako igru ne kupujemo da bismo gledali filmiće, koliko god oni bili dobri.

CRASH, ŠTO TI SE DOGODILO?

U novom nastavku Crash još jednom ima zadatak uprotstaviti se Dr. Cortexu koji je zamislio da proizvede gomilu čudnih kapa koje svakoga tko ih stavi na glavu pretvaraju u agresivnog mutanta pod Cortexovom kontrolom. Nakon što se upoznate s detaljima, ostaje vam da prođete 3D nivoima i zabavite se skupljajući plave i ružičaste

PS2 verzija razlikuje se od X360 verzije tek po nešto slabijoj i mutnijoj grafici.

kuglice tamaneći usput razne protivnike. Stvar odlično funkcionira prvih nekoliko sati, no kad shvatite da u tom vremenu niste odigrali niti 20-ak posto igre, pitate se (s pravom) hoćete li dospjeti do kraja; naime, Crash nudi fiksiran kut kamere, zbog čega katkad nećete znati kamo krenuti. Uz to, igra vas vrlo često tjera da se bez vidljivog razloga šetate unatrag preko



VARIJACIJE Da ne ispadne da je sve u klasičnom skakanju, autori su ubacili i posebu varijaciju teme

nivoa koji ste upravo prošli kako biste došli do sljedeće lokacije. Doduše, s vremenom se pojavi teleport, ali njegova korisnost je vrlo ograničena, tako da Crash gubi na atraktivnosti zbog ove besramne reciklaže. Vrijedno je još spomenuti mogućnost vladanja bičima koja pobijedite u borbi, te interesantno i pravovremeno korištenje njihovih osobina za svladavanje raznih prepreka i protivnika. Osim toga, negdje oko sredine igre doći ćete do mogućnosti kooperativnog igranja, no ona će zbog prije spomenutih ograničenja kamere, koja uz to prati samo Crasha, ostati bez zapaženijeg učinka, baš kao i cijela ova igra, koju mogu preporučiti jedino tvrdokornim ljubiteljima naslovnog junaka. **Tomislav Tomašić**



PS2 i PSP vs. X360	
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	
RADICAL / SIERA	
DOSTO	Filmovi koji povezuju priču i glasovna gluma su prva lliga.
	GRAFIKA 2,5
LOŠE	Činjenica da su samo filmovi koji povezuju priču i glasovna gluma stvarno dobri.
	ZVUK 4
KONAČNO	IGRIVOST 2,5
	TRAJNOST 2
Najbolje, ostalo je samo veliko ime	
2,5	



KOPANJE Jedna od novosti je mogućnost kopanja. Jedino što kopanjem možete postići jest skupljanje kuglica, a tek katkad podzemni prolaz ima svrhu povezivanja više dijelova nivoa.



EKSPLOZIV Neće vam osobito nalikovati, a imate i nekoliko sekundi da se sklonite prije nego eksplodira

Spasilačka služba

Spasitelj - Krešimir Jozic



U ovom broju se mučimo s malo starijim naslovima. No očekujemo da će neke nove igre poput Fablea 2 i Far Crya 2 uskoro završiti na ovim stranicama, a ne treba zaboraviti i druge naslove kojih je u zadnje vrijeme jako puno. Mi se pripremamo i revno ih prelazimo, isključivo radi vas, a nipošto za svoj gust!

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN - Mario

"Na misiji Death of Hanelore ne znam gdje da nađem ključ za sobu u koju moram sakriti tijelo."

Krešo: Ključ se nalazi u sobi koja ti je na mapi označena simbolom Hitman. Konkretno, nalazi se na kuci na sjevernoj (lijevoj) strani sobe.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY - Boris

"Nalazim se na levelu Greece - Tomb of Ubijem. Sidem dolje i tibijem se krokolide. Dalje ne znam."

Krešo: Trebaš naći ručku i okrenuti je u smjeru kazaljke na satu kako bi isprazio bazu. Nadalje, trebaš naći dva sanduka i gurnuti ih dolje u prazni bazen i skočiti za njima. Pozicioniraj sanduke na pločama na podu. Tako ćeš otvoriti jedna vrata i osloboditi još jedan sanduk s metalnim prstenom. Sada moraš opet napuniti bazen vodom kako bi taj novi sanduk počeo plutati pa ga kontroliraj kukom i iskoristi kao platformu s koje možeš dalje.

LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL TRILOGY - Predrag

"Na prvom nivou u New Hope ne mogu naći jedan minikit. Također mi nedostaje jedan u predzadnjem nivou Return of the Jedi. Možete li mi napisati gdje su?"

Krešo: Lakše bi bilo da si napisao koje si sve pronašao, ali evo kratkog popisa lokacija svih minikita. **New Hope** - **Secret Plans**: 1. u drugom hodniku pomoću tamne sile otvori vrata na desnoj strani; 2. na prvom prostorijsu u kojoj možeš koristiti kuku toplinskim detonatorom raznesi buldožer i pogledaj u rupu; 3. ista prostorijsa, pomoću sile stvori platforme na vrhu gornjeg zida i skoči gore do minikita; 4. nakon borbe s Darthom Vaderom idi desno

u Bountyhunter checkpoint pa do kraja hodnika i po rampama da oslobodiš kockice od kojih složi vrata iz kojih će biti minikit; 5. uništi tri bijela (siva) lego bloka (jedan desno nakon Dartha Vadera, drugi desno u prvom hodniku lijevo u Bounty Hunter Checkpointu, treći lijevo nakon energetske barijere koju je ugačio droid) kako bi našao blokove s ljubičastim logom te će se minikit stvoriti na kraju hodnika u Bounty Hunter checkpointu; 6. u skladištu s poljima na podu posloži sanduke jedan na drugi kako bi preko njih došao gore do ruba; 7. nakon skladišta, iza crvenog polja, silom ukloni narančasti dio na lijevoj strani pa iza njega; 8. nakon što u prostoriji s dizalom središnji neprijatelj ide u područje za Bounty Huntere i u jedno od vozila koje si samo napravio pa njime nazad u prostoriji s dizalom te prijedri preko lifta u stražnjem dijelu sobe da se pojavi minikit; 9. nadi još tri 'e' 3' (prvi u zadnjem bijelom hodniku, uništi dio zida na lijevoj strani, drugi u Stormtrooper checkpointu na lijevoj strani kada uništiš bijele blokove, treći kada toplinskim detonatorom uništiš srebrne cilindre u zadnjem hodniku) da se minikit pojavi; 10. u Stormtrooper kadi silom digni čep i isprazni bazen.

Return of the Jedi - Jedi

Destiny: 1. nakon prve borbe protiv cara upotrijebi silu na podne ploče na lijevoj strani i skoči gore; 2. od početka se spusti dolje i uništi srebrne cilindre pa izgradi mjesto za kuku da se popne do minikita; 3. oko središnje jezgre uništi srebrne ploče; 4. kod središnje jezgre pokreni Bounty Hunter checkpoint pa izgradi Protocol Droid Lock te prijedri most i složi minikit od lego kockica; 5. nakon druge borbe protiv cara na gornjoj platformi iskoristi tamnu silu da ugašiš svih 10 svjetla odjednom pa će se minikit pojaviti u rupi na stražnjem

SPORE (PC)

Pritisnom CTRL + SHIFT + C prizovite prozorčić u koji upišite:

150 DNA bodova - addDNA

Slobodno upravljanje kamerom - freeCam

Novac - moreMoney

Napunite zdravlje i druge motive - refillMotives

Sva superoružja - unlockSuperWeapons

Kojom frekvencijom će gusari pjičkati saveznike (umjesto # stavite broj) -

universeSimulatorPirateRaidAllyFrequency #

Kojom frekvencijom će gusari pjičkati vaše sisteme (umjesto # stavite broj) -

universeSimulatorPirateRaidFrequency #

Variranje za nivoe - levels

zidu; 6. nakon druge borbe protiv cara skoči dolje te uništi okrugle predmete i napravi Bounty Hunter checkpoint, iskoristi ga i iskoristi tamnu silu na ventilacijski otvor pa složi blokove i skoči gore na platformu pa lijevo do minikita; 7. nakon prošlog minikita idi u stražnju sobu kroz vrata u gornjem zidu i hodaj preko svih sahtova oko jame kako bi se upalili i pojaviti će se minikit; 8. za vrijeme treće borbe protiv cara, kada se povuče na gornju platformu, uništi zidne ploče na desnoj strani, udi u ventilaciju i idi do sanduka koji gurni na pod pa detonatorom uništi stražnja vrata, a u sobi unutra uništi prvi desni ventilator i zatim ventilator koji je dublje, iza njega; 9. u istoj prostoriji u kojoj je ventilator složi tri stolca i popni se gore po njima pa u ventilaciju i uništi tamni predmet na desnoj strani; 10. u istoj prostoriji uništi cilindre koji se nalaze na lijevoj strani i izgradi Protocol Droid Lock

pa povuci ručku na prvom izbočini na desnoj strani kako bi popadale lego kockice koje trebaš složiti u blok i gurnuti ga na zeleni krug. Uništi dva stolca i izgradi ručku za rotiranje te njome pogurni blok na desno, idi liftom gore i povuci ručku. Ispod toga uništi pokrov ventilatora i zavrti ventilator te skoči visoko do udubine.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

- Bruno

"Kako da otključam Kid Goku i Grandpa Gohan?"

Krešo: Pobjedi Grandpa Gohan na turniru u Destined Rivils: 03. Također, možeš ga otključati završetkom Majin Buu Saga story moda. Za Grandpa Gohana trebaš Master Roshi's pupil i Fox mask.

FINAL FANTASY XII - Wade 3

"Možete li mi reći kako ću otvoriti Astetic Door u Sochen Cave Palace?"

Krešo: Trebaš ući u sjeverni dio Sochen Cave Palacea (ona) diol koji je dijamentnog oblika i s istoka. Zatim idi jednim putem i doći ćeš do vrata. Sada otvori samo vrata označena s Door of Hours, i to redosljedom u smjeru kazaljke na satu. Kada ih sva otvoriš i vratiš se na početak, ču ćeš vrata kako se otvaraju u daljini.

TIMESHIFT - Tomo

"Na misiji Ground Floor sam došao do prekidača koji kada pritisnem pokreće kutije. Ne znam kako dalje, a htio bih nastaviti igru. Jesam li blizu kraja?"

Krešo: Nisi još blizu kraja igre, ali idemo prvo riješiti ovaj problem. Dakle, pritisni prekidaj jednom kako bi se

kutije namjestile u položaj da možeš skočiti na njih. Sada iskoristi svoju mogućnost upravljanja vremenom da vratiš vrijeme unazad kako bi se kutije vratile u položaj u kojem su bile prije nego si pritisnuo prekidaj pa sada možeš skočiti dalje kroz rešetku.



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

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP - Link

"Kako da se popnem na Mt. Crenel Base da bih došao do izvora da zalijem biljku?"

Krešo: Idi u Trilby Highlands (da bi te stražar pustio, pokaži mu svoju novu tehniku mačem) i saviš lijevo te ćeš doći na Mt. Crenel Base. Ako nisi uspio naučiti spin attack, trebaš spojiti kinstones s čovjekom

Hurdy-Gurdy koji će te dočekati na

ulazu u grad i nabaviti Piece of Heart. Zatim idi do Swiftbladea i podući će te kako da izvedeš pokrete.

GOD OF WAR 2 - Ivan, Pero
"Na nivou Throne of Lhakhes došao sam u prostorij u si ogledala i ne mogu nikud."

Krešo: Kada dođeš na tu platformu, treba početi borba protiv sestara sudbine. Ako nije počela, očito je došlo do neke pogreške pa probaj učitati raniju poziciju.

"Zapeo sam na trećem levelu kada dođem do vrata koja treba otvoriti pomoću dvije ploče. Na srednju stavim tijelo, a ja se stanem na

lijevu. Ali kada potkrim prema vratima zatvore se."

Krešo: Tijelo trebaš ubaciti u vodu na desnoj strani i čekaš da dopluta na lijevu stranu. Izvadi tijelo i stavi ga na lijevu prekičacu. Sada ti stani na srednji i odavde ćeš stići kroz vrata.

GRAND THEFT AUTO IV - Paolo

"Što je potrebno da imam 100% prijedenu igru?"

Krešo: Sve story misije, svih 10 misija Little Jacob Delivery, svih 10 automobila Brucie, svih 10 automobila Stevie, sve misije Assassin, nađeni svi nasumični likovi, napućani svi golubovi, završeni svi jedinstveni skokovi (Stunt jumps), objavljene sve aktivnosti s Little Jacobom, Brucie i Packie, otključane sve posebne sposobnosti Little Jacoba, Brucie i Packie, držiš najveći rang u QUBSD (11.000 bodova) i pobjeda u svih deset utrka Brucie.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES - Čitatelj

"Na misiji Motorcycle Escape ne možemo skupiti neka blaga pa bi vas molili da nam kažete gdje su i kako ih skupiti."

Krešo: 1. eksplozivom raznesite blještave dijelove za vezanje brodova pa idite jednim na desno te skočite do blaga, 2. u

prvoj prostoriji raznesite vrata u stražnjem dijelu te idite u sljedeću prostoriju gdje raznesite staklena vrata i pokupite kockasti pod; postavite ga i gurnite kutiju kako biste otvorili prolaz do blaga, 3. na prvom dijelu ceste nadite dio s tri nakupine cvijeća - prvi je pod bijelim zastavama, drugi kod vojnike kućice između rampi, a treći iza drugog skoka preko mosta, 4. raznesite blještave šipke usred minskog polja, 5. usred minskog polja vidjet ćete veliku šalu s otvorenim vratima pa idite unutra, 6. blizu poštanskog sandučića okrenite ruku kod bunara da dignete kantu, 7. u dijelu gdje je šupa vrt i vodotoranj idite do stajane na lijevo i iza nje, 8. (free play mod) idite na farmu gdje je bazuka pa popravite traktor na dva mjesta i idite njime kroz stražnja vrata, pa preorite vrt kako bi mrkve iskočile - kada izorete sva tri dijela vrta i sve tri mrkve izidu, blago će se pojaviti preko mosta, 9. u dijelu s tri velika topa raznesite saviš desni i idite kroz vrata ispod; 10. u istom području bazukom raznesite plave ploče na podu i vidjet

ćete sijenje koje zasadiš (sve sijenje).

DEVIL MAY CRY 4 (PC) - Mario

"Ne mogu pokrenuti igru jer mi se javlja greška u vesti WMVCore.dll datoteke. Stoga je probaj pronaći na netu i skinuti. Ako ni onda neće raditi, probaj preući taj dll na regsvr32.exe kako bi ga Windows zapisao u registry. Tu se ne bi smjelo raditi o problemu s

igrigrom pa je probaj pokrenuti na drugom kompjuteru ili kod prijatelja. Ako tamo sve radi, a ni pomoću tih metoda je ne uspiješ pokrenuti na svojem kompjuteru, preostaje ti jedino ponovna instalacija Windowsa.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (PS2, PS3, PSP, X360, Wii, DS)

Nakon što završite prvu misiju i možete na svoj brod, između misija izaberite EXTRAS I ENTER CODE. Sada upišite jednu od sljedećih šifri (neke šifre funkcioniraju samo na nekim konzolama, ali većina na svima):

Maksimum rang u bacanju sablje - ADEGAN
Svi kristali za sablju - HURRIKANE
Maksimum rang sile za guranje - EXARKUN
Maksimum rang sile za odbijanje - DATHOMIR
Svi kostimi - SOHNDAAN
Svi podaci - OSSUS
Svi talenti - JOCASTA
Svi kombi - MOLDYCROW
Zdravlje - OSSPVENXO
Neranjivost - CORTOSIS

Jača sablja - LIGHTSABER
Neograničena sila - VERGENCE (ili TVENCVMJ2)
1.000.000 bodova za silu - SPEEDER
Sve moći sile - TYRANUS
Maksimalni level sile - KATARN (ili CPOOLKBF)
Maksimalni kombo level - COUNTDOOKU (ili MOMIROXIW)
Svi kostimi - GRANDMOFF
Kento - WOOKIEE
Svećana Jedi odjeća - DANTOOINE (ili CURSEZRUX)
Sith Stalker oklop - KORRIBAN
Sith odjeća - HOLOCORON (ili ZWSPVENXA)
501st Legion - LEGION
Aayla Secura - AAYLA
Admiral Ackbar - ITSATWAP
Anakim Skywalker - CHOSENONE
Asajj Ventress - ACOLYTE
Chop'aa Nottimo - NOTIMO
Stormtrooper - TK421

Count Dooku - SERENNO
Darth Desolous - PAUAN
Darth Maul - ZABRAX
Darth Phobos - HIDDENFEAR
Darth Vader - SITHLORD (ili HRMXRKVEN)
Drexel Roosh - DREXLOOSH
General Rahm Kota - MANDALORE
Han Solo - NERFHERDER
Tesk trooper - SHOCKTROOP
Juno Eclipse - ECLIPSE
Kleef - KLEEF
Lando Calrissian - SCOUNDEL
Luke Skywalker - YELLOWJCKT
Mace Windu - JEDIMASTER
Mara Jade - MARAJADE
Maris Brook - MARISBROOD
Komando - STORMTROOP
Obi Wan Kenobi - BENKENOBI
Qui Gon Jinn - MAYERICK
Shaak Ti - TOGRUTA
Twi'lek - SECURA



Hardware

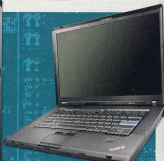
Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji
hardver u okolici

Lenovo W500

Snažan i mobilan

W SERIJU PRIJENOSNIKA Lenovo čine jedni od najsnajznijih modela računala u ponudi tog proizvođača. Dok se glomazni W700 ne brine toliko o svojoj prenosivosti, manji W500 pokušava izbalansirati snagu s masom i dimenzijama. U računalu mase 2,6 kilograma Lenovo je ugradio Intelov Dual Core processor, ATI FireGL 5700 grafičku karticu, 200 GB diska i ekran dijagonale 15,4 inča i razlučivosti 1920 x 1200 piksela. Prilično sposobno računalo dolazi s Ultimate verzijom Windowsa Viste, što je dosta rijetko pa valja naglasiti.



CPU: INTEL CORE 2 DUO T9400 2,53 GHZ
GRAFIČKA KARTICA: ATI MOBILITY FIREGL V5700 512 MB
OS: WINDOWS VISTA ULTIMATE
MEMORIJA: 2 GB DDR3 1066 MHZ
MAŠA: 2,6 KG
HDD: 200 GB
EKRAN: 1520 X 1200
CIJENA: 14.800 KN

DOBRO
Disanje, masa, opremljenost, operativni sistem

GP KAŽE
Moćno i sposobno računalo koje za to vrijeme svoja prenosivost

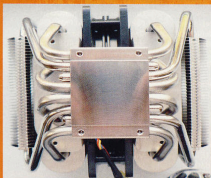
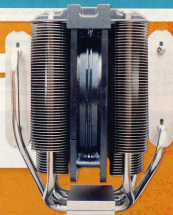
CoolerMaster V8

Blok za hlađenje

TKO JE IKADA vidio izvađeni automobilski V8 motor, pa makar i na fotografiji, odmah će znati zašto je CoolerMaster ovaj proizvod tako nazvao. Velika je sličnost u obliku između ovog hladnjaka i spomenutog

motora. Ta karakteristika mogla bi ovaj proizvod učiniti atraktivnim onim vlasnicima računala koji vole imati ili otvorenu ili prozirnu bočnu stranicu kućišta. Što se tiče njegove efikasnosti hlađenja,

i tu V8 oduševljava, riječ je o jednom od najefikasnijih hladnjaka na tržištu. Jedina zamjerka mogla bi se uputiti zbog nešto više buke pri radu, ali ne na toj razini da se ne bi moglo prići preko toga.



MAŠA: BE5 5
RAZINA BUKE: 17 - 21 DBA
DIMENZIJE: 161 X 122 X 121 MM
CIJENA: OKO 400 KN

DOBRO
Hlađenje, izgled

GP KAŽE
Odličan hladnjak

Enermax MODU 82+

Snaga s imenom

ENERMAX JE SVOJU reputaciju proizvođača napajanja gradio godinama, za razliku od tvrtki koje su tek nedavno svoju proizvodnu djelatnost proširile i na napajanja. U silnoj poplavi "brand name" proizvoda riječ još uvijek vode veterani industrije. Jedan takav proizvod koji Enermaxu čuva njegov dobar glas jest MODU 82+ napajanje snage 525 W. Riječ je o modularnom napajanju, što znači da se kabeli mogu odvojiti od samog napajanja, ili točnije, mogu se spojiti samo kabeli u uporabi radi boljeg reda unutar kućišta. Napajanje je standardnih dimenzija, što znači da posjeduje ventilator promjera 12 cm umjesto 14 cm čemu se priklanja sve više proizvođača snažnih napajanja. Razina buke kod tog napajanja nije velika bez obzira na manji promjer ventilatora. Snaga od pola kilovata trebala bi biti dostatna za sve osim za najjače konfiguracije s nekoliko grafičkih kartica.



SNAGA: 525 W
KONEKTORI: 4 X 8PIN PEG KONEKTORA, 4 X 6PIN PEG KONEKTORA, ŠEST SATA KONEKTORA
CIJENA: OKO 1200 KN

DOBRO
LOŠE

Modularni kabeli, tišina u radu, dimenzije
Cijena

GP KAŽE

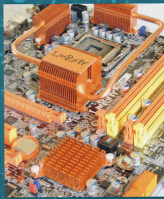
Odično napajanje za one koji ne žele riskirati

DFI LAN Party X48 T2RS

Stabilna zabava

DFI JE POZNAT po svojoj LAN party seriji proizvoda za igrače i ostale zahtjevnije korisnike (overclockere). Upravo će tom profilu korisnika ovaj proizvod biti zanimljiv. Iako se ne radi o vrhunski opremljenoj ploči - nedostaju joj drugi LAN konektor i sučelje Firewire koji samo što nisu postali standard, ona nudi vrhunske performanse, BIOS dopušta priličnu slobodu u overklockiranju, a stabilnost ploče pri toj radnji je zavidna. U

normalnom režimu rada ovo bi trebao biti jedan od najstabilnijih proizvoda na tržištu. Najveća mana ploče T2RS jest nemogućnost reguliranja rada hladnjaka na procesoru, manualni ili automatski. Vlasnici bučnih hladnjaka to nikako neće voljeti pa neka to imaju na umu. Sveukupna ocjena za ovu ploču je vrlo visoka.



INTERNI KONEKTORI:
2 X PCI EXPRESS X16, 1 X PCI EXPRESS X4, 3 X PCI SLOTS, 6 X SATA CONNECTIONS, 1 X ULTRA DMA 133/100/66/33 CONNECTORS

STRAŽNJI PANEL:
1 X PS/2 KEYBOARD, 1 X PS/2 MOUSE, 6 X USB PORTS, 1 X RJ-45 LAN PORT, S/PDIF
CIJENA: 1500 KN

DOBRO
LOŠE

Opset, stabilnost u radu
Nemogućnost reguliranja rada hladnjaka procesora

GP KAŽE

Odično matična ploča za stabilne konfiguracije

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



Intel Core 2 Extreme Q9650 Quad Core - 8.500 kn
Gigabyte X48 D0G - 1.600 kn
2 x 2048 PCB500 Corsair DDR2 - 1.010 kn
HDD Velociraptor 300 GB cache 16 MB 10.000 o/min SATA - 1.100 kn
HDD Seagate 1500 GB 32 MB cache 7200 o/min SATAII - 1.350 kn
Gigabyte GeForce 280 GTX - 3.000 kn
Pioneer BDR-202 Blu-ray - 1.900 kn
Kućni Silverstone TJ10 - 650 kn
Napajanje Corsair 1 KW HXEU - 1.600 kn

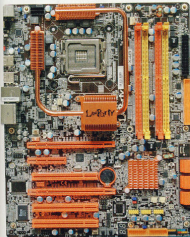
- 18.720 kn

GP optimal



AMD Phenom X4 9550 - 780 kn
Gigabyte MA770 D33 AMD 770 - 450 kn
2 x 1 GB DDR2 Corsair PC6400 - 270 kn
HDD Seagate 640 GB 32 MB cache 7200 o/min SATAII - 590 kn
Sapphire Radeon 4850 512 MB - 1.150 kn
DVD-RW NEC ADS200 - 140 kn
Sharkoon Rebel Economy - 300 kn
Napajanje Chieftec 550W - 520 kn

- 4.200 kn





ZADOVOLJAN KORISNIK Dobro izabrano računalo čini igranje zabavom, a ne frustracijom.

Kakvo RAČUNALO KUPITI za igranje?

Odabir računala prema tome što i kako igruju mnogima će uštedjeti novac

PISE: Goran Maravić

NOVE I VIZUALNO sve izazovnije videoigre donose sa sobom novu glad za hardverom. Nije moguće napraviti igru ljepšom, složenijom i pametnijom bez snažnog hardvera koji će sve to pokretati. Možda je to moguće do neke mjere optimizacijom, ali takve pomake gotovo nitko ne bi dovoljno primijetio pa je lakše osloniti se na tri puta brži procesor i pet puta jaču grafičku karticu s osam puta više memorije. Za tri puta brži CPU, pet puta jaču karticu s osam puta više memorije treba dati određenu sumu novca koja je kupcu uvijek prevelika, stoga pri kupnji treba

Najvažnije je pogledati samog sebe pa svoju policu s igrama, pri čemu je gledanje samog sebe manje bitno. Dakle, policu s igrama. Kojem žanru pripadaju igre koje volite igrati? Definirajte svoj omiljeni žanr i prema njemu kupite računalo. Svima je jasno da Far Cry 2 i Nibbles ne zahtijevaju jednake performanse računala te bi kupnja računala koje pokreće Far Cry 2 za igranje Nibblesa bila velika hrpa bačenog novca. Navedeni primjer je ekstremna i svima očit te zbog toga vrlo rijedak u stvarnom svijetu. Stvarnost nije crno-bijela (Far Cry 2 i Nibbles)

„Pravilni izbor grafičke kartice presudan je za kvalitetu izvođenja igara, a u isto vrijeme može donijeti velike uštede korisniku.“

biti racionalan, a kako biti racionalan reći ćemo vam ni.

nego je siva pa smo mi osmislili nekoliko kategorija igrača te u skladu s njihovim potrebama definirali računala za njihove potrebe.

Hardcore virtualni pucači i ljubitelji pikseliziranih eksplozija FPS-ovi s highend grafičkom karticom igre su koje su uvele 3D akceleraciju u svijet računalnog igranja pa proizvođači 3D akceleratora još uvijek na igračima tih igara zarađuju najviše novca. Svaka novija igra u žanru za kakov-takav prikaz zahtijevati će jednako novu grafičku karticu i gotovo jednako nov procesor, inače će detalji morati biti smanjeni i užitek igranja će trpjeti. U ekstremnim slučajevima

WOW PARADOKS

JEDNA OD NAJPOPULARNIJIH igara današnjice je MMORPG World of Warcraft i mnogi igrači igruju isključivo tu igru. Dobra vijest za njih je da računalo potrebno za pokretanje ove igre uopće ne mora biti snažno. Razloga za to su dva. Prvi je da je igra već prilično stara, a drugi je da je i u trenutku izdavanja bila napravljena s ciljem da radi na velikom

broju računala. To je postignuto nešto manje raskosnim izgledom i prije svega dobrim programiranjem. Pasionirani igrači WoW-a moći će svoju omiljenu igru pokrenuti i na najoskudnijim konfiguracijama računala sa zasebnom grafičkom karticom, a bez problema će se vrtnuti i na snažnijim prijenosnim računalima.

smanjivati će se i rezolucija, a to nikako nije dobro na LCD monitorima te će užitek igranja u potpunosti nestati. Dakle, zaključak je da za FPS-ove treba nabaviti najsnažnije moguće računalo popraćeno prilično velikim monitorom. Radi li se o online multiplayer igranju, veliki monitor bi mogao biti prednost pred konkurencijom - viša rezolucija = bolja vidljivost u daljini.

KOLIČINA MEMORIJE

MEMORIJA JE BITNA stavka pri igranju ili pokretanju bilo koje aplikacije, no nismo je spominjali u konfiguracijama. Razlog tome je prilično niska cijena memorije koje bi u računalima za igranje trebalo biti četiri gigabajta. Više od toga nema smisla stavljati jer 32-bitni Windowsi (Vista i XP) neće prepoznati više, a 64-bitni operativni sustavi mogli bi imati problema s kompatibilnošću s nekim igrama. U četiri gigabajta memorije, koliko može prepoznati 32 bitni OS, ulazi sva memorija ugrađena na računalo, što uključuje memoriju na grafičkoj kartici i na procesoru. Zbog toga će prepoznate memorije biti manje od četiri gigabajta.

Uštede obećane na početku teksta ne odnose se na one koji su se pronašli u ovoj kategoriji. Trebat će im procesor s vrha ponude, velika količina memorije i najjača grafička kartica na tržištu. Preporučujemo Intelove Core 2 procesore s četiri jezgre - seriju Extreme, ako su vam džepovi pretjerano puni. Grafička kartica bi trebala biti najjača ATI-jeva (Radeon 4870X2) ili Nvidijina (GeForce 280 GTX) ili možda stariji primjerak dvostruke GX2 kartice. Za one s monitorima dijagonale 24

DVIJE ZA VEĆI UČINAK Za dobre performanse pri visokim rezolucijama valja kombinirati dvije grafičke kartice



GEFORCE 280 GTX Top modeli grafičkih kartica imaju veliku sustave za hlađenje



BUKA Dodatno hlađenje je nužnost snažnih modernih računala i pri tome ne valja štedjeti - ponajviše zbog razne buke koju će ventilatori proizvoditi



inča i većima preporučujemo kupnju dviju grafičkih kartica i spajanje u SLI način rada. U pratinji s tako snažnim komponentama obavezno se mora naći prostrano i kvalitetno kućište opremljeno prikladnim sustavom za hlađenje te vrlo snažno napajanje. Nešto što se približava kilovatu snage bila bi dobra opcija. Pri izboru napajanja valja se držati provjerenih imena kao što su Enermax, Seasonic, Antec ili Tagan koji su jamac isporučivanja deklarirane snage.

Ljubitelji online fantazije, igranja sa živim sulgrađima i strategija u

„FPS-ovi za ugodno igranje zahtijevaju najsnažnija računala.“

realnom vremenu

Nešto više sreće pri kupnji imat će zagrizeni igrači MMO igara. Naknadni troškovi održavanja servera za igranje ipak developeru igraju da optimiziraju kod i učine igre

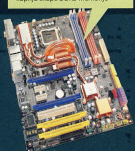
RAM Cijena DDR2 memorije dovoljno je niska da je najbolje staviti maksimum koji podržava OS



IZBOR MATIČNE PLOČE

IZBOR MATIČNE PLOČE vrlo je važan pri kupnji računala. O njoj ponajviše ovisi stabilnost samog računala i mogućnost kasnijeg proširenja. Računala opremljena Intelovim procesorima trebala bi se osloniti uglavnom na P45 Intelov čipset, oni koji žele napvise i najbolje za svoje računalo neka izaberu ploču opremljenu X48 Intelovim čipsetom, takve ploče nude izvačenje nešto više performansi iz memorije podrškom za najnoviju DDR3 memoriju i optimizirane su za najnovije Core 2 procesore. Kupci AMD procesora trebali

MATIČNA PLOČA izbor najboljih matičnih ploča za sobom povlači kupnju skupe DDR3 memorije



pristupačnima velikom broju igrača koji su spremni plaćati mjesečnu članarinu. Takve igre ne mogu dugo opstati na tržištu samo ako dobro izgledaju. Vizualne atrakcije neće

„Današnja cijena memorije je takva da bi svako računalo trebalo imati minimalno dva gigabajta, a ne bi trebao biti problem opremiti ga i s četiri gigabajta RAM-a.“

zadržati nijednog igrača na duže staze, a pogotovo ne ljubitelje razrađenih svijetova i vrhunskih fantastičnih priča, što koncept i radnju stavlja ispred grafike. Rezultat je nešto manja cijena računala za igranje ovih igara. Većina današnjih MMO naslova

bi se držali AMD-ovih čipseta. AMD 790 bi bio dobar izbor. Ploče s istim čipsetom značajno variraju u svojoj opremljenosti. U izbor ovisi o samom kupcu. Ako netko želi spojiti osam diskova i imati 10 perifernih USB uređaja, morat će kupiti adekvatno opremljenu ploču, drugima će sasvim dobro poslužiti i ploče s osnovnom opremom. Danas osnovna operativna podržavaju mrežni adapter, barem šest do osam USB priključaka, šest SATA priključaka i surround zvučni karticu.

KAKAV MONITOR?

OPTIMALNI MONITOR ZA igranje danas je onaj dijagonalne 22 inča. S rezolucijom od 1680 x 1050 piksela ponudit će dovoljno kvalitetan prikaz bez potrebe za najsnažnijom grafičkom karticom na tržištu. Sve veće od ove dijagonale nudi veću rezoluciju i zahtijeva jače kartice. Ovakvim monitorima zadovoljit će se većina igrača, a tek najzahtjevniji igrači FPS-ova, i to poglavito oni koji vole online okruženje s drugim igračima, odušit će se za veće dijagonale i više rezolucije. Oni će morati biti spremni izdvojiti značajno više novca za svoj monitor.

izvrsno će se pokretati na Intelovim Core 2 procesorima s dvije jezgre, popraćenim grafičkom karticom više klase poput GeForcea 280 ili ATI Radeonu HD4870 X2. Oni s malo manjim proračunom provući će se kupnjom GeForcea 260 GTX ili Radeon HD4870 kartica više srednje klase. Kvalitetno hlađenje jednako je važno kao i kod konfiguracija za FPS igre zbog dugotrajnog rada kojim će biti izloženo ovo računalo. Preporučujemo da se pri kupnji obrati pozornost na zvučne karakteristike napajanja i hlađenja u kućištu. Konstantna buka pri duljem igranju koje neće proizvoditi toliko energične i glasne zvukove kao FPS-ovi zna zamarati.

POVREMENI (CASUAL) IGRAČI I UŽIVAOCI 'MIRNJIH' IGARA

Povremeni igrači koji uživaju u opuštajućim i misonim igrama nemaju potrebe izdvojati velik novac za svoje računalo za zabavu. Avanturistički i razni drugi logički naslovi i pokoji jednostavniji i mirniji strategija na poteze vrhunac

su onoga što bi trebalo natjerati računalo na napor, a za tako nešto će dostajati AMD-ovi procesori serije Phenom, te dvije ili tri jezgre, svedeno je, i više ovisi o količini raspoloživog novca nego potrebi. Grafička kartica koja će sve to pokretati jest ATI Radeon HD 4850, ali biti će dovoljan i Radeon 4670.

Manje snažno računalo treba manje energije, manje će se grijati pa nema potrebe za posebno osmišljenim sustavom za hlađenje. Kućišta poznatih proizvođača srednje klase opremljena napajanjima od 350 do 450 W trebala bi biti više nego dovoljna.

PC IGRANJE U POKRETU

Pomalo izvan kategorije dolaze igrači na prijenosnim računalima. Oni koji često putuju i planiraju se igrati na prijenosnicima morat će prilagoditi svoj stil igranja računalo



KVALITETNO KUĆIŠTE vrlo je važno za stabilan i miran rad računala jer o njemu ovisi hlađenje komponenti i razina buke rada cijelog računala

više nego računalo svom stilu igranja. Super jakih prijenosnika ima malo i iznimno su skupi zbog čega će se najnoviji i najzahtjevniji FPS-ovi teško pokretati na toj vrsti računala. Možda je pokoji Dell'ov ili Alienware'ov prijenosnik dorastao poslu, ali tada njegovo imenovanje prijenosnikom dolazi u pitanje.

Igre koje su primjerenije prijenosnicima su strategije, MMO RPG-ovi, avanture i manje zahtjevni RTS-ovi. Kada smo to rekli, red je da kažemo nešto i o samim računalima. Najvažnija stavka je da računalo ima odvojenu grafičku karticu. Integrirane kartice kakve su najčešće u takvim računalima odlične su za očuvanje baterije i cijenu koštavanja računala, ali su smrt za pokretanje igara. Takve kartice obično nose ista imena kao i njihovi desktop pandani, ali s dodacima poput Mobile ili Go. Upozorenje: čim se u specifikacijama prijenosnika ne navodi ime GPU čipseta nego samo proizvođač i količina memorije riječ je o integriranoj kartici. Do kraja godine sprema se izdavanje nekih doista kvalitetnih naslova te se nadamo da će svaki čitatelj uz naše savjete uspjeti izabrati računalo prilagođeno svom fавуritu.

GP

ZA NAJZAHTJEVNJIJE Nvidia nudi spajanje čak triju kartica u SLI način rada, što će rijetki iskoristiti zbog iznimno visoke cijene takve konfiguracije



Multimedia

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 i Amar

Boutique

GLAZBENA top 10 lista



1 **Rihanna**
Disturbia

2 **Pink**
So What

3 **Katy Perry**
I Kissed A Girl

4 **Kings Of Leon**
Sex On Fire

5 **Anastacia**
I Can Feel You

6 **Eric Prydz**
Pjanoo

7 **Dido**
Don't Believe In Love

8 **AC/DC**
Rock'n'Roll Train

9 **Coldplay**
Viva La Vida

10 **Keane**
Spiralling

izborni: Mobile SMS - Arplay Radio Chart

AC/DC

Black Ice

(sanyBMG/Aquarius)

TKO SE ONO bunilo da ne pišemo o pravom rocku? Zapravo, povod recenziji novog AC/DC nakon osam godina prije bi mogao biti slatki osmijeh koji će se pojaviti na našim licima kada vidimo 53-godišnjeg Angusa Younga u uniformi školarca s kratkim hlačicama. U većini zemalja završio bi

u marici s pedofilima skupljenim u još jednoj internetskoj akciji, ali Young još uvijek praši po tim SG-jevima kao i sedamdesetih, a za Black Ice ne može se reći da je loš. Uredno i hardrockerski, možda malo prečisto, ali ako ste željni napajanja energijom, odvrnite, i nećete se razočarati.

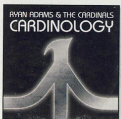


Ryan Adams Cardinology

(Mercury/Aquarius)

ČETVRTI S CARDINALSIMA i 10. u samostalnoj karijeri. Cardinology nas ne uzbuđuje previše. Je li to zato što je Ryan Adams malo rockerskije nastrojen, pa to sve zvuči kao neki adult oriented mainstream, ili samo zato što više nije onako razbarušen, tko će ga znati. Da,

ovo je sada svirka pravog usviranog benda snimljenog uživo i još uvijek nudi neke zanimljive trenutke, ali od Ryana smo oduvijek puno očekivali, pa i kada nas je zabavljao svojim konceptualnim zamislima. Srećom, uvijek se izvuče na emocionalnu iskrenost.



Ane Brun Changing of the Seasons

(Dot Er Mne)

OVA CURA IZ Švedske već nas je iznenadila svojim prvim albumom, A Temporary Dive, a od tada je moguće dohvatiti nekoliko njenih ploča. Najnoviji Changing of the Seasons samo nastavlja tihi folk-soul-rock filozofiju po kojoj su poznatije kantautorice s

američkog kontinenta, no Ane osvaja već na prvo slušanje i nikada ne zvuči kao da ste sve to već negdje čuli. Jednostavno, iskreno i s dušom, to je jedina mjuza koju je lako prepoznati i izdvojiti od konfekcije. Ime koje vrijedi zapamtiti.



Lucinda Williams Little Honey

(Mercury/Aquarius)



LAKO JE S Lucindom. Svaki njen novi album jednostavno mora biti CD mjeseca jer zasjeni sve što smo do sada slušali. Valjalo bi jednom napisati neku tablicu od pet ili deset razloga zbog čega ova teta uvijek dobro zvuči i otpuše 30 godina mlade klinge koji misle da njeno što je rock. Možda je stvar u njenom lijano rocknjaju, stvarima u promuklim glas, odličnim tekstovima, stvarima koje su do jedne uvijek pogadamo tamo gdje treba... Lucinda ima i jednog od najfajniranih gitara današnjice, Douga Pettibonae, sigurno je i u tome caka. Pa

kada ta četvorka završi, zvuči kao da listate interaktivni leksikon rocka. Ovo je puta i uz uvažene goste: Elvisa Costella, Matthewa Sweeta i Banglesicu Susannu Hoffs. O da, a tek obrada Let's A Long Way To The Top, AC/DC-ja kao posebni bonus... Ma Lucinda je kraljica.

Toadies No Deliverance

(Kirtland)

ETO, TKO JE rekao da se iz igara ništa ne može naučiti? Rijetki bi čuli za Toadies da nisu igrali Guitar Hero 2 i svirali odličnu Possum Kingdome. Odsvirajte ponovo, uvijek pali! Ovi teksiški rockeri zbog te su stvari kasnije imali problema pa su proglašavani bendom od jednog hita, a sljedeći album Interscope im je glatko odbio. Nastupali su još malo s Peppersima i ekipom na valu post grungea, a nakon sljedeće ploče Hell Below/Stars Above i formalno se raspali. Šteta, jer ponovo okupljeni na No Deliverance dokazuju da znaju napuniti album pravim, masnim teksiškim žesticama. E sada će biti zanimljivo vidjeti u kakvom je trendu diskografska industrija - hoće li vrlo dobri No Deliverance dobiti nastavak, ili će se Toadies ponovo raspasti zauvijek jer "tržište je u traženju...trenutak nije...blablablabla..."



- 1 Indiana Jones and the Kingdom...
- 2 Iron Man
- 3 Wall-E
- 4 Kung-Fu Panda
- 5 Sex and the City



Harold & Kumar Escape From Guantanamo Bay



DVD premijera

2008., komedija, gl. uloge: John Cho, Kal Penn, Rob Corddry, Roger Bart, redatelj: Jon Hurwitz i Hayden Schlossberg

NAKON LEGENDARNE POTRAGE za Bijelim dvorcem, Harold i Kumar ove godine odlaze u novu avanturu. Odnosno, da budemo točniji, bježe iz nje, budući da u drugom dijelu filma o neprilikama dvojice prijatelja oni završavaju u zloglasnom američkom zatvoru Guantanamo. Ovu potpuno politički nekorektnu komediju, prepunu glupih fora i stereotipova ipak izvlači genijalan par glavnih glumaca, kao i totalno neočekivana radnja koja čitavu priču filma cijelo vrijeme odvodi u suludim smjerovima. Iako film nominalno nije za mlađe od 18 godina, kod nas je



situacija s takvim ograničenjima potpuno nesuvisla, pa se nećemo ni truditi upozoravati na nedoličnost određenih sadržaja za mlađe gledatelje. Film ionako funkcionira na dvije razine - onoj plošnoj, s osnovnim događanjima i glupim formi, te onoj namijenjenoj starijoj publici - koja će moći shvatiti sve suptilne reference i posvete kojima Harold i Kumar 2 obiluju. Posebno izdvajamo suludu cameo ulogu Neila Patricka Harrisa koji je svojim ukazanjem preotao čitavu završnicu. Obavezno štivo za sve željne bezmozgovne zabave.



Quarantine



KINO premijera

2008., horor triler, gl. uloge: Jennifer Carpenter, Jay Hernandez, Rade Šerbedžija, redatelj: John Erick Dowdle

QUARANTINE JE NA AMERIČKOM box-officeu prošao relativno zapaženo, ponajprije zbog tempiranja filma za Noć vještica, kada se morao boriti sa znatno popularnijim petim dijelom Slagalice strave. K nama dolazi tek krajem studenog, pa ovim putem i hvalimo odluku distributera o razdvajanju tih

dvaju žanrovskih konkurenata. No Quarantine je ipak mnogo više od običnog horora, budući da je riječ o vrlo vještom remakeu španjolskog horora Rec, sjajnog prošlogodišnjeg niskobudžetnog hita koji su Ameri hitno holivudizirali. Radnja se bavi televizijskom ekipom koja snima dokumentarac o radu noćne jedinice lokalnog vatrogasnog odreda u Los Angelesu, te događanjima koja uslijede nakon što iz jedne stambene zgrade dođe poziv u pomoć. Snimljen sličnom tehnikom kao Blair Witch Project, odnosno Cloverfield, Quarantine donosi mnogo više radnje i obrata od klasičnih horora kakve inače gledamo u kinima. Naša kinopreporuka mjeseca, uz napomenu da svakako potražite i španjolski original - nećete požaliti.





Ponekad je teško. Ponekad i teže. Ponekad pismo odare na mozak. A ponekad smo najsretniji što se s ušlasima oštroumnosti maroma susreli samo jednom mjeseca. Ipak, sve vas volimo, a samo neke bismo i prešli po golov zvuci, bez ikakvih, konvencija, iz nekih starih dobrih odgojnih razloga. Vidimo se na zimu!



Pisma @

GAMEPLAY INFO

...čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: Gameplay (s naznakom- Pisma), Vleška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

DEMONTAŽA NUKLEARNE

KAKO INSTALIRATI DIRECTX9 Ivan

Prvo u Googleu upišete **directx9**, pa tako gdje piše **download** skineš tih tridesetak meg (možda stisnuti download, znaš). Kasnije ćeš na skini ti file kliknuti (dva puta) lijevom tipkom miša, stisnuti malo **next** i i agree, i to je. Naravno, ako imaš struje u kvartu.

GITARA I BAS

Bogdaj Gameplay! Ne moram vam govoriti kako ste najbolji gaming časopis jer to već sigurno znate! Imam nekoliko pitanja za vas: 1. Jel se može Rock Band igrati bez mikrofona i gitare tj. s gitarom i dal se može carrier igrati s joystickom i joystickom? 2. Kada izađe Silent Hill: Homecoming? 3. Kada izađe Mafia 2 za Xbox 360? 4. Dal će God of War III bit za Xbox 360? I to bi bilo to! Mi Molim vas da objavite ovo pismo ili mi barem odgovorite na mail!!! Please!!! Kruž

1. Nismo još ni probali, ali pretpostavljamo da može.
2. 20.12.2009.
3. Nema datuma, sljedeće godine.
4. Neće.

SAMO

Jel mogu ja kupiti samo igricu guitar hero 3 jer već imam gitaru od aeromitha? Čitani lik

Možeš, ako je ima u dućanu. Prodaju je i posebno.

KUPI

Bok... ove neki članovi za GP-a su mi preporučili da vas kontaktiram u vezi s igricama: Kada izađe PS3 od 80GB-a u HR? znam da je već davno trebao izaći ali ga nema pa vas pitam...molim vas za odgov... ica

Stigla je. Pogledaj u dućanima. S dvije igrice oko 4000kn.

BLUR

Pozdrav gospodo jebači i oni koji vas čitaju od prvog

broja... bla bla bla... ja se zovem toma i uglavnom imam nekak za reč i neš vas moram pitati. Prvo ovo za nekak reč. Listam ja gejmplej

i dođem do omiljene rubrike: PISMA! Kao i uvijek ima nekoliko pacijenata koji su me poštено nasmijali a ono kaj mi je zapelo za oko su provalje mjeseca (najprije su mi zapale za oko one siže pa onda provalje). Pita pitaj da me mogu skidati igrice. E sad ili je bio nalkisan, pod gasom, ili bog zna kaj vec, ili je tito izlazio iz mene pećine. Pa jebemti. kakvo je to pitanje? Sad cekam da dođe netko drugi i pita dal mogu igrati gra jako neum 18 goditi Razumim da neki nemaju gricak na net al jebemti svaki drugi korisnik neta skida igrice, pjesme, filmove i sad skinjara uletu s tim pitanjem... e kad smo kod pjesama imam pitanje. Svi ste vjerojatno lijeto nekamu za tuborg. Vrti se na telki ciko vrti. I ta reklama ima odličan soundtrack. I mene zanima kako se zove ta pjesma. Prošal sam sve chatove, forume, stranice sa net listavicama i niš!!! Jebemti internet. Pa ja sam vas molim da mi kazete ime pjesme i izvođača ak znate. Fala kaj ste mi pročitali pismo i odgovorili... valjda... ali pozdrav Stifler

Ah, FIFA RTWC 1988... Bend je Blur, stvar Woo Hoo.

DIJAGNOZA

Pozdrav čitatelju GAMEPLAY-u Vas sam čitao od prvog broja...svaka vam čast, najbolji ste! Ja sam vlasnik xbox360 već negdje 2-3 godine i negdje godinu dana imam jedan problem za koji sam mislio da će nestati sam od sebe no nije, nazlost garancija mi je istekla pa se obraćam vama. Uglavnom (da ne duljim)... meni se nakon određenog vremena igranja slika "pokvari" da budem određeniji na slici mi se pojave neke zelene - plave crte, točke i mrlje... izgleda kao da se zbija oko no vid se da se moć lik miče. Nije stvar u igrici jer je na svakoj tak, jedino se to pojavi vrlo rijetko na PES-u (nemam pojma zašto). To me jako smeta, trazio sam očajnički i po internetu, ali nisam našao nikak. Zato vas molim da mi odgovorite i kazete u čemu je problem (ako znate...) Molim vas da mi odgovorite ili e-mailom ili da ovo napišete u idućem broju

Pozz iz Zagreba Tin

Prvo isprobaj sve kablove, kako je što spojeno, je li dovoljno čvrsto, spoji box na neki od drugih ulaza TV-a (ako se može),

a ako niko ne pomaže, pod ruku, pa na servis. Svi simptomi pokazuju skoro jeviljivanje zlokobna četiri crvena kruga.

10

- 10: 10: ralofo zasto volim gameplay; razlog broj
- 1: volim igre
- 2: volim citati o dolazeći igrama
- 3: nije preskupa da... kupuju mi ga roditelji
- 4: uvijek friske vijesti
- 5: imam xbox360
- 6: ima spasilačku službu koja će te spasiti ako toneš u igri
- 7: svaki mjesec (da bas svaki) bira najisplativiju i najbolju konfiguraciju
- 8: posteni su u recenziji i detaljnom opisu igre
- 9: kad ka citam uvijek me osposladi, i uvijek pogode temu koja me zanima
- 10: nagraduju najbolja pisma :D nap

Pogledaj ponovo pod 10.

PES FAN

Dragi Gameplay čitam vas i super ste, ali i imam par primjedbi! Recenzija PES-a iz posljednjeg broja Gameplay! Sve mi se čini da je to određeno prilikno bezvoljno i šturo, s previse "komičnih" upadica i dosjetki poput: "Pes nije kao burek a niti čevapit", "Bolji je od Marice, ali lošiji od Barice!" Dio tekst je pisan u nekoj poluzajebanoj od nekog, čini mi se, kome ovaj naslov i ne znači bas nestoj. Ja kao pes fan sam ostao malo razočaran, iako znam da je vama možda i pun kurac i pes-a i file, ali ova igra zaslužuje malo detaljniji i profesionalniji recenziju! Recimo ja koji je FIFA mnogo bolji recenzirani! Ovaj posljednji broj sam samo i zbog tih stvari recenzija kupio, a vjerovatno si i mnogi drugi trebali biste se malo bolje potruditi buduci da su na netu najvignije i detaljne informacije o igrama prije nego u vašim novinama! Josi ste i pokušali! Pitanje: dali će bit moguće skidati s neta desiove za nalicenciranice timove u pes-u 2009 za ps3, poput chelseja i arsenala? ako da, hocu li to moći preko komp-a na n usb pa u play? Bio bih vam zahvalan na odgovoru!

Igor

Da, nama PES i slični naslovi imaju ne znače bas nešto, pa i igrice upote, te čemo ubuduće recenzije preuspušiti fanovima - javi nam se odmah i napiši četiri stranice o PES-u da svima lijepo objasniti. Bit će ti lakše nego nama, jer sve informacije imas na netu, a mi ih ne znamo. Piši na: "Dnevni list Gameplay", jer se dijeli besplatno, a ne kao onaj preskupi mjesecnik. Naravno, ne računaj na honorar jer je Dnevni GP besplatan. A na netu nema informacija o desiove? Kako ti to nisi našao? Ne može.

DS I DS1

Zdravo gameplay nacijo, sta ima? Imam nekoliko pitanja za vas 1. bi li mi se isplatilo kupiti gameboy DS1 ili DS koji je bolji u vezi igrice, i kolika ce biti cijena otprilike za DS1 u kunama, eurima kada hocete i kada izađe? 2. zanima me koliko je potrebno minimalno prometa da se igra wow (ja imam stick od t mobilie 512, znam da je nedovoljno al et) i valjda to je to, pisem vam drugi put ono mi nije objavili pa se nadam da cete mi ovo jer je od velike vaznosti znam da smo naporni s ovim stvarima al sta cemo, i ocete li nss pisat o wow posto izlazi wrath of lich king, ciao and stay the best, pls objavite mi ovo pismo

Leonardo



1. Dsi još nije došao u Europu, predviđa se na proljeće 2009., cijenu ne želimo ni predviđati. Buduci da na sebi ima kameru, neke nove igrice će je koristiti, što znači da će se teže ili nikako igrati na običnom DS-u.

2. Bilo bi izvodljivo i brzina nije problem, ali bi promet te račun bli astronomski, dakle, stvar je neisplativosti.

A o WOW-u nećemo više pisati, znaš kako je, pa svi to znaju...

LBP

Dragi moj gameplay (ili bar ona/koji/ koja odgovara na ovo pismo)... Ne čitam vas dugo, no to nije bitno. Moram vam se pohvaliti da sam uspio ući u LBP beta koja na moju žalost ima samo 4 story levela i još desetak koji su playeri napravili... Naime bio je to jedan hladan i kisovit dan, u moj grad nije stiglo grijanje, pa sam sjedio skrućeno, za računarnom i blijedo gledao novosti na gamejournals.com/doc/om, kad mi upade u oči od topic ili vam tema "lbp beta on fileplanet", ja se zaputim na tu stranicu koja inače traži predplatu te prijevih se i dobih taj vrijedni key. Pustio sam preko noći da se skida i da mi diera i kida moć dragocjeni limit. Nakon škole sam se odmah uputio kući, uputio u kojem je 15 godina (mašina prava) i zatim uputio igrice. Suze su krenulo, ja i moj sackboy smo se upoznali, razmjenili novosti itd. Stavio sam mu geuk naučak, baseball kapič i krenuo na posao. Upalo sam prvi level i divio se tim lijepim idejama, fizikom mog malog prijatelja i naravno atmosferi. Nije dugo



ISKUPNINA

Ola gejmpleji, evo ja pišem opet... Ima jedno dvije godine od zadnjeg put, ipak se nisam javila još okrad sam osvojila ovaj DVD koji mi nikad nije stigao :) Ali E! evo napokon sam našla razlog da se prisilim, a to je Damjanovo pismo iz zadnjeg goya. Znače ono, 10 razloga zašto je Raiden goya... Ja želim napisati 10 razloga zašto ja volim Raidena, ali onda bi mi rekli da kopiram tuđa pisma jer bi nabrojila totalno iste stvari koje je nabrojao i kolega Damjan. Sam da kažem da Raiden definitivno spada pod mojih top 10 sexiest gaming likova (tu si naravno Leon S. Kennedy, Squall Leonhart, Genesis Rhapsodos, Van Valsbaten, Lu Wong, Ivan R. Raikov, Kadaj...). Gledajte nemojte se ljutiti,

samo kažem da uz sve one slike grudi, ženskih kuci i sveg onog šteta keljite po recenzijama i cure zaslužuju reč šta im se sviđa. Ima nas i ženskih gamercica, znate, Uostalom, svi znaju da je Raiden i napravljen za cure, tj. kojima ga je dodao na želju ženskog game testera (btw, sve smo se nadale da će mu Snake uzvratiti ljubav XD). Oh, još nešto. Kad već faljem mail, znam da je dug, ali imam par pitanja, 1. Bila je neka spiska na GP sajtu da će Gackt biti main lik u igri Ni-oh za ps3, a kad sam pogledala trailer tamo je bio neki ružni nabildani majmun ko glavni lik. Izgleda ko onaj gadni Kratos. Što se dogodilo? 2. E ja sad završavam mljoc, pa eto idem nakon te ludare ako želim radit u game development timu? 3. Kad dolazi Resident Evil Degeneration?

(Leoon!!! Fui Chris) PS. Pozdravlja vas cijeli ženski gaming cast s butabare formom. I budite i dalje zakon, nama ne smetaju te dvije kune. Kupujemo i dalje! Kazuya (Obsidian girl)

1. Ma nije, eno ga plavokosi ljepotan, super kod, zgodne guze.
2. Pogledaj u našoj temi o domaćim izdavačima, pa eto se javi. Ili radi levele u Little Big Planetu.
3. U Americi na blu-rayu 30. prosinca 2008. A budući da si toliko čekala taj VHS koji je negdje po putu nestao, iskuspljujemo se pravom štemerskom majicom Call Of Duty i najsladom bilježnicom- rokovnikom Warhawk. Bit će najkol u cijelom mljocu!

CALL OF DUTY



prošlo pa su mi se pridružila dva playera online naravno pa smo kreknuli zajedno igrati 4. level poznat kao tie skipping. Ta 4 levela sam prešao za 1h-2h ali mi nije bilo tako, tako sam istraživao littlevelikešitice na "my room" i divio se tim svim alatima, koje sa malo mašta mogu svašta. Sada se ponovo vraćam u... žnosti a to jest da moram igrati kupit (što Bože što??). Kada sam uspio naci op broj 71 (kod nas u Bosni stoji 71) i pogledati vašu recenziju o Iph naravno prije nego što je sama igra izšla ostao sam prestravljen. Stvarno ste hard core. Vasi Adnan

E baš nam je drago. A budi kreativni neki svoj originalni nivo, budi kreativan i uživaj! Živjeli

MONSTER POKEMON

Vi znate da ste najbolji časopis, najopširniji, najzanimljiviji, nikad dosadni. Pa cu ja zato odmah preći na stvar: 1. Jeli istina da će Monster hunter 3 doći za Wii i kada će doći u Hrvatsku? 2. Hoćete li za Monster hunter 3 napraviti naslov? 3. Može li se sestri tupe kada će doći Pokemon Platinum i pokemon rangers: shadows of Alimilaji (je Almia) 4. Da li se mogu kopirati igrice za Wii i da li treba li imi posebna ugradnja da bi čitao kopirane igrice? 5. Što na nekim igricam za ps2 znači "Net play"? 6. Koliko košta Spore u Algoritmu? 7. Da li je istina da će doći Parasite Eve 3rd birthday za ps2? Puno hvala, vaš čitatelj Borna

1. Istina je, samo za Wii, poznato je samo sljedeće godine.
2. Hehe Duro, ne bej je.
3. Za Pok. Platinum ne postoji određen datum, Rangers bi trebali izaći 10. studenog.
4. Može i treba, ali to se naziva piratstvo.
5. Znači da se u onim (kod nas teško dostiznim) idealnim uvjetima mogu igrati online.
6. 349kn. Tebi su zabranili pristup na njihov site.
7. Istina je, ali 2009. tek u Japanu.

TVRDO IGRANJE

Imam jedno pitanje: Da li je moguće igrati za PS3 prebaciti tj. kopirati na hard disk? Ako je moguće kako se to izvodi? Unaprijed hvala, IVAN

Moguće je, a većina ih i ima tu opciju. No instalacija na hard znači samo malo bolju brzinu učitavanja, a ne i da ćeš je moći igrati bez diska. Jednostavno je- ako ti igra na prvom ekranu (XMB), ili sučešju ponudi pokrači svoj ekrančica instalaciju, znači da može.

2VS2 (S DVA JOYSTICKA)

Ne znam od kuda da počnem ali kalu najbolje je od početka. Pa da kretno dan 17.10.2008. drugi otkriveni izlask PES 2009 dolazak s posla, odlazak na bankomat podizanje novca, trčanje u Algoritmu, IMAM GA. Javljam svim fwima i nefwima, a javljajući on meni imamo ga i mi... oke u 18:00 kod tebe kupi pive, pljuže ja dolazim. Stavljamo ga u playku spajamo se na net... vidi koja opcija 2vs2 (2 users each) ali šta to znači po mom skromnom mišljenju... dva na dva... svaki korisnik dva igrača... e pa nije to baš tako osim ako ja nisam u svom stanu a frend u svom... onda kad kalu a ne lašu da igrice oduđuju ljudje, normalno da oduđuju kad vas lašu, a BULO JE RECENO da će se moć igrati 2vs2 u jednoj prostoriji s jednom igrom i jednom playkom i dva joysticka i tako smo mi postali PONOSNI VLASNIKI NIČEGA... a u kojem grmu leži zec... o to ne znam zato trebam Valsbata i U CUENIJU POMOC... Znači mi nismo mogli li ne znamo pokrenuti PES tako da igram 2VS2 u jednoj playu jedan pored drugog zajedno protiv druge dvije srodne duše... e sad ta opcija 2vs2 (2 users each) da li znači to što znači li ne... pitanje je sad T HVALA

Realizacija ili ponosan vlasnik ničega pozz... Vladimir

Mi na našoj verziji lijepo vidimo sedam mjesta za sedam kontrolera, na koju god stranu ih prebaciti. 2na3, 3na3, 4na3, 5na2, sve je moguće. Gdje ste vi to zabrijali? Jedino nam nije jasno kako ste mislili igrati 2vs2 s dva joypada?

SIM VJERSKOG ŽIVOTA

Bok, pozz iz maglovite Slavonije Par pitanja: 1. kako, oh kako i zasto ne postoji RPG u kojem protivnici nisu glupe životinje već fotorealistički ljudi sa vremenom količinom krvi nego u MK, u kojem bi se dijelovi tijela komadali itd. Uz dobru pricu evo remek-

dijela! Zar ideja ne obecava?

2. Gdje se točno u MG53 objasnjavaju moći frikova iz Cobze? Mislim nisu normalni to je jasno, ali na koju foru?
3. MK kao RPG na poteze možda?
4. Ima li najava možda za Shadow of Rome 2?
5. Tko je čiji: Zagor ili Spidermayer?
6. Ima li kakva igra na bazi simulacije vjerskog života? Ono kao zaređis se, pa se spopietas s nekim malom a na kraju igre skuzis da si u krivoj vjeri?

Hvala unaprijed na iskrenim odgovorima! by Perro G.

1. Postoji ih stotinjak, samo ih nisi igrao- pogledaj samo Fallout 3.
2. U onom dijelu koji si prespavao.
4. Da, čim ga napraviš.
4. Ne.
5. Bidermaier.
6. Madafaki! Ti si genijalac! Ajd lijepo napiši pismo Glasu Koncila pa pitaj njih.

TEŠKA PITANJA

dobar dan vam želim, da ne duljim previše htio bih vam postaviti par pitanja: 1. kada izlazi naruto ultimate ninja storm za ps3? 2. kada izlazi prototipe za ps3? 3. kada ćemo u hrvatskoj moći igrati u ps store? 4. ima li šta vijesti o nekoj novij marvelovoj igri za ps3? molim vas da mi odgovorite na ovih par pitanja ako je moguće, pozdrav iz RIJEKE MATEO

1. Upravo je izšla.
2. Početkom 2009.
3. Jaoooooj, ne pitaj, javit ćemo kad i Sony nama.
4. Tek krajem sljedeće godine Marvel Super Hero Squad.

PROVALA MJESCEA

Poštovani! Ovo mi je jako važno te Vas molim da o na ovo pismo odgovorite. Na facebooku ka s desnim klikom kliknuo BLOCK IMAGES FROM PHOTOS. Želio bih to popraviti, ali neznam kako. Molim vas da barem odgovorite na ovaj mail. Hvala unaprijed! Marino

Sabina je rekla: "Ja cu poluditi!" Duro je

rekao "Ja sam već poludio!" Svi smo stali kao ukopani, i to nakon tri sata traženja odgovora na preteško pitanje. Tko zna, nek javi. Shrvani smo.

TAŽNA GAMERSKA ODA

Gledam u knjigu sada, stvarno ne znam šta tu. Posmatram Clouda, Sephirotha, i drugu moju bratu. U njihovom svijetu, njihovom problemu nema. Kod njih ne postoji, prije testa trema. Svaka greška, lovak-ovati se može. O, što ne postoji, životni mekizam kod, Bože? Prije testa svakog, save-ovati bih lahko. Ako nešto zabeleži, malo sam takom. Ak' je život igra, ko' što svi kazu, gdje je naš mekizam card? Priamo se mi. Ali, boli me briga, ja za igre živim. To mi je bitno, ne osjećam se krivim! Ovu pjesmu mi je posvetio moj prijatelj iz razreda. Naime, pjesma je napisana na casu Psihologije kod je prof. ispitivala ^^ Lijep pozdrav iz Sarajeva, cijelom GAME PLAY TIM 53phiroth

Bravot! Živjela psikologija! Uvijek inspirativna i kreativna.

PAR NEINFORMIRANIH

bok gameplay imam par pitanja: 1. ima li dinam u fifi2009? 2. kada izlazi nee for speed undercove za ps2 to bi bilo sve od mene luka

1. Nema, kao što smo mnogo puta rekli. Ali ima Tottenham. 2. 21.11.09.





FOTONAČALE

Fotografiranje pogledom

Osobe kojima se ne da nositi fotoaparata, a vole imati hupu fotografija, cijenit će ovu spravicu. Digitalni fotoaparat integriran u suncane naočale fotografirat će ono što je u vidnom polju korisnika. Osim za lične fotografije, naočale će mnogo veselja pružiti i voajerima sklonim fotografiji. Proizvođač je u mikš ubacio i MP3 player.

WWW.BOYSSSTUFF.CO.UK
CIJENA: OKD 1000 KN

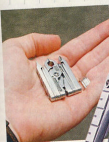


BRONDI VINTAGE 20

Retro

Ljubitelji gadgeta koji vole poneku retro stvar zbog izgleda, ali im se ne da patiti s lošom funkcionalnošću iz sredine prošlog stoljeća znat će cijeniti ovaj Brondijev telefon. U plastičnom kućištu krije se moderan telefon s tonskim biranjem i opcijama kao što su ponovno biranje zadnjeg biranog broja i stišavanje i pojačavanje glasnoće zvuka u slušalici.

WWW.BOSSAZ.NR
CIJENA: 149 KN



MICRO MAX MULTITOOL

Pravi džepni alat

Minijaturni multitool u sebi sadrži čak 19 različitih alata kao što su klijesta, otvarač za boce, mnoštvo različitih odvijača, svrdlo, brusilica ili ravnalo. Njegova glavna prednost je veličina ili nedostatak veličine. Ovo je doista pravi džepni alat koji će stati i u najmanje džepove. Može ga se nositi i kao privjesak za ključeve. Povrh svega ni cijena mu nije visoka.

WWW.THINKGEEK.COM
CIJENA: OKD 100 KN

Gadget vodič za
stylish gamere

toys4 girls & boys



AK 47 KALUP ZA LED

Poslužite votku kako spada

Ljubitelji votke bit će oduševljeni ako prilikom serviranja kombinirate dvije ruske legende, votku i metke za Kalašnjikov AK47 - najpoznatiju jurišnu pušku svih vremena. Naravno nije riječ o pravim mecima nego o njihovim ledenim impresijama. Uz kalup za led AK47 ne služe se kockice nego ledeni projektili veličine 7,62 x 39 mm.

WWW.FINDMEAGIFT.CO.UK
CIJENA: OKD 100 KN



APPLE MACBOOK PRO

Malo novosti iz Cupertino

Apple je predstavio novu liniju Pro prijenosnika. Riječ je o najjačim prijenosnicima u Appleovoj ponudi. Ništa revolucionarno novo nije ponudeno u ovim računalima, hardver je nešto jači, a dizajn predviđa crni okvir oko ekrana i to je to. Novi hardver su Nvidijine grafičke kartice 9600M GT DDR3, memorija u dozama od dva ili četiri gigabajta. I to će biti dovoljno Macovim sljedbenicima da potiče u trgovine i izdvoje jako mnogo novca za svoj prijenosnik.

WWW.APPLE.COM
CIJENA: 15.000 KN I VIŠE



SOLARNA SVJETILJKA

Svjetlo na svjetlo

Mrzitelji tame koji su usto još i zaboravni i nikada se ne sjeće kupiti baterije za baterijske svjetiljke uživati će u ovom proizvodu. Svjetlome ćelije na svjetliljci napunit će njene akumulatore za dovoljno svjetla kroz noć. Svjetliljka je otporna na vodu i donekle na udarce.

WWW.NOMASTORE.COM
CIJENA: OKD 200 KN