

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

Buzz! Mozak Hrvatske

Doživjeli smo dan da
igramo PS3 igru
potpuno na hrvatskom

PREMIJERA Assassin's Creed 2

Prikazano izgleda nevjerojatno

SPECIAL

Red Dead Redemption

Ekskluzivne slike
Rockstarova
western hita

PREMIJERA Final Fantasy XIII

Svi poludjeli
za demom

GP
MEGAWATT ZA
20 KUNA

I JOŠ
PREMIJERA

BioShock 2: Sea of Dreams Champions Online

davoralfa@warezhr.org

Niz odličnih PlayStation 3 ekskluziva se nastavlja

inFamous

INSIDER Battlefield: Bad Company 2 / Capcom Captivate 09 / End of Eternity **FOCUS** Need for
Speed: Shift / MAG / The Saboteur / Mafia II / Risen / Operation Flashpoint 2: Dragon Rising...

RECENZIJE Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena / Demigod / Velvet Assassin /
Gobliins 4 / X-Men Origins: Wolverine / Fallout 3: Broken Steel / Little King's Story

davoralfa@warezhr.org



Start



24

Red Dead Redemption

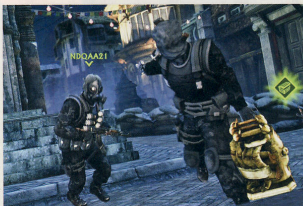
Zaustavili smo tisak - javio se Rockstar i ponudio ekskluzivu

PREMIJERE

- 06 _ Assassin's Creed 2
- 10 _ Final Fantasy XIII
- 14 _ BioShock 2
- 18 _ Champions Online

INSIDER

- 22 _ Capcom Captivate 09
- 24 _ Red Dead Redemption
- 28 _ End of Eternity
- 29 _ A Vampyre Story 2: A Bat's Tale
- 29 _ Mass Effect: Jacob's Story
- 30 _ Borderlands
- 30 _ DJ Hero / Scratch: The Ultimate DJ



44

Uncharted 2: Among Thieves

Naughty Dog je otkrio tajnu - Uncharted 2 će imati multiplayer. Tijekom lipnja trajat će beta testiranje, a naš key je spreman.

PRETPLATA

Nova cijena godišnje pretplate na GamePlay iznosi **168 kn** a obuhvaća 12 brojeva GamePlaya, što je 30 posto popusta na ukupan iznos odnosno 14 kuna po broju.

Nova cijena polugodišnje pretplate na GamePlay iznosi **90 kn** a obuhvaća šest brojeva GamePlaya, što je 25 posto popusta na

ukupan iznos odnosno 15 kuna po broju.

Nazovite nas na naš besplatni pretplatnički broj **0800 200 234** ili svoj zahtjev pošaljite na e-mail: **pretplata@gameplay.hr**



- | | |
|------------------------|--|
| 31 _ Magna Carta 2 | Assault on Dark Athena |
| 32 _ Battlefield: BC 2 | 66 _ Velvet Assassin |
| 33 _ Rogue Warrior | 68 _ Demigod |
| 33 _ F1 2009 | 70 _ Company of Heroes: Tales of Valor |

FOCUS

- | | |
|---|--|
| 38 _ Need for Speed: Shift | 71 _ Fallout 3: Broken Steel |
| 40 _ Risen | 72 _ Dementium: The Ward |
| 42 _ MAG | 73 _ Zeno Clash |
| 44 _ Uncharted 2: AT | 74 _ X-Men Origins: Wolverine |
| 46 _ Fight Night Round 4 | 75 _ CID The Dummy |
| 47 _ Resident Evil: The Darkside Chronicles | 75 _ Avalon Code |
| 48 _ Mafia II | 76 _ Prinny: Can I Really Be the Hero? |
| 50 _ Operation Flashpoint 2 | 76 _ Grey's Anatomy: The Video Game |
| 51 _ Bionic Commando | 77 _ Buzz! Mozak Hrvatske |
| 52 _ The Saboteur | 78 _ The Path |

KOLUMNJE

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 54 _ Matrix iliti g u p | 78 _ Elven Legacy |
| 56 _ Tech Wars v2.1.2 | 80 _ Goblins 4 |
| | 81 _ Phantasy Star Portable |
| | 83 _ BLITZ |

RECENZIJJE

- | |
|-----------------------------|
| 60 _ inFamous |
| 64 _ Chronicles of Riddick: |

KIDS CORNER

- | |
|--------------------------|
| 84 _ Little King's Story |
| 86 _ Free Realms |



Final Fantasy XIII

Square Enix će uložiti sve u uspjeh igre, i to je vidljivo već iz demoa više od pola godine prije izlaska japanske verzije.

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| 87 _ Job Island: Hard Working People | 91 _ Hladnjak AVC ESP Integrating |
| | 92 _ Računalna kućičta |
| HARDWARE | |
| 90 _ Monitor HP LP2275W | MM BOUTIQUE |
| 90 _ Western Digital Caviar 1TB | 94 _ Radio Moscow / Brain Cycles |
| 91 _ Sapphire ATI Radeon HD4770 | 95 _ Babylon A.D. |

Jeste li znali?



Kako se približava deadline ovog broja, tako smo se punili ne očekivanim informacijama o igrama. Veliko komešanje na tržištu jednim dijelom vjerojatno je produkt navika izdavača da tempiraju objave svojih projekata za mjesec svibanj, u kojem se godinama održavao sajam E3, ali i približavanja kraju razvoja svih projekata nakon dugogodišnjeg rada programskih studija te proučavanja hardvera i njegovih mogućnosti. Pojedini izdavači vole neke projekte čuvati u potpunosti tajnosti ili barem polutajnosti računajući na efekt iznenađenja jednom kad ga objave medijima. Rockstar je jedan od takvih izdavača koji godinama rade na nastavku Red Dead Revolvera, ovaj put u potpunosti u svom internom studiju, i premda smo o njemu već nešto znali, u konačnici i pisali,

moramo priznati da smo ugodno iznenađeni prikazanim - taman prije završetka ovog broja. Red Dead Redemption samo je jedno od nekoliko pozitivnih iznenađenja u ovom mjesecu u kojem su se ostvarila naša nadanja da ćemo uspjeli zaigrati review verziju inFamousa, računajući na dosadašnja saznanja i predviđanja kako je igra već duže vrijeme praktički gotova te da se čeka potvrda izdavača odnosno Sonyja kad će u prodaju. A Sony je pak iskoristio priliku da promovira novu igru s potpunom demoa Uncharted 2 uz svaku kupljenu igru u Americi (Europa još nije potvrđena). Uncharted više nije nepoznato ime i ima iza sebe već poveliki broj fanova pa je odluka logična iako svjedoči iznenađujuća jer na takve pakete nismo navikli, a voljeti bismo da jesmo. Iznenađenje je tim veće

što je demo Uncharteda u stvari beta testiranje multiplayera. Naughty Dog je dugo čuvao tajnu te tek nekoliko tjedana uoči puštanja servera u rad objavio vijest da uopće rade na multiplayeru. I to nisu bila jedina iznenađenja koja su nam priredili izdavači i autori igara ovaj mjesec, a mi se nadamo kako smo i vas iznenađili s čak četiri premijere velikih hitova te dijelima ekskluzivnim recenzijama, kao i ekskluzivnim, do sada neobjavljenim slikama iz Red Dead Redemptiona uz sve ostale vijesti i najave. I nećemo na tome stati jer u idućem broju očekujete izvještaj iz Los Angelesa s poznatog mjesta na kojem se godinama održavao sajam E3 koji se nakon dvije godine lutanja vraća na staru, uspješnu formulu - što veće i bombastičnije. **Dario Zrno**

Party mit Dario!
Party, party Hrvatska!!





Tisućljetni sukob
asasina i templara
nastavlja se na
Starom kontinentu



LORENZO DE MEDICI

Vladar Firence krajem 15. stoljeća bio je poznat po podpiranju umjetnosti, ali i raznim spletkama u kojima je sudjelovao. Pod njegovom vladavinom Firenca je doživjela svoje zlato doba te se smatra da je njegovom smrcu Rim preuzeo prvenstvo kao najvažniji talijanski grad kulture i umjetnosti. Jedna od poznatih epizoda u njegovu životu je pokušaj atentata u tjeku mise, u kojem je poginuo njegov brat. Taj događaj bit će u prikazom igri, a Lorenzo će biti jedan od Eziovih saveznika.

Assassin's Creed 2

MLADI talijanski plemić, vješt u mačevanju,
zavođenju i s dobrim ukusom za
umjetnost, traži posao u struci...

IZLAZI KRAJEM GODINE ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI I PROIZVOĐAČ UBISOFT
IZDAVAČ UBISOFT [HTTP://WWW.ASSASSINSCREED.COM/](http://www.assassinscreed.com/) PLATFORME PS3 / X360 / PC / PSP

Jednom davno, dvije su organizirane grupe s tajnim ciljevima svjetske dominacije zapodjele borbu koja se nastavila kroz stoljeća. Templari i asasini međusobno se sukobljavaju od ranog srednjeg vijeka, a novi nastavak serijala Assassin's Creed uvodi nas u svijet spletki i intriga talijanske renesanse, u kojoj se među plemićima sukobljenih gradova-država kriju pripadnici istih onih skupina koje su se nekoliko stotina godina prije, u prvoj igri, međusobno ubijale na pijesku Svete zemlje.

POVIJESNO UTEMELJENA UBOJSTVA
Noćiti radnje ovaj put bit će mladi plemić Ezio iz firentinske obitelji Auditors, koji nakon što ga izdaju druge plemićke obitelji kreće u osvetu. Njegova je osveta prikazana kao borba za pravdu, da biste se ipak osjećali kao pozitivni, ne mu treba skrivati da će Ezio na svom putu kao osnovne ciljeve imati atentate važnih osoba od

kojih će neke biti i povijesno poznate ličnosti. Talijanska je renesansa bila razdoblje u kojem su se događale velike promjene u načinu na koji ljudi žive i shvaćaju svijet, i upravo zbog toga Ubisoft je odlučio igru smjestiti u završne godine 15. stoljeća, kada su sukobi među plemićima i papom, međusobno otmicanje za utjecaj, novac i moć između Firence, Venecije i Rima stvorili okruženje koje je samo po sebi uzbuđujuće - i kao takvo iznimna podloga za jednako tako uzbuđujuću priču.

NOVI ZADACI NA SVAKOM KORAKU
A za razliku od prošlog nastavka, priča će ovaj put biti mnogo dinamičnija

i znatno manje linearna. Umjesto određenog broja atentata koje je obavezan "odraditi", čvrsto definirano mjesto na kojem se prihvaćaju misije iz prošlog nastavka, Ezio će moći komunicirati s različitim kontaktima na ulicama gradova i od njih preuzimati misije i zadatke relativno slobodnim redoslijedom. Pri tome postoji mnogo više tipova zadataka nego u prvom dijelu, a praktički svaka od oko 200 misli koliko bi igra trebala sadržavati ima vlastitu priču. Misije su i međusobno povezane pa jedan tip misije može prestat u drugi - na primjer, prvo slijedite nekoga, onda na njega morate izvršiti atentat i na kraju

FACT TABLICA

- radnja se odvija u Italiji krajem 15. stoljeća
- priča uključuje stvarne događaje i sukobe plemićkih obitelji Venecije i Firence
- novi pokreti, mogućosti skrivanja i borbe
- raznovrsne i međusobno povezane misije u gradovima i okolini

početi ili braniti svog pomagača. Dodatna raznolikost garantira i činjenica da će se akcija iz gradova proširiti i na prostor izvan njih. Naime, Assassin's Creed 2 odvijat će se u tri grada (dva su potvrđena: Firenca i Venecija, a treći se naslućuje iz nekoliko komentara dizajnera i producenta, no još nije jasno rečeno koji će to grad biti - mi nagađamo: Rim ili Milano), ali i u prostorima izvan njih, na obroncima Toskane koji će također skrivati razna iznenađenja.

DRŽI DAM

U vodi će se moći kretati, a na kopnenom se strazište bit će moguće povući u dubine gdje će skloniti u tisuću

Usporedo s obavljanjem misija, Ezio će u gradovima koje posjećuje postajati sve "poznatiji" te će se stanovnici i stražari prema njemu odgovarajuće ponašati. Ako okruženje postane



CATERINA SFORZA

Mlada i namborbenja italijanska vladarica poznata je po vrlo brzoj i velikom broju djece, ali i borbenim opasnim u kojima je podjednako u gubitku - ali se uvijek proslavila. Najpoznatiji (ali povijesno nepotvrđeni) epizoda iz njezina života bila je kad je za vrijeme opsade u tvrđavi Ravaldino, kada su joj zaplijenili smrtu njezine djece, ali se ne preda, stala na njegove dječake i uspjela ih povući iz ruku protivnika. "Imam djetat za redni novac" to bi trebalo biti prikazano u igri, no za sada ne znamo u koliko detalja. Odnosi Ezio s avarantiškim Caterinom također su nepotvrđeni, no sasvim će sigurno biti zanimljivi.

previše neprijateljsko, na raspolaganje će mu biti nekoliko načina da ublaži status "nepoželjne osobe" - na primjer podričivanjem ili premlaćivanjem svjedoka ili skidanjem postera sa zidova. U svakom slučaju, igra će biti mnogo raznovrsnija od prethodne, a u Ubisoftu se nadaju da su ispravili sve kritike koje je dobio prvi dio. Naravno, uz očuvanje onog što je Assassin's Creed učinilo

— Fokus na povijesnu autentičnost je velik pa će poznavaatelji Italije prepoznati brojne lokacije —

kvalitetnim i ludo popularnim. Jer, ne zaboravimo, prvi se dio prodao u oko 3.5 milijuna komada, što je bilo više nego je itko očekivao.

NE MIJENJAJ DOISTINU KOMBINACIJU

Tehnički i u osnovnom konceptu, Assassin's Creed 2 će tako slijediti stopu prethodnika. Scimitar/Anvil engine koji je korišten u prvom AS-u te u igrama Prince of Persia i Shaun White Snowboarder još je malo doraden, no "marionetni" model kontrola (svaka tipka upravlja pokretima jednog dijela tijela) ostao je nepromijenjen. Nepromijenjeni su ostali i osnovni načini kretanja - od trčanja po krovovima, preko panjanja do jahanja - a sada je tu i plivanje i ronjenje. To su možda i najznačajnije promjene jer utjecat

DIO GOMILE

Iako će veći dio igre biti simstolarni, Ezio će se uključivati u sukobe plivačkih divalaca i pri tome učine ratove

OSVJEŽENJE U KANALU

Venecijanski kanal pružit će utočište od potjere, ili mjesto za skivanje

— I Lara je u drugom dijelu naučila plivati... —

će na pristup misijama i način igre. Druga unapređenja nisu toliko velika nego modificiraju detalje kako bi igra bila zanimljivija.

Na primjer, sustav energije sada funkcioniše na dvije razine, pa se nakon manjih ozljeda energija sama puni, ali u slučaju težeg ranjavanja Ezio mora posjetiti liječnika. Izmišljen je i "utapanje u gomilu", pa se Ezio može od stražara sakriti u bilo koju grupu ljudi (Altair se mogao umiješati samo u grupice monaha); osim u bale sijena, može se uvući i u razne druge objekte (na primjer, hrpe ribe na kolonicima trgovaca), a idealna putanja u

jurnjavi u parkour stilu bit će označena bijelim krpama (vjerovatno po uzoru na Mirror's Edge) kako bi bijegovi bili još spektakularniji. One koji moraju istražiti svaki zakutak i otkriti svaku tajnu razveselit će i činjenica da je skupljanje skrivenih predmeta obogaćeno (u prvom dijelu bile su to samo zastave a sada su tu i zlatnici, kipovi...) te donosi i konkretne bonuse unutar igre.

MAČEM, NOŽEM, ČEKIČEM U GLAVU

Sustav borbe, u prošlom dijelu često kritiziran kao jednoličan i prejednostavan, također je doraden. Tako će borba kao i prije sadržavati obrane i

RENEZANSANS OKRUTNOSTI

IAKO SE SMATRA razdobljem buđenja kulture, obrazovanja i umjetnosti, renesansa je bila i prapuna okrutnosti. Ubojstva nisu bila rijetkost, a osim hladnim oružjem provodila su se i trovanjem te davljenjem žrtve. Spaljivanje na lomači i vješanje - kako kriminalaca tako i onih koji su u tom trenutku bili nepodobni i protiv kojih su se mogle konstruirati bilo kakve optužbe - bila su atrakcija za mase, a osim plemića koji su se međusobno borili za vlast, od okrutnosti nisu prezali ni predstavnici Crkve. Na primjer, Papa Leo X., na kojeg su kardinali pokušali atentat trujući mu

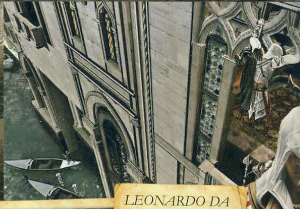
zavoje, dao je urotnike vrći rimskim ulicama i rasturati uzeranim klijentima. Bolje nisu prošli ni pripadnici obitelji Pazzi nakon neuspjelog pokušaja atentata na Lorenza de Medicija, jednog od likova koji se pojavljuju u igri. Nakon što su ih premlatili i objesili, leš jednog od njih oslonjen je na vrata Palače Pazzi kao njegova lubanja poslužila za kucanje. Ukratko, na čovjeka koji mačem, nožem, davljenjem i na druge načine ubija stražare i druge protivnike nitko neće obračunati previše pažnje - za stanovnike renesansne Firence bilo je nešto svakidašnje.



SVAKIDAŠNOSTI PATNJE Caravaggiova "Judita koja odužbuje glavu Holofernu" jednako je kao mogla biti naslikana prema stvarnom događaju kao i prema modelu - jer slične situacije u renesansna vremena nisu bile rijetkost



DOBA ZA AKCIJU
Izmjena dana i noći sada je značajan element koji utječe na način igranja



A GDJE JE DESMOND?

AKO STE IGRALI prvu igru, sjećate se Desmond Milesa, koji je otet i zarobljen u laboratoriju kroz genetska sjećanja proživljavao avanture Altaira, pripadnika sekta asasin u Svetoj zemlji u 12. stoljeću. Sukob modernih templara i asasina nije završio, a ni Desmondova sudbina nije raspletna u prvom Assassin's Creedu, pa očekujemo da će nam dvojica otkriti nove detalje iako ne i donijeti kraj priče. Jedan od sudionika u izradi igre otkrio je da je "Altair bio sredina duge serije događaja", što bi moglo značiti da ćemo u nekom od nastavaka serijala imati prilike saznati i što je bilo prije njega, a iako ni njegova sudbina nije poznata, čini se da je Ezio njegov daleki potomak. U svakom slučaju, koliko god bila uzbuđujuća i intrigantna, Eziove pustolovina bit će samo djelić započetke čiji će konačni rasplet sasvim sigurno završiti u budućnosti.

protuudarice, ali i mogućnost otmicanje oružja protivniku te specijalne pokrete vezane uz svako oružje kojim ima 15-ak vrsta: od mačeva, preko helebarda do čekića. S obzirom na to da će Ezio često biti goloruk, razrađeni su i pokreti borbe bez oružja koji će uključivati fore poput bacanja pjesaka u oči, udaraca glavom i slično. "Goloturak" je možda ipak prejaka riječ za asasina - točnije je reći da se njegovo oružje neće uvijek vidjeti. Naime Ezio će uvijek uza se imati skrivene noževe, i to čak dva - u obliku sklopke u rukavima koje je osmislio Leonardo da Vinci. A atraktivni pokreti



LEONARDO DA VINCI

Stavši umjetnik i pronalazač, njegovim zahtjevima trebalo mnogo govoriti jer je jedno od najpoznatijih figura renesanse, u igri će biti prajatelj općeg Auditora. To znači da će Ezio pomagati kreirajući neobične i za ono vrijeme futurističke alate i oružja od kojih smo za sada vidjeli bocu koja ispušta iz ruku te zmaj koji leti pod krunom. Ako vas podsjetja na Q-a iz Jamesa Bondia, misle jedini, na Leonarda bi trebalo biti u ille od toga jer će se radnja nekih misija vršiti oko njega.



OPET U LABORATORIJUT Sekvence buđenja iz povijesnih sjećanja i putovanja laboratorijem u prvoj su igri dobile dosta kritika, pa je upitno kako će ubišti oblikovati nastavak ovog dijela priče



ŠKOK U NEPOZNATO Mjesto Altairovih škokova u speno. Ezio će se tako koga i koliko moći skokiti u vodu



NAPAD IZ ZASJEDJE Iz zaklona će doći tvoj neprijatelj i namjerava napasti. Ako to ne uspiješ, postoji rizik da budete otkriveni.



LETI LETI ASASIN Saznali smo da će Leonardo letjeti kroz dobiti posebnu misiju u kojoj ćemo letjeti kroz grad. Stručari o tome imaju mišljenje. Iznimno je lagan i brz, ali ima i nekih nedostataka. Na ovaj način, igrači mogu biti dostupni svakom dijelu igre.



PREDNOSTI DOHVATA Svako oružje imaće svoje udarce i prednosti u upotrebi protiv određenog tipa protivnika.



BUDENJE GRADOVA Nakon razaranja rimske arhitekture tijekom ranog srednjeg vijeka, renesansa je donijela pravičnu arhitekturu i izgradnju gradova koji su se razvijali ujedno i na okolnom području, no mislimo da će više države cijeniti.



LJEPOTE TOSKANE

Područje na sjeveru Italije i danas je prepoznato uspomena na renesansu slavu, a ljudi među sukobljenim gradovima imat ćemo ga prilike istražiti iz prve ruke.



i načini neutraliziranja protivnika tim noževima posebna su priča. Borba bi, ukoliko, trebala biti raznovrsnija, još uzbuđljivija i intenzivnija nego prije, ali

— Misije će se odigravati u gradovima, ali i izvan njih, po brdima Toskane —

ne i lakša. To će se osobito pokazati s razvojem radnje, kako će se Ezio sukobljavati sa sve opasnijim i pametnijim protivnicima. Naime, stražara će biti više vrsta, od strelčara koji su opasni na daljinu, preko oklopnika ubojitih u direktnoj borbi



NICCOLÒ MACHIAVELLI

Slavni florentinski državnik, pisac i filozof poznat je po djelu "Vladar" u kojem je izrazio stavove da olij oporavku sredstva, po toliko očuvanje mira i sigurnosti države dugovremeno okultirani. Koje je u to ime potpuno potvrdio. S obzirom na to da je pisao i o vojnoj strategiji, ne začuđuje što je uz Machiavellija vezan i "taktički" dio igre o kojem je sada izjavio samo nekoliko najpoznatijih nagovještaja. Značajni da su se gradovi države i njegove renesanse čisto banki konstitucije odvijale. Nije nepoznato da Livorno u igru uključuje i elemente strategije, no na tu ne mogu govoriti koji možemo pokazati.

do helebardista koji će svojim dugim oružjem istraživati mjesta za skrivanje. Posebno nas zanimaju spretni protivnici naoružani uskim ulicama i penjanju po krovovima trebali biti vješt poput glavnog lika, pa će biti problem i u situacijama u kojima bi u prošlosti igra s lakomom izbjegli potjeru. Uz sve navedeno, igra izgleda vrlo dobro, što je u jednakoj mjeri posljedica već spomenutih nadogradnji enginea, relativno dugog vremena razvoja (godinu i pol je dosta vremena kad je ključni dio igre - engine - već razvijen)

i činjenice da su dizajneri detaljno proučavali renesansnu arhitekturu, odjeću i druge povijesne elemente i pokušali u svakom pogledu ostvariti što veću autentičnost. Iznimno zanimljivo povijesno okruženje, kompleksnija i bogatija priča, glavni lik po svojim osnovnim karakteristikama (kultural, obrazovan, samantan) sasvim drukčiji od prošlog - sve to budi u nama veliku znatiželju i iščekivanje igre koja bi mogla biti jedan od velikih božićnih hitova. A nekako nam se čini da nam Ubisoft još nije sve ni otkrio... **Berislav Jozić de Zagreb**

GP
premijera

Final Fantasy XIII

Ostavite sve što ste do sada radili. Square Enix je izbacio demo FF XIII!

IZLAZI PROLJEĆE 2010. ŽANR RPG IGRAČI I PROIZVOĐAČ
SQUARE ENIX IZDAVAČ SQUARE ENIX HTTP://WWW.
FINALFANTASY13GAME.COM/ PLATFORME PS3 /X360



Trebalo je punih pet godina, hrpa para i brigada od 300 ljudi da bismo mi, Japanci, napokon mogli odigrati manje od sat vremena demoa novog Final Fantasyja. I odmah ćemo vam reći: mi, Japanci, vrlo smo zadovoljni. Šteta što i ostatak svijeta ne može ovo iskusiti, osim ako ne naruči putem neta najnovije Blu-ray izdanje zadnjeg FF filma Final Fantasy VII: Advent Children, koji smo već svi odgledali, ali ne i u plavozračnom izdanju. Niti uz ekskluzivno demo. Pa vi sad vidite želite li se praviti Japanci ili ne. Budući da je naše suvereno znanje

japanskog jezika (sušenog, tuninog), kao i brojnih vidova kulture, već dokazano (Buro bolje barata štipcima nego što drži žlicu u ruci - na vrlo šarmantan, australopitexus way, da ne govorimo o općem tihom te

intimnom obožavanju hentaja i uniformi srednjoškolkica, a kada svemu tome pridodamo omiljeno redakcijsko vozilo, Nissan Skyline, koje čekamo već desetak godina, a ono nikako da stigne, mislimo da imamo puno pravo na dvojno državljanstvo), nimalo ne začuđuje kako smo se drznuli te naručiti demo koji će nas, zajedno s vama, grijati još barem godinu dana, sve do neslužbenih polunajava o izlasku igre na proljeće sljedeće godine.

AJME MENI!

A demo počinje, kako spektakularno, tako i malčice poznato, sjajnom CG animacijom hi-tech vlaka koji juri dolinama i prijevazima iznad kojih štrče planine oštih vrhova. O kako lijepo, o kako brzo, o kako... eh, da, razumljivi smo se. U vlaku nekakva vojska, sve izgleda vrlo totalitarno, koja nadgleda zatvorenike među kojima odmah prepoznajemo nekoga

OSTALI I OTIŠLI

NEMA VIŠE U Square Enixu Hironobu Sakaguchija, osnivača tvrtke i čovjeka koji je stajao iza svih FF igara do desetog dijela. Povukao je sa sobom dio kreativnih snaga, pa i čuvenog Nobua Uematsua, kreatora brojnih FF soundtrackova te osnovao novu tvrtku, Mystwalker, s kojom izdaje već dva RPG-a - Lost Odyssey i Blue Dragon koje baš i nećemo svrstavati u RPG antologije. Od onih koji su ostali, najznačajniji je Yoshinori Kitase koji je već dvadeset godina na razne načine vezan uz sve FF naslove, a u međuvremenu vodio je i projekte Chrono Trigger te Kingdom Hearts. Tetsuya Nomura zaslužan je za dizajn likova, a nećemo liغو povjerena je Motomu Toriyemi koji je režirao neke spin off projekte poput FF X-2 te FF XII za DS. Za mjužu je zadužen Uematsuov suradnik na FF X, Masashi Hamauzu, a glavnu temu FF serijala Uematsu je ipak prepustio Squareu, iako u demou čudesno nedostaje.

MUNJA I ČOVJEK S ČARAPOM NA GLAVI postali su uspjehom jednog od poznatijih parova u Final Fantasyju



OZBILJNI ČOVJEK S BRKOVIMA
Odgovoran je za muziku



OH, KAD
SMO KOD
FRIZURA,
pridružite i
ovog



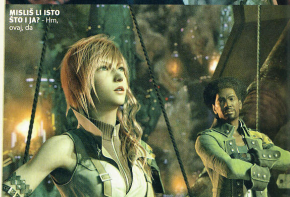
あーあ 融だらけ

NIJE TEŠKA,
NIJE I tako
je bio kao još
jedan pokret
otpora...

OVJE CRTE NA RAMENU
znaju pripadati nekak-
koj, vjerojatno vojnoj. Je li
Lightning bivši soldier?



MIŠLI LI ISTO
ŠTO I JA? - Hm,
ovaj, da



borba varijacija već poznatog
FF ABS (Active Battle System)
sistema, samo u realnom
vremenu. Zapravo, vrijeme
je sada u fazi i najvažnije, pa nije

dvostruki kombo, a tek će taktičari
najdebljih žilava pričekati da se napune
sva tri dijela i vidjeti što Lightning doista
može. Budući da upravlja gravitacijom
(jer sve je ipak u brzini, energiji i

**— Jači i bolji hardver ne znači samo da igre
izgledaju bolje, nego i da će likovi u njima biti
životniji i prikazivati mnogo emocija, što će privući i
širu publiku —**

(YOSHINORI KITASE, producent)

potrebno poznavati japanski da bi se
vidjela linija sastavljena od tri dijela koja
s vremenom raste - nestrpljivi mogu
pritisnuti akciju odmah i Lightning
će izvesti brz i najslabiji udarac. Ako
malopriječimo, bit će spremna i na

iskrivljenju, ne?, ova cura nejasne
prošlosti otkada visoko, te u zraku čini
ekshibicije od sada nevidene na TV-u.
i RPG-u, i nikada. I nigdje. Čekanje na
kombo je dobro zato što je tada už
dijeljenje batina moguće i liječenje, što

tko bi mogao biti važan, na znate kada
vam u FF frizura i kostimici sve govore...
Nakon eksplozije/nestanka struje/
tločegaznari kakve čarobne mudrosti,
da ne kažemo diverzije, poznata
frizura, koja ima biti djevojka (pa da
vam i to otkrijemo) imena Lightning
zajedno sa smiješnim crncem, pardon,
Afroamerikancem kojem iz afrofizure
ponekad izlaze pile chocoboa! u
matrix stilu izlaze iz vlaka da bi se
našli u gradu istrgnutom sa stranica
znanstvenofantastičnih knjiga, pa i
jednog filma, u zelenotamnim tonovima,
tek toliko da nam pokaže da nisu

samo vrotelomije glavnih junaka crpile
inspiraciju iz Matrixa.
Okej, do sada imamo likove s frizurama,
komičnog crnca, jureći vlak, diverziju,
iskakanje u tehno grad... ma odakle li
nam je sve to samo poznato?
A onda kreć i prvi fajlovi. Lightning i
njen komični pratitelj Sazau suočavaju
se s grupom vojnika, a ubrzo i bossom,
pravi predstavnikom Square Enikeove
tehno imaginacije, velikom letjelicom čiji
je oblik Final Fantasy miksa najmodernijih
aviona lovaca i smrtonosno opakih
škorpijona. Nije baš da smo se imali
vremena pručiti, ali shvaćamo da je

NOVA GENERACIJA, NOVI SVIJET

ZA RAZLIKU OD prošlih nastavaka koji
su se odvijali u svijetu Ivalice Alliancea
i čine tzv. kompilaciju FF VII igre, FF
XIII se selidom na novu generaciju
konzola preselio i u novi svijet, posve
različiti od Ivalice. Nova kompilacija FF
igara zbit će se u univerzumu Fabula
Nova Crystallis, a taj će, osim različitog
porijekla, mitologija i živih bića svoje
postojanje zasnovati na razvijenoj
tehnologiji korištenja magičnih kristala.
FF XIII bit će prva iz serije igara FNC
kompilacije, a slijedit će je ubrzo još
dvije koje se bave različitim likovima i
svjetovima FNC-a: FF XIII i FF Agito
XIII (više o njima u slijedećem okviru).
Premda se ne zna koje će i kolikoj igara
biti u novoj FNC kompilaciji, sa sastanka
glavništva SquareEnixa procurio je prikaz

s usporednom FF VII i FF XIII kompilacije
na kojem se lijepo vidi da nas očekuju još
tri igre u Fabuli Nova Crystallis. Pogledajte
samo cifre u jpnima ispod prikaza!



FF XIII KOMPILACIJA na koju je utrošeno
500 milijardi jena i Fabula Nova Crystallis s
predviđenim proračunom od 1000 milijardi
jena!

**I TAKO TO
SCENARIŠTIKI BIVA**
Jedan se uvijek bori,
drugi leti i laka



おおいおおい！
元気がないぜ！

DVA RIJEŠTEKA OKA
bit će znak pripadanja
mnogim

je u borbi protiv F-22 sa škorpionovim repom ponekad i nužno. Uglavnom, borba može izgledati vrlo atraktivno, s joystickom u rukama znalca, što će igra i honorirati, jer na kraju svakog fajta zvjezdicama ocjenjuje tehnički i umjetnički dojam, o čemu sigurno ovisi i količina exp. bodova te gilova i sličnih stvarica koje baš nismo razumjeli, a ni vidjeli, budući da je ovo samo demo, a ni mi se nismo potrudili oko nabave

— Korištenje vremena kao monete u borbi u naoko konzervativnom sistemu čini se zgodno i pokazuje zanimljive mogućnosti napredovanja —

režnika. Kao i u FF XII, borbe više nisu slučajne, s protivnicima koji iskaču iz zemlje, nego ih se može vidjeti, no u demou teško i gotovo nikako izbjeći.

REZZIZISTANZZZI I JOŠ NEKE POZNATE STVARI

U drugome dijelu ove impresivne predstave, demo nas upoznaje s još nekim likovima. Izgleda da je onu diverziju/eksploziju/početak rata izazvao

pokret otpora NORA na čelu s ljepuskastim mladićem imena Snow Villiers. A zna se tko će obožavati Snowa s navučenom čarapom na pola glave. Studenti, jer Snow se samo buni i destabilizira društvo savršenog poretka. Pronicljiviji japanski igrači su vjerojatno do sada skužili i ime grada u kojemu se događa cijela halabuka. Riječ je do Cocoon, gradu nastalom prije trinaest stoljeća, koji lebdi iznad planeta Pulse, a napravljen je da bude raj na zemlji, što je ponosno dugo i bio. U međuvremenu, a trinaest stoljeća je, vjerujte, veliko međuvrijeme, vlast u gradu je preuzela neka vjerska sekte, u onim detaljima priče koji još nikome osim squareenikovima nisu poznati, pa ljude koji su došli u dodir s vanjskim svijetom tretira kao zaražene i oštro proganja te zatvara i tko zna što još ne. Čini se da je i Lightning zajedno s chocobo loverom Satsuzom na tom popisu, a Snow se vjerojatno buni ne samo zbog zakona, nego i diskriminacijske politike, jer s druge strane i sasvim provjerenih izvora stiže nam informacija da je Cocoon

COCOON CITY trebao biti raj na zemlji, futuristička utopija, no sada je malo mračan

DOJAM PROSTRASTVA
iako ostaju uske prolazice kojima je moguće napredovati

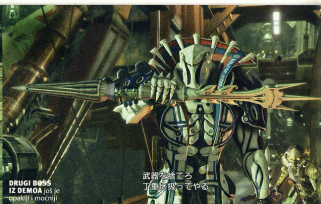
JOŠ JEDAN LIK iz Snowove škvalde. Student po fizuri, još jedan kojim ćemo upravljati.

DOLAZAK NEPOZNAT

FF VERSUS XIII i FF Agito XIII dvije su igre novog Fabula Nova Crystallis univerzuma koje nas očekuju nakon FF XIII. Sve što se zna o Versusu jest da se zbiva u mračnom futurističkom gradu gdje se mladi princ Noctis bori kako bi spasio posljednji preostali vrijedni kristal koji superičko kraljevstvo želi preoteti. Problemi nastaju kada se princ zaljubljuje u Stellu koja je, pogodite, predstavnik suparničkog naroda. Datum izlaska Romea i Julije na Square Enix

način još nije poznat, ali znamo da se radi za PS3. O drugoj igri, FF Agito XIII još se manje zna: prvobitno predviđena za mobitele, ipak će se zavrtjeti na PSP-u, žuška se o zlim armijama koje napadaju magičnu instituciju u potrazi za kristalom, a obrana je povjerenja školarcima od kojih neki privlažu čudovišta kartama, dok curica u kaniranju uniformi barata bičem, naravno.

PRINC NOCTIS li srednjostoljke s bičevima? Teško li dilemma...



DRUGI BOSS
IZ DEMOA još je
epski i moćni

武闘を捨てて
工兵に徹してやる



NEPRIJATELJI NE
ISKAČU IZ ZEMLJE
Alih n jesiće
začubiti

podijeljen na više sfere onih koji imaju, i niže u kojima su oni koji nemaju, što nam je opet poznato iz sedmice i Midgara, a bome i bližih primjera za koje je dovoljno pogledati kroz prozor. Demo nam što se toga tiče daje samo djeliće mogućih doživljaja FF XIII, kao na primjer scenu u kojoj vojska izrazito nasilno pobije goloruke civile. FF XIII bi mogao biti igra u kojoj će se plakati zbog uzaludno izgubljenih života, pa i glavnih likova, a nesumnjivo već u demou naglašava svoju socijalnu komponentu, pa bi, kao i svaki pravi Final Fantasy, trebao osim borbe,

OTKLEN SI TI, YOSHINORI?

PRILIČNE KONTROVERZE IZAZVAO je Yoshinori Kitase u nedavnom intervjuu, kada je izjavio da ljudi obično dijele RPG-ove na japanske i zapadnjačke, a Final Fantasy jednostavno ne spada ni u jednu kategoriju. No izjava u kojoj je FF već od podjela nije se navela fan boy armiji japanskih RPG-ova pa su Kitaseu dijelili svakakve epitete po internetu. Očito je da se nigdje u ovom malom i uskogrudnom svijetu ne može pobjeći od najpopularnijeg pitanja kada zagusti: Otklen si ti?

FAJNALFANTASTIČNO!

Ovih četrdesetak minuta sasvim je dovoljno da zavirimo u novi svijet Final Fantasyja, pogledamo otvorenih usta sve animacije koje bi svojom atraktivnošću i smislom za detalje mogle posramiti većinu današnjih filmova, vidimo da igra ide u pravom smjeru, te da za razočaranja u vezi s Final Fantasyjem jednostavno ne može biti. U zanimljivim intervjuima koje su vodili ljudi na razvoju FF XIII napokon počeli davati osjeća se velika doza ponosa onim što i kako rade, te onoga što je Final Fantasy postao. Jedan od najzanimljivijih

— **FF je vjerojatno jedini naslov na kojem svi u Square Enixu, bez obzira na status, mogu davati svoje ideje —**

(YOSHINORI KITASE, producent)

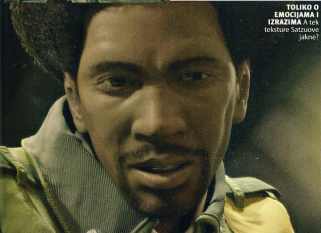


NE ZNAM, MATE, NE ZNAM, ne sliči mi baš na baba Lončarsku, nit na bitlo koga iz Širokog

lutanja i avanture obuhvatiti i mnogo veće probleme koji poslovno tište uvijek i samo neke tamo izmišljene fantasy svijetove.

podataka koji iznosi producent i voda FF XIII tima, Yoshinori Kitase, jest i onaj o financijskoj težini i vremenu izrade cijelog projekta poput ovog. FF si više ne može dopustiti izlaženje svake ili svake druge godine, a na trinaestici se radi već pet godina. Niti financije, te ljudski resursi prelaskom na novi i kompliciraniji hardver ne mogu biti isti. Kitase priznaje da izrada FF XIII stoji dvostruko više od izrade FF XII, a iako ne znamo koliko ljudi će točno biti uključeno u projekt FF XIII, znamo da ih je na manje od sat demoa radilo 300, od čega 100 samo na animacijama. Kitase vjeruje kako ova teška količina love i radnih sati ne ograničava previše kreativnost Square Enixova

tima i govori kako je FF igra u kojoj se slušaju i uvrštavaju ideje svih koji rade na njoj. Vjerojatno je zato i tako dobra. Mi, Japanci, vrlo smo zadovoljni i napokon mimi. Znamo da FF XIII neće promašiti nijedno skretanje. Pa sada možemo mirnije spavati. Najvjerojatnije do proljeća sljedeće godine, ili do dolaska novih informacija. Stay tuned! **Daniyel Retkovic**



TOLIKO O
EMOCIJAMA I
IZAZIMA A tek
tekstare Satzuove
pakine?



BEŠTIJA
OD PRVOG
BOSSA Em
letti, em pika
reptom



U ovom moru,
skriveni su samo
ružni snovi

BioShock 2: Sea of dreams

IZLAZI JESEN ZANIR FPS IGRANI 1 +
ONLINE MULTIPLAYER PROIZVOĐAČ
2K MARIN IZDAVAČ 2K GAMES
HTTP://www.bioshock2.info
PLATFORME PS3 / X360 / PC

Prvi BioShock vrlo se brzo svojim stilom i zanimljivom pričom u potpunosti izdignao iznad uobičajene FPS ponude. I nije samo priča bila zanimljiva i intrigantna, nego je pažnju plijenila detaljna karakterizacija likova uz pozadinske psihološke rasčlambе i etičke dileme o odnosu prema genetički modificiranim stanovnicima Rapturea. Sve to činilo je neobičnim, ali i tržišno vrlo uspješnim paket koji je, bez obzira na prilično decidan završetak igre, značio sigurno izdavanje nastavka. Kao u prethodnom dijelu igre, nalazili smo se u ulozi usamljenog ratnika Jacka koji se igrom slučaja (?) zatekao u čudesnom podmorskom velegradu nazvanom Rapture, od kojeg je zagonetno milijarder Andrew Ryan pokušavao stvoriti savršen svijet i savršeno društvo udaljeno od svih strahota Drugog svjetskog rata. Ryanove plemenite ideje, nazalost za stanovnike njegova grada, nisu počivale na zdravim temeljima, jer je neizgodnu ljudsku prirodu pokušavao utamničiti i poboljšati biokemijskim

BioShock 2 zaokružiti će savršenu cjelinu, ali će izgleda početi i s nemilosrdnim izrabljivanjem imena BioShock

FACT TABLICA

- Igranje u ulozi Big Daddyja
- kombiniranje Plazmida
- novi ultimativni protivnik nazvan Big Sister
- novi veliki dijelovi Rapturea otvoreni za istraživanje
- podvodne šetnje kao odmor od stalne akcije

modifikacijama. Krijumčaru Fontaineu takav rasplet nije odgovarao i započeo je krvavi građanski rat. Rezultat je, kao što znate, bio grad prepun bolesnih i agresivnih kreatura koje su ljubomorno čuvala svoj teritorij.

zastrašujuće djece koja su skupljala zagonetne kemijske supstancije nužne za genetske modifikacije, te metalom oklopljenih dičovova koji su ih čuvali. Nimalo gostoljubiv i privlačan svijet za putnika namjernika, no Jack je uspio preživjeti.

WHO'S YOUR DADDY?

Imajući na umu cjelovitu i zaokruženu radnju prve igre bilo je interesantno doznati kakav će slijed događaja biti u novoj igri. Radnja novog BioShocka, prema riječima autora, odvija se otprilike 10 godina nakon događaja iz prethodne igre, a počinje serijom otmica djevojčica duž obala Atlantika. I ovog puta značajnu će ulogu u radnji i njezinu raspletu imati dr. Tenebaum, poznata iz originala kao začetnica projekta Little Sisters. U staroj doktorici budi se sumnja kako

– Postojat će poveznice s videnim u prvom dijelu, ali igra će se uglavnom odigravati na potpuno novim i dosad nevidenim lokacijama –
(JEFF WEIR, 2K Marin)

LITTLE SISTERS U BS2 očekivano je unaprijedeno modeliranje lika, pa će se tako Little Sisters moći razmisliti ili pak namršiti ovisno o situaciji u kojoj se nalaze.



netko olima djecu da bi u Raptureu pokrenuo novi stiljed tragičnih događaja ili jednostavno uspostavio prijašnje stanje. Kao što znate, predstavljanje igre započelo je prije nekoliko mjeseci sugestivnim trailerom iz kojeg smo mogli naslutiti (što je naknadno potvrđeno izjavama članova proizvodnog tima) kako je za otmice odgovorna jedna od bivših Little Sisters, koja se nije mogla prilagoditi na normalan ljudski život, te se vraća u Raptureu, njoj poznato okruženje, no bi li ponovo počela stvaranje novih Little Sisters. Ustvari se radi o novoj ultimativnoj postavici nazvanoj Big Sister, s time da se ovog puta u ulozi usamljenog spasitelja neće se nalaziti Jack, nego ćemo red zavediti igrajući u ulozi svemoćnog Big Daddyja. Kakva će biti uloga tog Big Daddyja u široj slici, odnosno po čemu je taj jedan poseban u odnosu na ostale koje ćemo susresti u igri, i zbog čega je oslobođen svoje dotadašnje zadatke da bi lovio Big Sister, zasad nije poznato. To nam se čini logično jer bismo vjerojatno tako morali otkriti ključne dijelove radnje. Vjerojatno je da će Jack i dr. Tenebaum o tome

imati najbliža saznanja, te će nas svojim poznatim monotonim glasom s njemačkim naglaskom, o tome izvještavati i upoznavati tijekom igranja. Jer smo u dostupnom materijalu mogli vidjeti upravo buđenje glavnog lika iz pratnju dr. Tenebaum.

— Najvažniji lik u igri i vjerojatno lice na naslovnici neće biti Big Daddy već Big Sister —
(COLIN FIX, senior character designer)

BIG SISTER DOLAZI NA VELIKA VRATA

U istom in-game demou koji su nam predstavili autori, mogli smo vidjeti Big Daddyja i Big Sister u akciji koja se odvija u donekle poznatom okruženju Rapturea. Big Daddy je u svakom slučaju modificiran u odnosu na original, budući da je vidljivo kako se kreće brže i ima mogućnost koristiti plazmidne, čega u originalu (na sreću) nije bilo. Ipak, Big Sister u odnosu na ubrzanog Big Daddyja djeluje kao prvo vitkije, ali i

znatno brže, sposobna je za nevjerovatnu fizičku aktivnost potpomognutu plazmidima, tako da je više nego očito kako je i poboljšani Big Daddy pronašao dostojnu protivnicu. Koliko smo shvatili, u igri će postojati samo jedna Big Sister, koja će pokretati događaje tijekom cijele igre i o kojoj ćemo detalje doznati tek na kraju. Kakav je točno odnos Big Sister prema novostvorenom Little Sisters zasad nije u cijelosti jasno, osim što je izvjesno da ih ona stvara. Ipak, kreativni direktor Jordan Thomas objašnjava kako će Big Sister definirati svoju interakciju prema igraču u Big Daddyju ovisno o tome kakvu će interakciju igrač ostvarivati s Little

Sisters. Drugim riječima, budu li klinke previše umirale, Big Sister će se jaako razljutiti i naganjati Daddyja uzduž i poprijeko nivoa. U onome što smo vidjeli u demou, Big Daddy nije bio dovoljno dobar da bi joj se uspješno

ADAM

U BS2 još ćemo jednom imati mogućnost prikupljati ADAM iz Little Sisters, s time da će u zapeletu biti novi momenti. Budući da smo u ulozi Big Daddyja, klinke imaju bezgranično povjerenje, no budemo li ih previše harvestirali, Big Sister će poludjeti i brzo doći napravit red. Za razliku od prethodne igre, umjesto spašavanja Little Sister, postoji mogućnost posvajanja, čime se Sestrica priključuje Daddyju u zajedničkom lovu na ADAM-a. Svaka posvojena Sister ima zadatak pomoći Daddyju da pronađe nove izvore ADAM-a, no važno je da će u jednom trenutku

doseći svoj maksimum prikupljenog ADAM-a i nakon toga je treba pustiti. U prezentaciji koju smo imali prilike vidjeti prikazano je prikupljanje ADAM-a, koje je i u prvoj igri bilo važno, no sad je dodano kao novi element igrivosti budući da klinke treba voditi sa sobom naokolo, dovodeći je do traženog izvora ADAM-a, spustiti je s ramena i pustiti je da počne s prikupljanjem. Napredak je vidljiv na on-screen pokazivaču, no treba voditi računa o tome da u trenutku spuštanja Little Sister na tlo svi spikeri u blizini, pa i daljoj okolini počinju hađački lov na djevojčicu.

LITTLE SISTER Malene će s osmišljom prilaziti Big Daddyju, a pred nama će biti poznata dilema...

ROBENJE Trenutak u igri kad shvaćamo da se nalazimo u ulozi Big Daddyja. Koji sekundu kasnije, začuje se i poznati glas dr. Tenebaum...



UBRZANJE 5 obzirom na zavidne količine protivnika, zadovoljni smo što je Big Daddy pokretljiviji i opremljeniji nego što je bio

PODMORJE Ubačene su i podmorske jedinice kao svojeglavi pristoi za odmor i pregrupiranje

suprotstavio. Osim toga, uništavanje Little Sisters ionako će u ovoj igri biti još više moralno upitno, budući da će nam djevojčice ovog puta pristupiti s većom razinom povjerenja jer igramo ulogu Big Daddya, pa će ih biti lako uhvatiti i harvestirati.

HOĆEMO JOŠ, ŠTO PRIJE

Uzevši u obzir ono što smo vidjeli i čuli od autora igre, razvoj BS2 kreće se u smjeru koji će svakako učiniti sve zaljubljenike u ovu igru sretnima i

— Tijekom igre zasigurno će biti protivnika koji će se moći dostojno suprotstaviti Big Daddiju bez obzira na njegovu superiornost —

(ZAK MCCLENDON, lead designer)

zadovoljima. Posebno se možemo radovati istraživanju novih dijelova Rapturea, o čemu glavni dizajner Zack McClendon kaže kako im

HARVESTING Little Sisters ovog će puta za nas tražiti mrtvace iz kojih će izvlačiti ADAM

LIJUTNJA Kad se Big Sister razliju, njeni splinteri koji se nadu u blizini misla figure

PLAZMIDI I OSTALE LJEPOTE

IAKO ĆE SE nekima na prvi pogled činiti da je korištenje plazmida pretjerivanje s obzirom na to da ćemo igrati u ulozi Big Daddya, prema viđenom broju protivnika i njihovoj agresivnosti, te imajući na umu prikazanu snagu Big Sister, plazmidi će biti dobrodošao dodatak. Osim toga, toliko smo se na njih naviknuli u prvom dijelu igre, da bi sad bilo pusto bez genetičkih unapređenja poput vatre, telekineze, vjetra i sl. Novost vezana uz plazmide sastoji se u tome da će se oni i dalje moći unaprijediti, no ovog puta svaki nivo unapređenja donosi različite mogućnosti pojedinačnog plazmida, a moguće ih je i popajati u određenom trenutku. Novost će biti i kombiniranje različitih plazmida. Što su nam autori prezentirali kombiniranjem vatre i vjetra, a rezultat je, kao što možete pretpostaviti, bio pravi vatreni torando. Što se tiče ostalih oružja, izvjesno je da ćemo na raspolaganju imati sve ono što je i svaki drugi Big Daddy imao na raspolaganju u prvom dijelu igre, pri čemu se, naravno, ističe velika budućica. Ipak, osim očig, očekujemo i iznenađenja, a 2K Marin obećaje da će ih svakako biti.



DOVOLJNO? Vatra i, leviji, budućica u desnici. Uz Big Daddijevu snagu i oklop čini se previše! Pa, uzevši u obzir gomile splintera i magnum u ruci ovog na slici, možda ipak ne.

je bilo vrlo važno zbog toga jer su se u prvoj igri igrači stalno nalazili u intenzivnoj akciji bez mogućnosti da pogledaju i istraže ono što ih okružuje, a upravo je Rapture sa svojom specifičnom art deco arhitekturom bio bitan za konačni uspjeh igre. Očito je da su u 2K Marin pripremili mnoštvo novosti jer Jean Paul Lebreton, glavni dizajner lovela, ističe kako smo u prvom dijelu upoznali samo mali dio Rapturea, pri čemu će nam uz nova okruženja omogućiti i upoznavanje starih koje je u međuvremenu modificiralo more, pri čemu

PORUKE Vapajti usamljenih i bjeskraj kad? Poruke na zidovima će i dalje pjenjati puznost tijekom igre.



OPREZ Little Sisters skupljati, a APAMU, no pritom će poput mačevala privlačiti sve okolne splicene



MASKE Spliceri nisu odskakali od svog poznatog looka, pa se i dalje skrivaju iza stiliziranih venecijanskih maski

RUPTURE Sve je u neredu, ali staju još ima. Što se sklova u mećim kutovima, možemo pretpostaviti, a la nasloj zlati. Napetost bili su veliki aduti prethodne igre.



BIG SISTER

VELIKA SESTRICA SUŠTA je suprotnost Big Daddyju. Takva vjerojatno mora biti da bi se mogla suprotstaviti prototipu svojeg bivšeg čuvara, a prema videonu, očito je da je malečka pri izradi svog oklopa koristila Daddyjev kao uzor, iako u njezinu imidžu prevladavaju koža i remenje. Na glavi joj se nalazi neizbježna ronilačka kaciga s velikim crvenim reflektorom, po kojem ćemo najlakše moći raspoznati gdje se nalazi. Umjesto masline bušilice na desnu ruku pričvršćen joj je bacač plamena (?) s bajunetom o čijoj namjeni možemo samo maštati, a na leđima joj se nalazi okrugli kavez za nošenje Little Sisters. Po videonu je stravično brza i pokretljiva, a plazmide koristi neugodnom preciznošću. Naime, mogli smo je vidjeti kako se brzo kreće kroz okolinu u manevru koji je izgledao kao povlačenje. Ipak, ispostavilo se da je pritom namamila Big Daddyja

u golemu prostoriju s panoramskim prozorima koje je razbila s nekoliko rezova bajunetom. More je ubrzo do kraja slomilo prozore i nagurnulo u valovima, a da bi situaciju dodatno začiniila, Big Sister je dostupni otpad telekinetom bacila na Big Daddyja i potpuno ga onemogućila da dalje napreduje. Sve što možemo reći je da smo sretni što je u cijeloj igri izgleda ipak samo jedna Big Sister.



WHAT THE HELL? U tren oka prozori su razbijeni, more već nadolazi kroz nastale pukotine, i što nam je sad činiti?

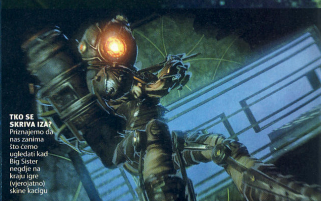
— Big Sister doslovno predstavlja hibrid između Big Daddyja i Little Sister —

(JORDAN THOMAS, creative director)

se posebno radujemo najavljenim (i viđenim) ronilačkim dionicama. Više istraživanja ne znači da će avanturistički dijelovi dobiti prednost nad akcijom

PROMJENE Osim odnosa i promjena u inventaru, ronilačke sekcije poslužiti će nam da vidimo kako Rapture izgleda izvana i koliko ga je more dosad promijenilo

TKO SE SKRIVA IZAZ Prunapemo da nas zanima što ćemo upledati kad Big Sister neidje na kraju igre (vjerojatno) skine kacigu



nešto samo to da je 2K Marinu vrlo važno ponovo izazvati hvaljene osjećaje žudešćnosti, misterija i iznenađenja koje je gotovo svaki igrač osjetio igrajući BioShock. U svakom slučaju, nakon što smo ovo vidjeli tijekom i nakon GDC-a, lijepo je, jer se nove zbivanja informacije o razvoju BioShocka 2 otkrivaju upravo tijekom trajanja navedenog događaja.

Tomislav Tomašić

Sive Lubanje silom!
Ja imam moć!

GP
premijera

IZLAZI 14. SRPNJA (PC/VERZIJA)
ZANIMORAN IGRACI 10000+
PROIZVOĐAČ CRYPTIC STUDIOS IZDAVAČ
ATAKI: [HTTP://www.champions-online.com/](http://www.champions-online.com/)
PLATFORME X360 / PC

Champions Online

Od autora City
of Heroes, koji
paralelno rade
i na Star Trek
Onlineu

Postaviti samom sebi cilj da novim MMORPG-om srušite World of Warcraft s tornja jednako je profesionalnom samoubojstvu, koje su iskusili brojni developeri s prevelikim ambicijama koje nisu mogli ostvariti. Cryptic Studios, autor City of Heroes i City of Villains, čini se kao prilično priseban i prizeman razvojni tim, koji je svjestan da je za vladavinu MMORPG-om potrebna potpuna evolucija žanra, što je u prijevodu veliki rizik i zahtijeva visoki proračun, a to u konačnici može dovesti i do potpune katastrofe. Rizik se baš i ne isplati, a zašto biste mu se i podvrgavali kada svoj proizvod možete usmjeriti k stotinjak tisuća aktivnih

igrača. Tako razmišlja Cryptic, koji Champions Online želi ponuditi vjernim

FACT TABLICA

- stripovski MMORPG s licencom igre pen & paper roleplaying
- detaljan sustav kreiranja vlastitog avatara
- u CO-u nema odabira klase
- svaki će igrač određivati sposobnosti, moći i atribute svog heroja
- neće biti moguće igrati kao superžlićunac (barem ne u početku)
- ogromni svijet Championsa čini desetak različitih lokacija
- originalan pristup PvP-u, s pozadinskom pričom

fanovima City ofa, ali se i s DC Universe Onlineom bori za neke nove. Nastojat ćemo da CO ne usporedjemo konstantno s DCUO-om, zbog čega smo i odlučili ovu premijeru napisati nekoliko mjeseci nakon fotonajave ovog potonjeg, no jednostavno nije moguće prijedati preko zanimljivosti da obje igre imaju gotovo istu

tematiku, te da se CO neće pojaviti na Plejki, kao što to DCUO neće na Boxu.

MOJ AVATAR JE NISBOJI
Dvoboj s DC Universe Onlineom (toliko o tome) neizbježan je, i koliko god se razvojni timovi nastojali međusobno ignorirati, većina fanova stripova vrlo

— Dajemo igračima na izbor da kreiraju heroja kakvog su uvijek zamišljali —

(BILL ROPER, glavni dizajner)

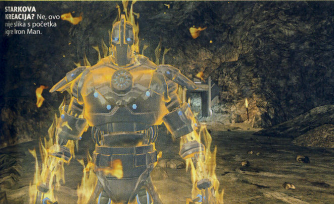
vjerojatno će se odlučiti za jedan. Ono što će Champions Online navodno izdvojiti od gomile drugih MMORPG-ova

SOLO ILI TIMSKI Iako je moguće dovesti u igru čitav tim, timsko igranje čini se mnogo zabavnijim

MOĆ Svaka moć izgleda unikatno, karakteristično i prilično spektakularno



KRECIJAK
KRECIJAK? Ne, ovo
je slika s početka
igranog Man.



KASKADERSKA POSLA Fizčki model DCU-a izgleda bolje. Ito, barom u ulozi promatrača, ne umanjuje osjećaj zadovoljstva prilikom uništavanja protivnika



BOOM Svaki će napad imati barem dvije razine jačine

učiniti gotovo neograničenim. To se ne odnosi samo na vrlo detaljnu vizualnu izradu vlastitog avatara, nego i na osobni odabir moći, sposobnosti, tendencija i sličnog. No kvaka negdje mora postojati jer, barem u teoriji, već vidimo određene probleme s balansiranjem. Crypticovi će to riješiti na neočekivan način - riješit će se klasa. Iako je riječ o jednom od osnovnih elemenata RPG žanra općenito, developer smatra kako će tim potezom

i karakteristična osobnost svakog lika/igrača, bez obzira na level, a obećanja idu toliko daleko da garantiraju kako će u Champions Onlineu biti gotovo nemoguće susresti igrača koji igra s potpuno istim likom. "Gotovo nemoguće", kažu. To nam se čini kao idealna prilika da si neženje pronađu srodnu dušu. Prilagodavanje izgleda lika po vlastitom ukusu je nešto što bi trebalo nadmašiti svaku razinu već viđene kompleksnosti, te će biti

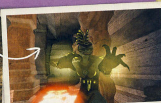
moćno odabrati, izmijeniti i modificirati avatara u "svim mogućim kategorijama", od fizičkih atributa, dijelova kostima, odjevnih dodataka i sličnoga, do sitnih elemenata poput načina kretanja i facijalnih animacija. S obzirom na to da klasa nema, igrać će

PLAŠ ILI PAK NE?

SUSTAV KREIRANJA VLASTITOG lika uglavnom je preuzet iz City of Heroes, što nikako ne može biti loša stvar. Kreacija je obogaćena ogromnom količinom sadržaja, opcija je mnogo, a sve to ide u korist tvrdnji da ćemo doista biti u stanju stvoriti unikatan i prepoznatljiv avatara, bez obzira

na desetine tisuća drugih igrača. Ako ne vjerujete, prvom prilikom bacite pogled na službene stranice Champions Onlinea (<http://champions-online.com>), te rubriku Rate My Champion u kojoj ćete vidjeti nekoliko izvrsnih kreacija. Kreator CO-a sada već pomalo podjeda na Sporeov Creature Creator, a iako je

broj likova mnogo manji, do sada nismo vidjeli dva ista. Ali nijednog u obliku genitalija. Ono što smo pak vidjeli i što nas je posebno razveselilo svojevrsne su kreacijske varijante poznatih heroja poput Spider-Mana, Silver Surfera, Wolverines, Wonder Woman, Iceman-a i brojnih drugih.



JEDINSTVENI LIKOVİ Do sada nismo vidjeli ni jedan drugi vrlo sličan, a kamoli isti lik

imati mnogo više slobode pri odabiru osnovnih skilova i karakteristika za svog avatara, te će biti u stanju izabrati moći i sposobnosti, bilo da je riječ o kojekakvim elementarnim oblicima ili pak nadnaravnim borbenim vještinama. Zanimljivo je



SURADNJA U igri će postojati određene lokacije i misije namijenjene isključivo timovima od pet ili dvadeset igrača.



JAX Ovaj nas lik malo podsjeća na Jaxa iz Mortal Kombata.



FRAKCIJE Tijekom igranja igrači mogu se pridružiti frakcijama, što će otključavati nove kreacijske opcije i specifična oružja i predmete.



LOKACIJE Već izgledom potpuno različit, a naravno će svaka ponuditi specifične predmete, odjevene dodatke i slično.

PROJEKTILI Svaku će projektilnu moć biti moguće povezati s određenim dijelom tijela.

da će svaku moć igrati moći prilagoditi svome liku kako to paželi, pa će tako primjerice biti u stanju odabrati da kojejakve moći u obliku projektila njegov lik ispljuje iz prsa, šake, dlana, očiju itd. Prema riječima Crypticova Billa Ropera (čovjeka koji je nekada bio potpredsjednik Blizzarda Northa i jedan od najzastupljenijih za Diablo i Diablo II) takvo se što neće temeljiti samo na suhoparnom izboru sposobnosti u kreacijskome meniju, nego će svakim odabirom skillova, talenata, moći i sličnoga zapravo definirati daljnji razvoj

— Trenutačno ne dopuštamo igranje u ulozu superzločinaca —

(BILL ROPER, glavni dizajner)

svog lika po vlastitim željama, što će uključivati i put kojim će se heroji naprijedivati.

STRIP

Iako se ne radi o tehnički superiornome naslovu, već je po samim screenshotovima koji okružuju ovaj tekst jasno vidljivo da Champions Online odiše pravom stripovskom atmosferom i, barem u očima ljubitelja stripova, izgleda vrlo primamljivo. Takav vizualni stil crypticovci nazivaju crtačkim shadingom, u kojem je svaki objekt okružen vidljivom crnom linijom, ali za razliku od tipičnog cel-shadinga, teksture unutar "okvira" nisu plosnate. No Cryptic ne želi takvu atmosferu ograničiti samo na vizualnu prezentaciju, zbog čega najavljuju igrerivnu igru koja će se oslanjati na priču i autentično stripovsko okruženje. Da bi stvari učinili zanimljivijima,

CO već sada čini gotovo tisuću misija, na kojima će se igranje i napredovanje likova primarno temeljiti, čime će se izbjeći grinding, što je bio jedan od prvih planova razvojnog tima koji se po svaku cijenu želi odmaknuti od klasične formule, iako se u početku nagadalo da će level cap biti 50. Bill Roper je izjavio kako će Champions Online krenuti s lovom na level 40, što u neku ruku garantira da uskoro možemo očekivati i prvu ekspanziju (kao i činjenica da superzločinci nisu dostupni, pa očekujemo isti razvoj situacije kao i u CoH-om). Level cap će biti moguće dostići solo igranjem, ali će



TKO VISOKO LETI... TEŠKO GA JE VIDJETI

JEDNA OD NAPADAČKIM osobina koje ćemo birati prilikom kreacije heroja jest način brzog kretanja, odnosno putovanja, što u jednu ruku nagovijestila i velika svijet Championisa. Oblici brzog kretanja su inspirirani po stripovskim "pravilima", pa će tako naši heroji biti u stanju letjeti, skakati na velike udaljenosti poput Hulka, teleportirati se, njihati, izvoditi akrobacije i slično. Ono što nas je posebno iznenadilo jest sustav njihanja koji je izveden kao u nekim prijašnjim Spider-Man igrama, dok je letenje ništa manje zabavno i pruža pogled na svijet igre iz jedne nove perspektive. Što se akrobatskog kretanja tiče, još uvijek se ne zna mnogo, niti koliko će se dugo moći koristiti u jednom intervalu, no zato teleportiranje djeluje interesantno, za

čiju izvedbu razvojni tim tvrdi da je jednostavna koliko i jedan klik miša, a skakanje je izvedeno gotovo identično kao u Crackdownu.



HOP-CUP Posebno nas zanima hoće li određeni oblici kretanja (poput letenja) biti izrazito superiorniji nad drugima (poput akrobacije).

svijet CO-a činiti posebno dizajnirane lokacije

namijenjene timovima od pet, te dvadeset igrača. Osim toga, bit će u i zahtjevniji instanca rezervirani za timove od pet heroja, te određenih velikih misija isključivo razvijenih za sudjelovanje do 20 heroja. Sustav borbe bi trebao biti jednostavan kad je riječ o izvedbi, no opet dovoljno kompleksan i dubok da se ne zasniva tek na mahovitom priskakanju tipki. Svakom će potezu biti moguće odrediti jačinu ovisno o priskakanju ili držanju tipke, a borba s osnovnim potezima utjecat će na porast "Endurancesa" koji je zatim moguće koristiti za izvedbu specijalnih i jakih poteza. Svi su takvi potezi



KRYPTONIT Svaka će moć imati svoje prednosti i mane. Zbog primjerice, likovi s moćima baziranim na ledu bit će osobito ranjivi na vatru i slično.



RANGER S obzirom na to da klasa nema borbu na daljinu, može biti dostupna svakom igraču.



PROTIVNICI Iako nije otkriveno koliko će se vrsta protivnika pojaviti u igri, znamo da će svaka lokacija ponuditi nove



POTRES Uz meće poteze i bacanje projektila, koristećemo se i jakim specijalnim potezima koji nanose štetu svim protivnicima u određenom radijusu.



ŠTO JE HEROJ BEZ RIVALA

SVAKI HEROJ MORA imati barem jednog rivala. Jednog suparnika s kojim okršaji nikada nisu manji kašali. Spider-Man ima Venom, Batman Jokera, Superman Lexa Luthora, Hulk Abominationsa itd., a u Champions Onlineu svaki će igrač imati svog "nemesisa". Sistem Nemesis će na neki način biti jedan od glavnih razloga da CO nastavimo igrati nakon što završimo igru i sredimo Doctora Destroyera u Strongholdu. Riječ je o dodatku koji omogućava kreaciju još jednog lika, no koji će imati ulogu glavnog protivnika igračeva osobnog avatara, a koji bi u pravilu trebao biti glavna prijetnja, kojoj se moguće suprotstaviti sam ili s grupom suigrača. Jednom kada pobijedite Nemesisa, otvara se opcija kreacije drugog i tako, vjerojatno, u nedogled.



DEFENDER Ono što su Spider-Man i Hulk Marvelu, te Batman i Superman DC-u, to je Defender Championsu.

karakteristični i potpuno različiti, što je samo dodatni faktor koji utječe na sponornu raznolikost i specifičnost heroja.

PVP / PVE

Igru će činiti desetak autentičnih lokacija iz originalnog Championsa, igre pen & paper roleplaying, koja je kod nas jako slabo poznata, dok je u Americi aktivna već više od dvadeset godina. Svaka je lokacija potpuno različita od prethodne, a naći će se tu svakakvih okruženja, poput urbanog sredista i high-tech metropole Millennium City, izgrađene na mjestu srušenog Detroita koji je Doctor Destroyer, glavni antagonist igre, srušio sa zemljom u osamdesetima. Tu su još i lokacije poput smrznute Kanade, Mjeseca na kojem se odvija gladnjotarske bitke, ili pak Lemurije, skrivene podvodnog svijeta u kojem će heroji plivati i boriti se s golemim morskim nemanima. Stronghold je lokacija na kojoj ćemo se

boriti protiv zadnjeg bossa, spomenutog Doctora Destroyera, a koja sadrži i određene zagonetke za koje će biti potrebno dosta koncentracije i timske suradnje. S obzirom na to da se heroji u stripovima uglavnom međusobno bore tek u očajničkim neizbježnim situacijama, Cryptic je razvio poseban PVP sustav koji iza sebe ima priču koja objašnjava razloge okršaja. Tako je stvorena organizacija Hero Games, koja developer u šali naziva pandanom WWE-a, a koja zapravo predstavlja arene u kojima će se odvijati PVP bitke. Dakle, radi se o nekakvim kompetitivnim nadmetanjima heroja u kojima se međusobno testiraju, umjesto da se bore do smrti, to je tek jedan od

— CO će ponuditi dovoljno misija i sadržaja da vas zadrži i nakon što dosegnete level cap —

(BILL ROPER, glavni dizajner)

koncepta Player vs. Player sistema, dok je Roper pričao i o drugim scenarijima, poput Apocalypsea, svojevrsnog PVP moda u kojem će jedna strana pokušati pobjeći iz zatvora, a druga je u tome spriječiti. Prema svemu sudeći, PVE će ipak biti primarni način igranja, a PVP će se odvijati na određenim lokacijama i bit će u klasičnoj žanrovskoj izvedbi. Champions Online u prodaju stiže već sponom Atari 30, čija će im dati startnu prednost nad DCU-om. Hoćemo li se kasnije prebaciti, ostati pri ovoj ili aktivno igrati obje, još uvijek ne možemo prognozirati. CO nam djeluje jednako primamljivo, čak smatramo da ima određene prednosti, poput fleksibilnije licence koja u prvom redu omogućava konstantno širenje svijeta i uvođenje novih lokacija, no posebno nas zanima kako će igra izgledati i funkcionirati na Xboxu 360, čija će se inačica pojaviti nešto kasnije (nećemo dugo čekati, uvjerava nas Roper). Na kraju vas želimo samo usmjeriti na službene stranice igre (vidi tehničku tablicu), putem koje se možete prijaviti za zatvorenu betu, a budući da Crypticu treba što više europskih beta-testera, imate dobre šanse da upadnete. **Darko Botić**

Insider

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



Captivate 2009



Capcom ot KriVa kArte

Na trodnevnom druženju s novinarima u Monte Carlu, jedna od najvećih japanskih kompanija pokazala je status razvoja naslova u pripremi, najavila nekoliko noviteta i pokazala svoju strategiju u idućem razdoblju

PRIJE SVEGA, ŠTO JE

Novo najavljeno? Nažalost, ništa zaista novo, riječ je o nastavcima serijala MotoGP i Ace Attorney. No i jedan i drugi su nas razveselili. MotoGP dolazi na Xbox 360 i PlayStation 3, razvija ga programerski studio Monumental Games koji okuplja članove bivšeg Climax Studiosa (kreatora nekoliko dosadašnjih MotoGP nastavaka), a bit će dio petogodišnjeg ugovora o ekskluzivnosti između Capcoma i lanca trgovina sportske opreme Doma Sports. Jo vjerojatno znači da će u igri biti samo njihove reklame. Više detalja uskoro, a za sada čak ni jedna slika.

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth je, pak, mnogo bliže izlasku pa smo o njemu i dilke i dijelove igre koja u Japanu izlazi već krajem svibnja. Osnovni koncept igre Ace Attorney nije se mijenjao – ponovo ćemo skupljati dokaze i sudjelovati u sudskim raspravama čekajući kad će doći trenutak za naš omiljeni uzvik "Prigovor!". Programeri naglašavaju da će nova igra donijeti veći fokus na istraživanje mjesta zločina,



High Prosecutor's Office, film, 100%

VIŠE LOGIKE? Ace Attorney ima mnogo fanova koji još uvijek nisu preitali Phoenixa Wrighta, pa će se Miles Edgeworth morati dokazati kvalitetom. Dodatak "Investigations" u nazivu ipak daje do znanja da igra neće u potpunosti slijediti do sada čvrsto utvrdjeni stil serijala, pa s nestrpljenjem čekujemo da je isprobamo.

Mrtvi se i dalje dižu

IAKO NAJAVLJEN kao još jedan veliki pohod na zapadno tržište, Dead Rising 2 bi trebao zadržati kombinirani utjecaj japanskog i američkog stila. Vidjeli smo Jurijarua na motoru opremljenom motornim pilama kroz ulicu prekrivenu tisućama zombija. Isosvu glavu koju je moguće nositi umjesto šelra i rogovima nabada protivnike, te korištenje automatske piške koje izgleda jednako ugodno i precizno kao u Resident Evilu 5 ili Gears of Waru. Ipak, naglašeno je da pluce ni ovaj put neće biti ključno oružje, a iako nije potvrđeno da će novi lik (protagonist se, ako niste znali, zove Chuck Greene) moći sam kreirati vlastita oružja, vidjeli smo nekoliko ubojitih strojeva domaće izrade od kojih je spomenuti motor samo jedan primjer. U svakom slučaju, alata za proljevanje krvi bit će na pretek, ali koje će točno biti izmjene u odnosu na original nije jasno potvrđeno. Sužetlje izgleda slično, a inafune je obecao da će sve na što su igrači u originalu prigovarali biti promijenjeno, uz zadržavanje apsolutno svega što je dobilo pozitivnu ocjenu.



7000 ODJEDNOM? Japanci su, koliko se sjećamo, minimalisti. Toliki broj protivnika na ekranu mora da je američki utjecaj.



KRVI DO RAMENA Do kojena bi bilo prensko

sada prikazano iz trećeg lica, te logično zaključivanje. Jedva čekamo. Naravno, samo na DS-u.

MALO PRIČE

Naravno, igre su bit svega, no da je Capcom o svojim novitetima jednostavno objavio informacije na web stranici, definitivno ne bi pobudio toliko pozornosti kao organiziranjem trodnevnog tulumu u Monacu. A da se stvar začini, osim što se tamo moglo vidjeti i igrati najnovije naslove, okupljenima su svoje (i Capcomove) planove objasnio poznate face: David Reeves (donađavni predsjednik Sonyjeva europskog ogranka) i Keiji Inafune (šef Capcomova odjela istraživanja i razvoja, poznat kao dizajner Mega Mana i producent Onimusha i Dead Risinga).

David Reeves govorio je o odnosu Capcom i PlayStationa, naglasivši kako se radi o uspješnom partnerstvu koje će trajati. Osmrnuo se na povijest i činjenicu da su Capcomove igre značajno pomogle popularnosti PSOne i PS2 u prvim godinama prodaje. Ključni naglasak stavio je na podršku koju mu Capcom pruži PSP-u, u čemu će razna uloga imati igra Monster Hunter Freedom Unite - za koju je najavio besplatni pristup igre dostupna na UMD-u i preko PlayStation Networka. Keiji Inafune objasnio je globalni pristup izdavanju igara koji Capcom već nekoliko godina drži u samom vrhu japanskog i svjetskih tržišta videoigara. Najavio je da kompanija s istim stilom razmišlja i kao jedan od primjera spomenuto je Dead Rising 2 - nastavak originala koji je mnogo bolje prodao u Americi nego na Capcomovom domaćem terenu, u Japanu.



24 Red Dead Redemption



28 End of Eternity



32 Battlefield: Bad Company 2



HOĆE LI OSVOJITI I EUROPU? Monster Hunter Freedom Unite za PSP jedna je od uzdanica i Sonyja i Capcoma, no pitanje je hoće li igra i u Europi ostvariti jednak uspjeh kao i u Japanu gdje je izšla kao Monster Hunter G



OPREZ, VRTOGlavICA! Kombinacija hodanja i letenja u Dark Voidu izaziva prilično ludo kretanje kamere od kojeg se igraču može lako zavrtjeti u glavi. Riječ je tek o alpha verziji, pa programeri imaju vremena da poprave taj element u inače vrlo atraktivnoj igri.



RETRO KAOS Marvel vs. Capcom 2 konverzija je 2D tučnjave s Dreamcasta u kojoj će se 56 likova iz Capcomove i Marvelove zbirke boriti da iznemoštosti. Samo na Xbox Liveu i PlayStation Networku.

MNOGO NOVIH INFORMACIJA

Upravo je Dead Rising 2 bila najočekivanija igra ovogodišnjeg okupljanja. Tu smo saznali, na primjer, da naš lik ovaj put može skupljati iskustvo i na druge načine osim ubijanja zombija, a Keiji Inafune osobno potvrdio je da će DR2 imati neki oblik podrške za grupno igranje - pokazujući 7000 zombija na ekranu odjednom u isto vrijeme. Više o Dead Rising 2 u obilježju okruza, a o Bionic Commandou i Resident Evil: The Darkside Chronicles u najavama u ovom broju. Što se tiče Resident Evila, iz Capcoma kažu da ih išta prodaja MadWorlda (samo 66.000 komada) nije obeshrabnila i da još uvijek vjeruju da se na Resident Evilu mogu prodavati i "ozbiljnije" igre. Tako je potvrđeno da će i Resident Evil Archives, konverzija prvog Resija za Wii, u Europi i Americi izići tijekom lipnja. Prikazani su i Marvel vs. Capcom 2 i Lost Planet 2 koji neće izići tako skoro, no i jedan i drugi trebali bismo moći isprobati putem demoa dostupnog već sljedeći mjesec.

A da ne bi sve ostalo na nastavcima,

Capcom je prikazao i tri originalne igre: pućačinu s pogledom iz trećeg lica Dark Void (za PS, PS3 i Xbox 360) u kojoj nismo saznali ništa novo u odnosu na ono što smo do sada pisali, dječju akcijsku igru Spyborgs (za Wii) te 2D tučnjavu za PSP Fate: Unlimited Codes, baziranu na erotskoj tematici. Doduše, mi u igri nismo vidjeli ništa što ne bi



RECIKLIRANJE DO BOLA Resident Evil Archives. Wii verzija prerađenog prvog dijela Resident Evila koji je 2002. izišao na GameCubeu, u lipnju stize i u naše trgovine

bilo prikladno i za mlade od 12 godina. Ukratko, s obzirom na to da ni jedna od originalnih i novonajavljenih igara



MAŠIMO LASERIMA Namijenjena prije svega kooperativnom igranju udvoje, Spyborgs će koristiti na pokret osjetljive kontrole Wija da dočara uzbuđenje i akciju SF-borbe

CAPTIVATE

Ponovo izgubljeni

PRVE SLIKE DRUGOG dijela Lost Planeta objavljene prije nekoliko mjeseci neki su protumačili kao veliko odstupanje od originalnog koncepta jer u fokusu nisu bili veliki roboti nego "obični" ljudi. No ne brinite se, boriti ćemo se i s njima i u našim omiljenim mehevima. Borit ćemo se i kooperativno, što izgleda jako zanimljivo, posebno u borbi s bossovima, kada će trebati udružiti snage da biste napali najviše točke divovskih protivnika. I priča bi trebala biti zanimljivija jer je najavljeno da će se mijenjati ovisno o akcijama igrača, a glavni lik neće biti neki nepoznati borac nego upravo vi. To je Capcoma dalo izliku da u igru ubaci bogate mogućnosti modifikacija izgleda protagonista, što će služiti prije svega za razpoznavanje u mrežnoj igri. Još samo da bude i malo snijega...



OPREZNO Približavanje Ovo što se vidi u daljini je boss, a borba s njime slična onu u Shadow of the Colossus



VIŠOKA ŽUTA ŽITA U budućnosti će se kosti laserskim zrakama



SVE NA SVOME MJESTU Lost Planet bez meheva ne bi bio Lost Planet

nije nešto od čega bismo očekivali status hita (OK, redakcijski fanovi Ace Attorneyja su ludi zbog Miles Edgewortha), konačna ocjena Captivatea ovisi o tome koliko željno iščekuje Capcomove naslove. Čini se da je netko iz japanske kompanije ipak dobio dojam da je publika otišla nezadovoljna, jer je nekoliko dana nakon završetka okupljanja objavljeno da će na sajmu E3 početkom lipnja biti najavljene još dvije nove igre koje su u pripremi. Tako kaže da pripravljanje ne koristi?

GP

Red Dead Redemption

Ja cijeli život sanjam kako odlazim uz rijeku, starim parobrodom koji vozi sol.

GP
Specijal

PRICA O NASTAVKU Red Dead Revolvera stigla je do nas tik prije zatvaranja ovog broja. Ekskluzivna priča koja se ni pod razno ne propušta stoga je pred vama na prvim stranicama Insidera GamePlaya, u punom sjaju koji ćemo doći u priliku zaigrati odmah nakon ljeta. Čini se kako izniman uspjeh GTA4 nije ni najmanje uspravio vrijedne ljude iz Rockstara, koji su sve znanje stečeno na njegovu razvoju unijeli u Red Dead Redemption. S pričom koja se događa gotovo 50 godina nakon prve igre - na prijelazu iz 19. u 20. stoljeće - RDR nas vodi u jedno od ključnih razdoblja američke povijesti, u vrijeme kada je Divlji zapad polako nestajao pod nadolazećom industrijalizacijom i sve većom prisutnošću federalnih vlasti koje su postupno zaustavljale bezakonje. Za razliku od prošle igre - koja je inicijalno bila Paccomov projekt, a Rockstar ju je samo dovršio i izdao - RDR je istokrvni proizvod studija Rockstar San Diego, u kojem su surađivali i programeri odgovorni za GTA. Budući da se radi o igri koja u žanru gotovo i nema konkurenciju - igre s tematikom Divljeg zapada više gotovo i ne postoje - a s obzirom na sve potencijalne situacije koje su moguće kroz križanje otvorenog svijeta i sandbox pristupa gameplayu sa svijetom vesterna, uopće ne sumnjamo da je pred Red Dead Redemptionom svijetla budućnost. Kauboji, plaćenici, lovci na ugene, Indijanci, dvoboji, mala pogranična mjesta, skrivena mistična svetišta, željeznice, gradovi prepuni kocke, privatnih interesa i nasilja učinili će da nas Red Dead Redemption vrati u vremena kada su se vesterni gledali s poštovanjem. Igra izlazi za PS3 i X360, a uopće ne sumnjamo da će biti jedna od najvećih priča ovogodišnjeg sajma E3. Do tada, uživajte u prvim slikama i informacijama iz igre u ovom ekskluzivnom prikazu i budite strpljivi do jeseni, kada ćete doći u priliku osaditi konja i u poluglasu završiti stihove iz podnaslova: "Jl da nosim jednu davnu, nikad prežaljenu ljubav, tanku dugačku cigaru i par mamuza od zlata... Da sam Šejn." Jedva čekamo.

KAUBOJ POKAJNIK

RED DEAD REDEMPTION stavlja će vas u ulogu Johna Marstona, bivšeg divljaka (tadašnji sufiks igre Redemption, odnosno pokajanje) koji se želi vratiti na ispravan životni put. Nekada pripadnik divljačke kriminalne skupine plaćalaca, John traži novi život za sebe i svoju novu obitelj. Međutim, dolazak agenata iz državne policijske bureau službe - iz koje će kasnije nastati američki FBI - promijenit će tijek Johnova života i započeti epiku priču Red Dead Redemptiona.



LJEPOTA PRIKAZA

IGRA KORISTI POSLJEDNJU generaciju RAGE pokretača poznatog iz GTA4 i igre Midnight Club Los Angeles, nadopunjenog pokretačem Euphoria Physics. Euphoria se brine za što uvjerljivije pokrete likova, te kretanja životinja i sve objekte u prirodi - biljke, vodu, prašinu, stijenje. Veliki naglasak bit će stavljen na kreiranje što uvjerljivijeg okoliša, zajedno sa zvukovima i fizikalnim svojstvima materijala.



KLAPA... AKCIJA!

RDR će nas u priči provesti kroz mnoštvo situacija koje smo gledali u raznim kaubojkim filmovima - od plaćenica i bandama, samotnjačkih jahača kroz prašnu, kašuvatu mračnu noć, vlakove i obrane citadela gradova od napada podzemnih bandi.

SVI PROTIV JOHN

OSIM ŠTO će kroz priču shvatiti kako i federalne policijske snage u svom pristupu rješavanja problema nisu ništa humanije od kvakavskih bandi, John će tijekom svoje avanture susretati mnoštvo NPC likova od kojih će neki biti prijateljski, a drugi neprijateljski raspoloženi. Ovisno o stavu zauzetom prema nekim likovima može se dogoditi da se citavi grupe dotad prijateljskih likova urote protiv vas.

NIŠTA BEZ COLTA

SHODNO RAZDOBLJU, igrači će na raspolaganju imati autentično oruđe iz vremena Divljeg zapada, uključujući i male damске pištolje, opake puške čak i primitivnu snajpersku optiku. Na pojedinih mjestima u igri za zabavu će se poboriti i poznati mitraljezi Gatling koji su zaувјек promijenili tijek ratovanja. Naravno, noževi, sjekire i lase se oodrazumjevalju, ipak je to Divlji zapad.



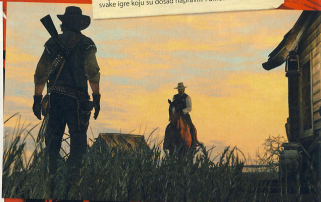
OŽILJAK NA OŽILJAK

JOHNOVA AVANTURA počinje na području granice s Meksikom - frontier - gdje će početi svoju dugu avanturu. Iako zasud ne postoje naznake koliko bi igranje RDR-a uopće moglo trajati, Rockstar tvrdi kako se radi o njihovom dosad najambicioznijem projektu, većem od svake igre koju su dosad napravili. Pametnom dovoljno.



NAPAD NA VLAK

OSIM ŠTO će se moći napadati iz raznih razloga - uključujući zaradivanje novca - vlakovi će kroz igru služiti i kao prijevozno sredstvo - na sličan način kao što su takvi služili u GTA4. S obzirom na ogromne udaljenosti između pojedinih dijelova svijeta Redemptiona, udobno spavanje u spavaćim kolima može biti mnogo bolja opcija od dugotrajnog jahanja na vašem vjernom konju.



OD SUMRAKA DO ZORE

BAŠ KAO I GTA4, RDR2 donosi izmjenu dana i noći i promjene vremenskih uvjeta. Dobima dana bit će pridodano i povećanje NPČ likova, kao i disponiranja u prirodi. NPČ likovi će noću "spavati" ili biti u salonima u gradovima, a pojedine vrste životinja moći će se sresti samo danju, odnosno noću. Najviše ipak očekujemo od scena izlaska sunca u zoru dok jašemo kroz prirođu... Zovite nas emotivcima, ali tako to ide.

PREKO NIŠANA

SUSTAV DEAD EYE - usporavanje vremena kako biste imali vremena za adekvatnu reakciju prilikom napucavanja - vraća se iz orijentalne igre. Sada je malo unaprijeđen i može se koristiti na dva načina. Prvi je specifičan za sva oružja i omogućava usporavanje vremena kako biste se odlučili za metu. Drugi je specifičan za pištole i omogućava odabir nekoliko različitih meta koje John po pokretanju Dead Eyea pada u brzju sekvenci. Naravno, Dead Eye se "skuplja" uspješnim upokojenjem neprijatelja.



FLORA I FAUNA

UZ OČEKIVANE KONJE, RDR donosi i vrlo širok životinjski svijet Sjeverne Amerike uz poprilično razvijen ekosustav. U svojim prolascima kroz prirodu trebali biste svjedočiti kako veće životinje love manje i kako vjete poštuju "pravila" hranidbenog lanca iz stvarnog života. Iako baš ne očekujemo detaljnost prikazanu u Africi za PS3, Redemption najavljuje medvjede, risove, zmije, lubetčinu, noćne jedače i još stlu ostalih životinja. Navodno će lov činiti značajan dio igre, ali detalji o tome još nisu otkriveni.

MINI IGRE, MAKSI ZABAVA

U POSJETIMA GRADOVIMA, John će na raspolaganju imati različite načine kako zaraditi dragocjeni novac. Uz uobičajenu zabavu kroz kartanje - nema službene rulete, ali neku mini igru na temu pokera bismo rado vidjeli u igri - John će novac igrati nastali u vrijeme drugih lijepih misli zaradi i igranjem drugih lijepih igara. Rockstar izdava Five Finger Fillet, to je poznata igra u kojoj nožem "nababdate" prostor između različitih prijetnji, a igra će se po principu pritiskanja zadanih tipki. Ukratko, bit će zanimljivo.



DIVLJAK I GOSPODIN

KROZ RAZVOJ PRIČE John će mijenjati svoj izgled i odjeću, što kao i ostali likovi. Ubrtaji prvog dijela misla da bih malo razočarani što Redemption ne omogućava igranje priče i nekoliko likova, ali Rockstar to prave pokušajem odgoja i stvaranjem svijeta igre koji, kao nikoga neće ostaviti ravnodušnim. To ćemo još vidjeti, ali s obzirom na dosadašnje projekte, nemamo previše razloga sumnjati.

NEMA MILOSTI

BUĐUĆI DA JE Divljač zapao u mjesto bez previše pravde i milosti. John će dolazio u situaciju da ponekad mora napraviti i nešto što ne bi želio. Već se jedna od prvih misli igre donijet moranju ubiti dva dječaka i njihovu otetu. Johnov prijatelj, a svojim smo sigurni da će i kasnije biti, tako doživjeti mjesto takvih situacija.



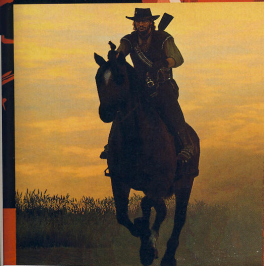


DŽI SE, SVINJO!

IZMEĐU GRADOVA I sela nalazi se nepregledna prostranstva ispunjena malim mjestima i skrivenim kutovima sa svojim tajnama. U njima će se sretati mnogi likovi koji će Johnu davati korisne savjete, vrijedne predmete ili ga stavljati pred iskušenja. Ovisno o odabiru strane, moće ćete sudjelovati u pljačkama ili braniti nekog od napada, kao i uhvatiti traženog ubojicu ili spasti nevine ljude od vješta. Tekođer, moći ćete potpuno uništiti i čitave gradove, ali i svjedočiti kako se oni obnavljaju nakon što se stanovnici ponovo uselje u njih.

GOLEMA PROSTRANSTVA

SVUJET REDEMPTIONA, najveći je svijet koji je Rockstar ikada napravio, znatno veći od područja na kojem se odigrava radnja GTA4. Uz granično područje na kojem se odigra, radnja se odvija u području prirode (Plains), te u Meksiku. Svako od područja dolazi sa specifičnom prirodom, okolišem i raslinjem, kao i različitim tipovima civilizacije, osoba i nacionalnosti koje ćete susresti.



ODLAZAK U SUMRAK

ODZIROM NA jedinstvenu atmosferu i nikad dosadnu romanšu Divljeg zapada, 6 prava i mećma red kako nas je najava Red Dead Redemptiona potpuno oduševila. Budući da se radi o višestruko unaprijeđenom konceptu koji je Red Dead Revolver započeo još prije 5 godina, uopće ne sumnjamo kako će mnogim ljubiteljima Redemptiona i Redu biti veći izazov i pružiti više zadovoljstva nego što je to uspio učiniti i sjajni GTA4. Saznat ćemo za pola godine.

End of Eternity

Tri-Aceov ozbiljan multiplatformski RPG projekt

BAZELIRANA BUDUĆNOST

PRICA OVE JAPANSKE roleplaying igre odvijat će se u dalekoj budućnosti na toliko devastiranoj majdici Zemlji da su njezini stanovnici prisiljeni živjeti u golemom mehaniziranom nebeskom tornju imena Bazel, odnosno gradu koji se emotao oko njega.



DIZAJN I SUSTAV BORBE



PRVI VIDEOISJEĆAK End of Eternity pokazao je zavidnu razinu kvalitete računalno generiranih sekvenci kojima Sega otvoreno želi konkurirati do sada nedostiživom Square-Enixu. Igra je u fazi napolovičnog dovršenja, a prvi pogled na njen dizajn ostavlja dojam miješavine tradicionalnog japanskog te američkog sustava kretanja i borbe koji se odgovarati mnogima.



NA NAJVIŠIM KATOVIMA koji nadilaze oblake otrovnih plinova, smještene su bogomolje među kojima obitavaju kardinali i bogatiji predvođeni glavnim vjerskim vodom - kardinalom Renom. Najniži dijelovi tamo rezervirani su za one najsiromašnije, čiji su problemi započeli s kvarenjem prozrača zraka.



SUSTAV BORBE PODIJELJEN je na poljima katova Bazele i tavnica koji napunjavaju kletove. Vodeći grupu od tri lika igrači će se kretati po velikoj mreži šestokutaka te će upadati u borbe ako "nagaze" na šestokut koji skriva neprijatelje. Unutar tavnica likove ćemo kontrolirati u tri dimenzije te, s obzirom na već vidljive neprijatelje, imati mogućnost zaobilazanja borbi.



GLAVNI DIZAJNER IGRE Takayasu Suguri (Valkyrie Profile: Silmeria 2, Final Fantasy Tactics i Vagrant Story) žudi da igrači za vrijeme igranja End of Eternity nikada neće kriočiti izvan Bazele, što svakako ostavlja mnoga pitanja koja mogu postati glavne polaznice za scenarije idućih nastavaka ovog, već potvrđenog serijala.



SVA TRI IGRAČA moguće je kontrolirati u borbama koje će na neki način biti poluautomatske. Vrijeme za izvođenje napada će biti ograničeno, dok će se za vrijeme mirovanja vrijeme pauzirati dajući nam dovoljno šanse za planiranje idućeg napada. Posebne napade bit će moguće izvesti ovisno o međusobnoj udaljenosti između likova koje vodimo te mete koju napadamo.

TRI GLAVNA ASA

ZEPHYR

Glavni protagonist igre jest sedamnaestogodišnji mladić. Odbačen od roditelja, odrastao je po sirotištim stvorivši prilično surovu sliku o životu tvrdeći kako je upravo činjenica da je živ najveći dokaz da Bog ne postoji. Odnedavno je član privatne vojne kompanije pod ravateljstvom Vashyrona u kojoj želi pokazati koliko dobro upravlja parom automatskih pušaka.

SUBJECT 20

Ova devetnaestogodišnjakinja ispunjava sve preduvjete da postane najenigmatičniji lik ovog RPG-a. Iste 20 je rezultat serije eksperimenata, a odrasla je u istraživačkom centru. Kad sazna kako joj je biološki sat namijenjen tako da u dvadesetoj godini otkuca svoje, mlada djevojka bježi od svojih stvoritelja kako bi u zadnjoj godini svoga života prokislila vlastitoj sudbi.

VASHYRON

Ovaj bivši vojnik kojeg prati velika tragedija u kojoj je izgubio mnoge suborce otvorio je vlastitu privatnu vojnu kompaniju kako bi s dvadeset i šest godina zaradivao vlastiti novac. Na jednom od zadataka u kojem je trebao ugušiti pobunu sukobljava se sa Zephyrom te ga u konačnici poziva u redove svoje vojske. Veliki je ljubitelj vatrenog oružja.

davoralpa@warezhr.org

A Vampyr Story 2: A Bat's Tale

PC exclusive

Šišmiša posla

Nastavak nagrađivane avanture tvorca Monkey Islanda

VAMPIRICA MONA, koja još uvijek ima problema s prihvaćanjem stvarnosti (da, voli krv, ima malo povećane očnice, ne voli sunce i češnjak...), u nastavku svoje priče o težnji da postane operna pjevačica s nastupom u Parizu više neće biti jedini u potpunosti igrivi lik. U nastavku A Vampire Storyja kompletan jedan dio igre odradit ćemo u ulozi njezina pratioca, šišmiša Fredericka. Najavljeno je više od 25 likova u igri, četrdesetak rukom crtanih lokacija i barem petnaest sati igre, a za jednako kvalitetne zagonetke i šale u drugom dijelu

predviđene trilogije ponovo će se pobrinuti iskusa ekipa Autumn Moona potpomognuta dizajnerima Larryjem Ahrenom i Jessejem Clarkom, nekadašnjim zaposlenicima LucasArtsa s iskustvom rada na igrama: Sam and Max: Hit the Road, Monkey



FREDERICK će se ponovo morati preoraditi u dječolice, ali i činiti mnoge druge stvari kako bi oslobodio Monu

GP flash!

Ubisoft je objavio kako će Tom Clancy's Ghost Recon a vjerojatno biti na tržištu do kraja ožujka iduće godine

Mass Effect: Jacob's Story

UVOD U ANATOMIJU MASS EFFECTA 2

iPhone exclusive

Ok, možda ne u samu anatomiju, ali će obogatiti priču jednog od likova nastavka

VIJEŠT O IZRADI IGRE iPhone Mass Effect proćulila je u javnost prije nego su izdavači to željeli pa su na kraju preko foruma ipak potvrdili većinu objavljenog. Riječ je o kombinaciji animirane priče stripovske grafike i retro pucačine s pogledom iz ptičje perspektive. Glavni lik igre je Jacob Taylor, supervojnik s bioničkim modovima koji će se u Mass Effectu 2 na Xboxu 360 i PC-ju početkom iduće godine pojaviti kao jedan od NPC-ova (likova koji će nam se moći pridružiti). Mass Effect: Jacob's Story tako će donijeti dodatnu priču svim zaljubljenicima u Mass Effect

univerzum koja će idealno poslužiti u mjesecima čekanja dvojke. I to za samo tri dolara odnosno nešto manje od 20 kuna.



BORBE još nije poznato kako će se Jacob's Story igrati (osim što će se gledati), no to sajma E3 sigurno ćemo i to saznati

"Corporate comments"

Berislav Jozic

Kraj legende o Duke Nukemu?

Programerski studio 3D Realms, poznat po dugo odgadjanoj igri Duke Nukem Forever, iznenađeno je zatvoren te je šansa da će igra najavljena još 1997. ikad ugledati svjetlo dana gotovo potpuno nestala. Zatvaranje je došlo tako nenadano da mnogi ključni zaposlenici nisu znali da se sprema, a kao objašnjenje je naveden "problem s financiranjem". Odmah nakon te vijesti javila se izdavačka kompanija Deep Silver da potvrdi da je prijenosna verzija Duke Nukema još uvijek u pripremi, no nju razvija programerski studio Apogee. Čini se da je Take-Two Interactive, koji je trebao izdati nikad dovršeni Duke Nukem Forever, ostao jedini vlasnik prava na njezino izdavanje, no problem je u tome što oni nisu pokazali interes da nastave produkciju.

Kreatori Crash Bandicoota počinju iznova

Jasen Rubin i Andrew Gavin, osnivači programerskog studija Naughty Dog, poznatog po serijalima Crash Bandicoot i Jak i Daxter, vraćaju se u industriju igara s novom kompanijom Monkey Goods (<http://monkeygoods.com/>). Nakon što su prije nekoliko godina napustili Naughty Dog, Rubin i Gavin kreirali su web stranicu koja omogućuje korisniku napredno modifikiranje fotografija i zatim svoju malu tvrtku Flektor prodati kompaniji Fox Interactive Media. Njihov novi projekt Monkey Goods bit će posvećen izradi uspurnih ("casual") igara za sve platforme a na svojoj web stranici već najavljuju dvije igre za iPhone.

Sony platilo produhovljenje

Iako je najavljena i u verzijama za X360, DS i Wii, igra Ghostbusters koja sljedeći mjesec izlazi usporedno s istoimenim filmom u Europi će se neko vrijeme igrati samo na Sonyjevim platformama. Sony Computer Entertainment od Maritje je preuzeo izdavačka prava za Ghostbusters za PAL regiju te će igru na određeno, za sada nedefinirano vrijeme učiniti ekskluzivom za vlasnike PlayStationa 2 i 3, a PSP verzija stići naknadno.

Je li utrka u naoružanju gotova?

John Riccitiello, predsjednik Electronic Artsa, izjavio je da mu se čini kako je "utrka u naoružanju" proizvođača konzola pri kraju te da u skorij budućnosti njegova kompanija ne očekuje smjenu generacija uređaja za igru. S druge strane, spomenulo je da promjene očekuje na tržištu prijenosnih platformi na koje je nedavno ušao iPhone, te da će investicije u budućnosti biti usmjerene u dodatke za postojeće, a ne u nove konzole.

"Očekujemo da će ovaj (hardverski) ciklus biti preduljen", rekao je Riccitiello, "je važnost brzog braderiva, koja je bila presudna tijekom 80-ih i 90-ih, sada je prilično smanjena." Te su tvrdnje u suprotnosti s izjavom predsjednika Ubisofta, Yvesa Guillemota, koji je prije nešto više od mjesec dana rekao da "u sljedećih nekoliko godina očekuje mnogo novih događanja na polju prijenosnih i ključnih konzola".

TEŠKO JE PREPOZNATI Ako je želja autora igre bila promjenom vizualnog stila još više, osuđujući igrače, možemo reći da su u Nukem služuju uspjeli

Potpuni preobražaj

Nakon godina razvoja igre dizajneri su hrabro rekli ne grafičari

O BORDERLANDSU SMO već pisali u nekoliko navrata i još uvijek se dobro sjećamo prošlogodišnje prezentacije u Leipzigu kad smo imali priliku vidjeti jedan dio otvorenog, madmaxovskog svijeta. Apokaliptična atmosfera i složenost sklapanja oružja u mnoštvu kombinacija bili su glavni aduti ove igre s grafičkom kojoj je cilj prikazati scenu što realističnije. No igre u ovom procesu nastajanja nerijetko u potpunosti promijene strukturu ili dizajn - u ovom slučaju potpuno je promijenjen stil grafičar odnosno cjelokupne vizualne prezentacije. Novi konceptualni stil, kako ga nazivaju autori igre,

GP flash!

Što smo bliži početku novog sajma E3, sve je više glasina, a jedna od zanimljivijih je da će Microsoft na sajmu prikazati novi kontroler koji detektira pokrete cijelog tijela igrača

DJ Hero / Scratch: The Ultimate DJ

[PS3 / X360]

IZ RUKU PROFILA Specijalni kontroler za Scratch izradio je proizvođač profesionalnih gramofona Numark.

OVAJ PUT S gramofonom

Samo je pitanje s kojim

BORBA IZMEĐU DVIJE nove glazbene igre koje još nisu ni izašle u prodaju se nastavlja - objavljene su slike izgleda specijalnih kontrolera a ako je suditi po njima, Scratch odnosi prvu pobjedu, barem ako brojimo mogućnosti koje pruža. U odnosu na anal za DJ Hero, igrači gramofon Scratcha ima dva gumba više te crossfader, a poznato je i da ima potpuno okretnu i na dodir osjetljivu ploču. S druge strane, Activision će u DJ Hero pokušati pokriti više žanrova glazbe dok će Scratch biti malo uže profiliran za fanove hip-hopa i R'n'B-a. Očekujemo žestoku borbu u idućim mjesecima i oko završetka igre radi bržeg izlaska na tržište, a mi se nadamo kako će barem jedna od ovih igara doći i do Hrvatske.

ŽIVOT ZA PROMJENU Iako promijenjene grafike, Borderlands i dalje pruža spektakularnu impresiju

KOMPLEKSNO Koncepti se nisu mijenjao te je i dalje moguće sklopiti oružja u stotinama kombinacija

prije svega je vrlo hrabar potez odgovornih s obzirom na to da je igra već dugo u razvoju a koliko će biti uspješan vidjet ćemo kad se pojavi na policama trgovina. Kad će se to dogoditi, još nije poznato.

KONAČNA VERZIJA? Ne bi nas iznenadilo kad bi izdavač DJ Heroa, Activision uskorio promijenio izgled svoga igračega gramofona

ili

360
exclusive

Magna Carta 2

Korejski RPG anyone?

Ljubav, mržnja, politika, izdaja i upravljanje vlastitom sudbinom; zvuči više-manje kao svakodnevnica, no iako nam je nic pomalo dosta, izgleda da se MC2 isplati čekati

MAGNA CARTA 2 izlazi će u Europi u rujnu ove godine, i to ekskluzivno za X360, kao vjerojatno još jedan pokušaj da se X360 etablira kao RPG friendly konzola. OK, ovoga puta ne radi se o AAA izdavaču RPG-ova, kao što je Square Enix, ali ni NAMCO Bandai nije puno slabiji, pa igru treba očekivati s razumnim respektom. MC2 pojavit će se kao treća u seriji nakon Magna Carta: The Phantom of Avalanchaea i Magna Carta: Crimson Stigmata poznatije pod naslovom Magna Carta: Tears of Blood. U MC2 igrači će se naći upleteni u svijet izmišljenog Lanzheim Continenta, podijeljenog krvavim građanskim ratom. Za grafički izričaj igre odgovoran je slavni korejski umjetnik Hyung-Tae Kim, a igra bi likove i okoliš trebala prezentirati spektakularnije nego ostali aktualni RPG-ovi zahvaljujući općenoj licenci za grafički pokretač Unreal Engine 3. I ako je već lijepa grafika svojstvena RPG-ovima, dizajn likova, bogata i duboka priča te modificiran i dinamičan sustav igranja na poteze ostali su aduti koji bi europske vlasnike X360 trebali privući igranju Magna Carta 2.

OVERDRIVE

Vrhunac borbe trebao bi biti tzv. over-drive mod u kojem će igrači biti omogućeno izvođenje kombinacije najjačih poteza u jednoj jedinstvenoj sekundi, što bi trebalo poslužiti za svlačenje najzategnijih protivnika. Prilikom će biti nužno i korištenje magije nazvane Kan, koja se manifestira kroz četiri elementa (vatra, mrija, vjtra i voda). Kan će igracima poslužiti kako bi tijekom borbe mogli upravljati objektima iz okruženja u svoju korist.

GAMEPLAY



Autori obećavaju dobro poznat sustav igranja na poteze koji će zasigurno odgovarati tradicionalnim igračima RPG-ova. Ipak ono što nas privlači u cijeloj priči je i najave implementacije RTS elemenata u igranje. Nažalost o detaljima te kombinacije zasad nam nisu htjeli ništa osobito otkriti, no nadamo se da se ipak radi o dobro promišljenom i inteligentnom sustavu koji nam neće pokvariti radost igranja.

UŽITAK BEZ PRESTANKA



Iako ova slika, karakteristična za borbe u RPG-ovima, sugeriira drukčije. Softmax ističe kako će se borbe odvijati u istom okruženju kao i ostatak igre, te će se prijenos između usputne radnje i borbe odvijati bez prekida igre i bez usputnog uživanja. Igrači će prilikom moći slobodno koristiti objekte iz okruženja u svoju korist, čemu će dodatno pomagati free-roaming kamera. Osim toga svim likovima iz grupe koju vodi igrači bit će moguće usnapirati određivati radnje koje će izvršavati, uz lagani i neprekidni izbor između svih dostupnih likova.

POBOLJŠANJA



Nakon što igrač u borbi svlada protivnika (najčešće je riječ o varijacijama čudovišta dobro poznatih za RPG-ove), dobit će mogućnost korištenja tzv. Kamonda. Kamondi će služiti za poboljšavanje oružja kao čemo tog trenutka imati u posjedu, ali i za stvaranje (ne kupovanje) novih objekata.

ORUŽJA



Ako čemo prije ili u tijeku borbe mijenjati oružja, to će zahtijevati dodatne prilagodbe u borbi. Svako oružje podrazumijeva poseban borilački stil te omogućava specijalne poteze za čije će uspješno izvođenje trebati nešto vježbe pri čemu će njeziniji biti pravi tajming.

Battlefield: Bad Company 2

Ovaj put i na računala

NA ZAHTJEVNOM I vrlo konkurentnom tržištu FPS-ova danas se tek poneki primjerak izdvoji iz mase. Jedan takav primjer je Bad Company. U toj igri nas nije osvojio broj poligona kojima su bili iscrtani tenkovi ni super realistično snimljen zvuk oružja, nego zdrava doza humora koja je četvorici glavnih likova podarila cvrste karaktere. Uspjehu je svakako pomogla lijepa grafika, kvalitetan zvuk i odlično balansirana akcija te okoliš koji se dobrim dijelom mogao uništiti. U nastavku koji dolazi dosta brzo nakon originala - budu li poštovani najavljeni rokovi, tek 20-ak mjeseci poslije, formula neće biti napuštena. Likovi ostaju isti, a izdavač tvrdi da su se scenaristi ponovo potrudili napraviti igru duhovitom.

DESTRUKCIJA

DEVELOPER SE POSEBNO ponosi interaktivnim okolišem, tj. mogućnošću rušenja gotovo svih objekata u igri. Rušenje je bilo moguće do određene mjere, uglavnom se sastojalo o bušenja zidova, no u drugom dijelu će postojati mnogo objekata koje će igrači moći pretvoriti u hrpicu građevnog materijala i prašine.

REALIZAM DICE

KAŽE DA ĆE oružje u igri napraviti realnijima od onoga što smo vidjeli u prvom djelu. Cijeli serijal Battlefield se pouzda u dobru ravnotežu arkadnosti i realnosti pri uporabi oružja pa vjerujemo da Bad Company 2 ipak neće preterati u toj namjeri.

NOVI TERENI

U NASTOJANJU DA ne dosade igracima, developeri su odlučili varirati terene. Snijega baš i nije bilo u prvom djelu, ali će taj nedostatak biti nadoknađen u Bad Company 2. Obraćano je još novih terena, ali DICE nije želio precizirati o čemu se radi. Žele ostaviti nešto i kao iznenađenje.

GLAVNI LIKOVİ

I DALJE ĆE NAS namijavati isti likovi kao i u prvom djelu, Manlowe, Sweetwater, Hargrave i Redford i dalje su zajedno u još jednom neimenovanom ratu koji se događa na ruskoj granici (nije precizirano gdje na ruskoj granici, što znači da je u igri pola svijeta).

MULTIPLAYER

OSNOVU IGRE ĆE opet činiti singleplayer dio. Dobro osmišljena priča poduprta snažnim i već nam poznatim likovima i njihovim humorom. To ne znači da će multiplayer biti zanemaren, upravo suprotno, očekuje se značajno poboljšanje tog dijela igre. Na žalost i to spada u onaj dio igre o kojem DICE ne želi još uvijek pričati detaljno. Kažu da će spremiti funkcionalni multiplayer demo za sajam E3 i tako predstaviti Bad Company 2 za igranje u društvu.

Na slikama koje je DICE pustio u javnost očito je da dečki iz "lošeg društva" nose nova oružja koja nismo vidjeli u prvom dijelu igre, no u ovom trenutku razvojni studio ne želi pričati o novim oružjima i borbenim vozilima koja će se pojaviti u igri. Ostavljaju to za neko sledeće predstavljanje.



PILOT, VOZAČ, TENKIST

Drugi dio će zadržati mogućnost uskokanja u svako prejezdno sredstvo na mapi



NOVITETI?

PRVI IZLET SERIJALA Battlefield u svijet singleplayer igara pokazao se kao pun pogodak. Još je više učvrstio ugled švedskog studija DICE koji u zadnje vrijeme izdaje doista inovativne naslove (Mirror's Edge). Za uspjeh Bad Company 2 vjerujemo da bi bilo dovoljno da zadrže kvalitetu prvog dijela, no nekako očejujemo (i potpuno se nadamo) da će nas Švedani i s drugim dijelom igre iznenaditi kao što su i s prvim.



BRUTALNO Više od 25 animacija eksplozije protivnika trebalo bi dočarati kako to radi profesionalac. Za one koji to žele saznati.

Kako to radi PROFESIONALAC

Znate li tko je Richard "Demo Dick" Marcinko?

SJEĆATE LI SE istoimene igre najavljene prije tri godine? Dobro je ako se sjećate jer to znači da ne patite od skleroze, ali sjećanje vam neće puno pomoći u iščekivanju "novog" Rogue Warriora koji je u međuvremenu promijenio developera (nekad Zombi Studios a danas Rebellion), engine (više ga ne pokreće Unreal Engine 3) te strukturu igre gdje je u potpunosti izbačeno kooperativno igranje a naglasak prebačen na razvoj priče oko jednog, stvarnog lika - Richarda "Demo Dick" Marcinka, bivšeg pripadnika Navy SEAL-a. Njegova autobiografija iz 1992. godine bila je među najprodavanijim

knjigama u Americi a dio iskustva o kojem je pisao i što je proživio prenijet će i u Rogue Warrior zajedno sa svojim autentičnim likom kojem će glas pak posuditi Mickey Rourke. Bethesda je i dalje izdavač a igra bi trebala ći u prodaju krajem godine.



AMERICAN BADASS Bezobrazan, hladnokrvan i besćutan - to je Demo Dick. S glasom Mickeyja Rourkea.

GP flash!

Originalno najavljen za kraj 2007. godine Splinter Cell: Convention morao bi, po riječima CEO-a Ubisofta Yvesa Guillemota, izići do kraja ove godine



POVRATAK FORMULE

Za početak na PSP i Wii

JEDNA SEZONA FORMULE

1 je prošla bez službene igre, možda i zbog toga jer su se codemastersovci, novi vlasnici licence od 2007. godine, pripremali dulje od očekivanog. Iako su licencu masno platili, verzija za PS3, X360 i PC ipak neće biti objavljena ove godine, dok se ne prilagodi novi EGD engine (Race Driver: GRID) na kojemu Codemastersov

interni studio intenzivno radi. Ipak, ljubitelji oktantnog sporta moći će i ove godine u društvu Hamiltona, Vettela, Buttona i drugih poznatih vozača provozati autentični ovogodišnji bolid na Wii i PSP konzolama. I to negdje na jesen. Rekli bismo ipak malo prekasno za ovu sezonu.



LICENCA je omogućila autentične staze i prvi put noćnu utrku u Singapuru

VATROMET VIRTUALNIH UZBUĐENJA

Wii MOTION PLUS

Od sada ćete u igranju na vašoj Nintendo Wii konzoli moći uživati uz pomoć revolucionarnog hardverskog dodatka, koji će vam omogućiti igracko iskustvo kakvo još niste doživjeli! Riječ je o Wii Motion Plus sustavu, praktičnom dodatku kojeg ćete jednostavno pričvrstiti na vaš Wii Remote i tako povećati osjetljivost i raspon vašeg kontrolera. Drugim riječima, kontroler koji je i dosad vjerno prenosio vaše pokrete, uz pomoć Wii Motion Plus dodatka pružit će vam tzv. 1:1 interakciju u realnom vremenu i omogućiti dosad neviđenu fluidnost pokreta i autentičnost doživljaja. Bez obzira baratare li sjekirom, svjetlosnim mačem, teniskim reketom ili ribičkim štapom, pripremite se na to da vas realističnost pokreta koju omogućuje Wii Motion Plus ostavi bez daha! U sljedećih nekoliko tjedana na tržište će izaći nekoliko igara koje dolaze u paketu s ovim nevjerojatnim hardverom i koje će vam na najbolji mogući način predstaviti svu raslo Wii Motion Plus dodatka. To su Wii Sports Resort, EA Sports Grand Slam Tennis i Tiger Woods PGA Tour 10, vrhunske sportske simulacije, koje će uz Wii Motion Plus doseći nove granice realističnosti i zabave.



MOTO GP Wii

Moto GP za Nintendoovu revolucionarnu konzolu najkompletnija je i najdetaljnija igra koja se bavi motociklističkim grand prixom na tržištu. Idealan omjer arhadne jurnjave i realistične simulacije pratit će vas kroz sve tri kubikažne klase motora a uživati ćete i u ludom ulaženju u zavoje te adrenalinjskoj groznici koja će pratiti svako vaše pretjecanje. Nipošto nemojte propustiti ovu ludnicu na dva kotača! Uzareni asfalt, visokooktanska uzbuđenja i zdrave brzine vas očekuju!



PUNCH OUT!! Wii

Još jedan hit u Wiimake liniji, odnosno stari klasik koji je obnovljen i prilagođen za Wii konzolu, Punch Out!! nam donosi neobuzdanu akciju u boksačkom ringu. Svi stari likovi ponovno su ovdje, ali tu je i pregršt novih pretendena na naslov boksačkog prvaka. Priča je dodatno produbljena u odnosu na original, a bonus sadržaji i dodatka koje ćete moći "otključati" ispunite li određene uvjete unutar igre ima toliko da se priča kako je ovo prva Wii igra u kojima se developerski tim susreo s problemom nedovoljnog prostora na Wii DVD-u (i vjerojatno prva igra u povijesti video-igara sa dva usklidenika u službenom naslovu @). Problem je riješen, ali možemo vam jamčiti da je Punch Out!! do maksimuma natripan skrivenim sadržajima, od novih likova, ringova, pozadina, kostima, pobjedničkih animacija i svakojakih otkvačenih i nesvakidašnjih čuda.



DONKEY KONG JUNGLE BEAT Wii

Ovaj je platformski urnebes konverzija starog GameCUBE hita u Wii verziju. GameCUBE inačica dolazila je u kompletu s dva bongo bubnja po kojima ste mogli udarati i kontrolirati simpatičnog i planetarno popularnog primata iz naslova, a iako je razvojni tim odustao od takve periferije u slučaju WII-ja, igra nije izgubila ništa od šarma i zaraznosti. Dapače, bez obzira jeste li igrali originalnu verziju, Donkey Kong Jungle Beat za Wii dovoljno je prepoznatljiv da oduševi stare obožavatelje te istodobno nudi dovoljno svježih koncepata da bi pružio jedno potpuno jedinstveno igracko iskustvo.



CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA PC / PS3 / XBOX 360

Jedna od najboljih akcijskih igara napravljenih po filmu dobila je svoj nastavak! Chronicles of Riddick bio je vrlo ugodno iznenađenje i otkrio svakome tko ga je zaigrao, a Assault on Dark Athena nastavlja tamo gdje je njen prethodnik stao i podiže uzbuđenje i izazove na još višu razinu. Ponovno ste u ulozi Riddicka, najozloglaštenijeg kriminalca u galaksiji. Morat ćete upotrijebiti kombinaciju brutalne bliske borbe, eksplozivne vatrene moći i smrtonosne nečujnosti kako biste pobjegli sa Dark Athene, broda punog plaćenika koji vam pokušavaju doći glave. Da stvar bude bolja, za cijenu jedne igre dobit ćete dvije – uz Dark Athenu dolazi i remasterirana, poboljšana Butcher's Bay kampanja, pa ćete ponovno moći uživati u prvom dijelu fantastičnih Riddickovih kronika.



POKEMON PLATINUM DS

Nakon planetarnog uspjeha Pokémon Diamonda i Pokémon Pearl, najrecentniji izdanak ovog nevjerojatnog serijala dolazi nam u potpuno novom ruhu pod nazivom Pokémon Platinum! U Diamondu i Pearl istraživali smo regiju Sinnoh, a Platinum će nas povesti na pustolovinu u posve novi svijet unutar te regije. Distortion World sa sobom nosi nove tajne, nove izazove i naravno – nove Pokémone! Na samom početku igre moći ćete izabrati svoga lika kojemu ćete ovoga puta moći mijenjati izgled i kostime, te početnog Pokémona. Na izbor se nude vođeni Pokémon Piplup, vatreni Chimchar i travnati Turtwig. Svaki od njih ima različite prednosti i mane, pa birajte pažljivo. Vaš će početni Pokémon biti vaš vjerni saveznik u hvatanju novih, moćnih i tajanstvenih Pokémona. Uz istraživanje Distortion Worlda i borbe u Pokémon Gymovima, tu je i potpuno novi način dvoboja – Battle Frontier. Unutar igre ćete naći na pet različitih Battle Frontier srazova, svaki sa svojim jedinstvenim pravilima i zakonitostima. Treneri protiv kojih ćete se boriti do maksimuma će iskušati vašu vještinu u uvježbavanju Pokémona! Pokémon Platinum pravi je praznik za sve Pokémon obožavatelje!



BIONIC COMMANDO - PC / PS3

Prvi pravi nastavak originalnog kulturnog klasika iz 1988. godine, Bionic Commando se nakon više od dva desetljeća vraća jači nego ikad! Ponovno smo u ulozi Nathana "Rad" Spencera, bionički pojačanog borca kojemu glas daje legendarni Mike Patton, bivši pjevač grupe Faith No More. Vrijeme nije mazilo Spencera. Deset godina nakon njegove herojske pobjede nad vojskom Imperials, izdala ga je vlada kojoj se zakleo na odanost, utamničen je zbog zločina koje nije počinio i osuđen na smrt. Na sam dan njegovog pogubljenja, teroristi detoniraju strahotno eksperimentalno oružje u Ascension Cityju, pretvarajući grad u ruševine i eliminirajući velik dio njegove populacije. Vlada ponovno treba usluge našeg junaka. Ovoga puta će se Spencer boriti da preživi, što neće biti baš lako, budući da ga smrt vreba sa svih strana. No tu je njegov najvjerniji saveznik, njegova moćna bionička ruka, svestrano oružje i pomagalo koje će mu pomoći da se izvuče iz pogibelnih situacija.



RHYTHM PARADISE DS

Ovaj je naslov zbirka mini-igara, a najbitnija poveznica im je – ritam. Pomoću svoga stylusa morat ćete hvatati ritam unutar raznih zabavnih igračkih izazova. Moći ćete okrenuti vašu DS konzolu postrance, kao knjigu, te udarati stylusom ili ga povlačiti poput bubnarske palice sukladno sa zadanim ritmom. Zbog raznih melodija i šarmantnih likova, igranje Rhythm Paradisea prava je uživanja, a držanje ritma će testirati i vaše glazbene vještine kao i vaše reflekske. Bogat izbor mini-igara zabavljat će vas satima! Pokažite da imate ritam!



GP most wanted

FOCUS



Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

1.

Assassin's Creed 2

Ubisoft [PS3, X360, PC]

Sve znamo, jedino preostalo pitanje je gdje je naša draga Jade!



Red Dead Redemption

Take 2 [PS3, X360]

ML naš konj, duhan među zubima, omijena pušica na ramenu i dvadeset bandita koji čekaju da budu poslani u vječna lovišta... To je naša vizija western rajal!



3.

Final Fantasy XIII

SquareEnix [PS3, X360]

Treba nam tih stotinjak sati fajnalfantastičnosti



4.

BioShock 2: Sea of Dreams

Take 2 [PS3, X360]

Uloge su se zamijenile, sada ste vi veliki broj... ne možemo dočekati da zapalimo golemo motorno svinje i mahnjito počnemo divljati Raptureom



GP FOTO



42

MAG

Multplayer akcija s do 256 igrača istovremeno - zvuci preambiciozni? Vidjet ćemo...



Dok čitate ove riječi, naš predstavnik je već na putu prema američkoj ambasadi

da dobije vizu za sajam E3 - nakon što je pravo na sudjelovanje osvojio koristeći autoritativnu pjesničku slobodu u najboljem mogućem smislu. Mi ostali za vas smo pripremili najnovije i sve trenutačno poznate informacije, iako očekujemo da ćemo za mjesec dana znati znatno više i moći iste igre ponovo obraditi. Za one koji ne znaju, početkom lipnja održat će se najznačajniji medijski događaj industrije videoigara, Electronic Entertainment Expo, i donijeti hrpu novih informacija kako o igrama koje ovdje spominjemo tako i o nekim o kojima za sada ne znamo apsolutno ništa. Pisanje Focusa zato je upravo ovaj mjesec najnezahvalnija zadaća, jer će informacije na sljedećim stranicama zastarjeti za samo nekoliko tjedana. Čitajte ih brzo, dok su još vruće.

B. Jozić

38 _ Need for Speed: Shift

40 _ Risen

44 _ MAG

44 _ Uncharted 2: Among Thieves

46 _ Fight Night Round 4

47 _ Resident Evil: The Darkside Chronicles

48 _ Mafia II

50 _ Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

51 _ Bionic Commando

52 _ The Saboteur

GP nove informacije



52

The Saboteur

Osveta je jelo koje je najbolje servirati hladno, a na putu do osvete tisuće su nacista koji su okupirali Pariz

VOZNI MODEL Za izradu zadovoljavajućeg voznog modela i postizanje osjećaja vožnje i utrivanja, odabrani londonski studio SMS potrošio je oko šest mjeseci rada



SIMULACIJA Ota vrsta vozila, isključivne vozačke pomoći i utrika je vrlo, vrlo 'gusta'



Kocka je bačena, NFS je 'u ratu' s Gran Turismom i Forzom!

Need for Speed: Shift

Electronic Arts ponudit će igračima cjelokupno vozačko iskustvo kroz tri različite igre, a Shift je prvi u seriji

IZLAZI 17. rujna ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE IGRACI 1+ONLINE
PROIZVOĐAČ SLIGHTLY MAD STUDIOS IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS HTP://
www.shift.needforspeed.com/us PLATFORME PS3 / X360 / PC / PSP



IZGLED Igra izgleda izvanredno, čak ako uzmiemo u obzir i dostupne in-game materijale, koje je grafički pokretač vrsto na stabilnih 30 slika u sekundi



Need for Speed se vraća i to je najvažnije što možemo reći o proslavljenom serijalu. Već je poznato da EA (vjerojatno posljednji put) pokušava izvući posnulu franšizu iz problema tako da usporedno financira razvoj čak triju novih igara. Iako se zapravo radi o čistoj mušnji imena NFS, jer dvije od te tri igre nemaju gotovo nikakvih

dodirnih točaka s dosadašnjim NFS-om, ideja nam se zapravo i sviđa, ako znamo da su naumili konačno razdvojiti gradske i cestovne underground utrke i pravo natjecateljsko utrivanje. Serijal NFS je proteklih godina nakon silnog natjecanja u mraku i pokušaja pronalaza izgubljenog identiteta, uglavnom tonuo ispod površine

FACT TABLICA

- koncentracija na vožnju i vozačko iskustvo
- još nevidena razina realnosti, barem u serijalu NFS
- dinamična kamera prilikom vožnje s pogledom iz kokpita
- licencirane staze i vozila

ISKUSTVO

PATRICK SÖDERLUND, senior vicepresident EA, zadužen za Shift je očito prava osoba na pravome mjestu. Rijec je o gotovo profesionalnom vozaču koji ima svoju trkačku ekipu, te koji ima priliku i mogućnost u određenom opsegu iskoristiti svoje prilično bogato vozačko iskustvo za izradu Shifta. Söderlund se počeo utrkičati vlastitim BMW-om na kratkim sprint utrkama, te se nakon toga pomalo prebacivao na zahtjevnije

utrke izdržljivosti. Ambicija je kulminirala formiranjem prave trkačke ekipe i kupnjom Porscha za natjecanja. Natjecao se prvo lokalno u Švedskoj, a potom se s uspjehom prebacio i na međunarodna natjecanja. Ističe kako je rad na igri započeo prije otprilike 1,5 godinu s ciljem da ovaj dio serijala NFS postane simulacija profesionalnog utrivanja, te naglašava kako je zadovoljan učinjenim.

(ProStreet, Underground), taman kad bi se činilo da je konačno došao do zraka (Most Wanted, Carbon). Izazov koji je Electronic Arts stavio pred engleski Slightly Mad Studio je u tome što su od Shifta naumili napraviti simulaciju par excellence, a žele ujedno da igra i dalje bude privlačna brojnim ljubiteljima serijala NFS, uglavnom casual vozačima (i njihovim novčanicima). Kako uskladiti ta dva naizgled nespojiva problema? Rješenje koje se nameće je mogućnost

BLUR kod velike brzine, ostrina i fokus kamere isključivo su na stazi i protivnicima, dok se ploča i volan zamute. Na screenovima to nije vidljivo, ali na trailerima jest. Na demonstraciji je vidljivo da se pritom 'bluri' i retrovizori, što nam se uopće ne sviđa.



PRAVI UZOR? Zaboravili smo upitati Söderlunda je li njegova bebića poslužila kao uzor



DINAMIČNA KAMERA Hiperbrzo i potpuno prilagodljivo, kamera koja prati inerciju vozačeva tijela, trza se zbog promjene brzine, poskakuje na neravninama...



OSNOVA Na kojoj igra započeo je izradom zahtjevnog voznog modela, a sve ono što nakon toga dolazi (vizualni, tinitni, natrade, nastajanja, stvari same je nadograđivao, što je razlika u odnosu na pristupačnije iz serijala NFS.



POČETAK Na početku ne očekuje najbolje, ali niti inavide od 1,3 litre s manjkom snage i brzine. Söderlund ističe kako će vozila klase Golf GTI biti idealna za početak.



PROTIVNICI

Al neće voziti savršeno i lošije nego u najboljem slučaju. Trenutno cijelo vrijeme, nego čisto sjedniti i ručnom pogurati, što obječine pođavljama.



Budući da tako stari automobili ionako nisu imali previše mehaničkog gripa, bili su skloni podupravljanju, nestabilni u zavojima i spori u startu, vožnja je uz zahtjevan Al poprimila sasvim druge konture. Sve je to lijepo, i sigurno će oduševiti hard-core vozače koji odluče dati šansu igri, no SMS će za singleplayer karijeru morati pronaći odgovarajuću ravnotežu između simulacije i arкаде, odnosno postaviti igru tako da i oni koji nisu voljni provesti dane i noći učeći svaku karakteristiku vozila i staze, ipak ne dobiju dojam da su totalni kretani zbog toga jer im je igra pomalo neisplativa. Na kraju je i produkcija igre Suzy Wallace ponovila kako im je pravo iskustvo vožnje ključni cilj u igri, te da su za igru pripremili vrlo detaljan i hard-core fizički model, no da će bez obzira na to pokušati napraviti igru pristupačnom i prosječnom igraču. Kako će i koliko u tome uspeti vidjet ćemo u idućim mjesecima. **Tomašević**

VOZNI MODEL

SNAGA LICENCIJNOG UGOVORA koje Electronic Arts ima s proizvođačima vozila i dalje omogućuje da u NFS-u vidimo masivna oštećenja na vozilima. Producentica Suzy Wallace ističe kako automobili neće biti moguće totalno uništiti, što znači da ipak nisu krenuli stazom potpune simulacije. Kad se već neće moći ispasti iz utrke zbog "totalke", u igru je očekivano implementirano slabije vožnje karakteristike vozila, jer steta inače ne bi imala smisla. Nadalje, Slightly Mad žele postići da se igrači boje sudara, pa su pripremili jedinstvene vizualne efekte i pokušat će maksimalno dezorijentirati igrače u slučaju izazivanja izrazito jakog

sudara. Uz odgovarajuće zvučne efekte, navedeno bi trebalo otežati brzo vraćanje na stazu i u utrku, što je očito određeni ekvivalent kazne za sudar.



SUDARANJE Iako vozilo neće biti moguće savršeno uništiti, vožnje karakteristike opadaju kod nehalne vožnje

uključivanja i isključivanja svih mogućih vozačkih pomoći, i vjerujemo da će se upravo to i dogoditi, jer i sami autori daju jasne naznake u tom smjeru.

LINIJA UČENJA JE KLJUČ

Naime, na novinarskoj prezentaciji, Slightly Mad Studios instalirali su dvije konzole dvaju različitih modova igre, pri čemu je na jednoj bilo moguće isprobati McLaren F1 koji je svim aktivnim vozačkim pomoćima bio prepoznat takmac za računalno kontrolirane protivnike. Na drugoj se pak "vrtjela" utrka na stazi u Tokiju s jednim modelom (Nissan Skyline iz 1970.) sa svim isključenim pomoćima.

GP FOCUS

I Grid je u produkcijskoj fazi sjajno izgledao i puno obećavao, no na kraju smo čekali isku karu, a dočekali kamiliću. Budući da nam Shift izgleda dosta slično, još ćemo se neko vrijeme zadržati od konkretnih ocjena.

MLANO MILANO TOPLO VRUĆE

NEVJEROJATNA
PRIRODA
JOS
jedan korak k:
fotorealizmu



ZAGONETNE RUŠEVINE

Ono po čemu je igra dobila ime niz je mističnih ruševina koje su se tihna dolasce počele izdvajati (rasen) iz zemlje i otokom prošle kane te krasile zabrinutost lokalnog stanovništva



Piranha Bytesovo uzdizanje iz pepela

Risen

Sve dobro po čemu pamtimmo serijal Gothic u kombinaciji s potpuno novim mračnim fantastijskim svijetom i najnovijim dosezima grafičkih tehnologija

IZLAZI JESEN 2009. ŽANR RPG IGRAC : PROIZVOĐAČ: PIRANHA BYTES
IZDAVAČ: DEEP SILVER [HTTP://WWW.RISEN.DEEPSILVER.COM](http://www.risen.deepsilver.com) PLATFORME: PC / X360

Nakon filjaska s Gothicom 3 te pucanja ljubavi između originalnih tvorca serijala i tadašnjeg izdavača JoWooda svatko je krenuo na svoju stranu. Gothic je prebačen u ruke novom razvojnom studiju a Piranha Bytes u suradnji s Deep Silverom prihvatilo se sasvim novog RPG projekta. No već na prvi pogled primjetno je kako je zaštitni potpis Piranha prisutan u svim elementima njihova novog naslova - Risen. Da nam je netko pokazao nekoliko sekundi trailera iz igre i nije rekao o čemu se radi, bez previše razmišljanja bismo utvrdili kako je riječ o novome Gothicu. No mnogo toga ipak se promijenilo. Piranha se odlučila vratiti korijenima RPG serijala s kojim su se proslavili te će stoga koncept više podsjećati na prva dva naslova u serijalu

FACT TABLICA

- potpuno novi projekt tvorca serijala Gothic
- događa se na golemom otoku
- mogućnost pridruživanja jednoj od dviju frakcija
- vizualno iznimno realno dočarana priroda
- velika sloboda istraživanja i nelinearnog rješavanja questova
- napredovanje lika bazirano na razvoju vještina

negoli na treći koji je bio napravio drastičan zaokret u smjeru potpuno otvorenog virtualnog svijeta bez ograničenja kretanja.

OTOČNA AVANTURA

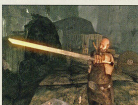
Nova europska roleplaying saga počinje pomalo otrcanim uvodom,

CRAFTING & HUNTING

JOS JEDAN OD zaštitnih znakova Piranhina pristupa razvoju roleplaying igara jest taj da je posvećena pažnja posvećena elementima igre koji se odnose na različite dodatne vještine glavnoga lika a koje mu omogućuju skupljanje različitih predmeta iz prirode ili prilikom



BLACKSMITHING Najklasičnija moguća crafting vještina u Risen-u je vrlo detaljno razrađena



lova lokalnih zvjeri te kasnije njihovo kombiniranje jednom od crafting vještina u neke prilično napredne predmete. Taj dio gameplay mehanike Risen-a bit će posebno razrađen i ako je vjerovati njemačkome studiju, predstavlja veliki korak naprijed u odnosu na serijal Gothic.

INKvizicija Predvođena zloglasnim velikim inkvizitorom dolazi je s bogatim teološkim mističnim pojavama i uz to na otok urela svojevrsan policijski sat i karantenu



MISTICNE NEMANI

Drova na kojem se zatekne protagonist igre pun je zagonetnih ruševina i kojima obitavaju svakako nemani



BRODOLOM Svako putovanje počinje prvim korakom... Ili u ovom slučaju naslikavanjem



FRAKCIJE U Risen u postoje dvije interesne skupine kojima se možete pridružiti rano u igri a daljnji tijek priče uvelike će ovisiti upravo o tom vašem odluku



PIRANHA NA KONZOLAMA Iako su do sada bili isključivo PC razvojno studio, Risen razvijaju primarno na Xbox 360 platformi iako se i dalje očekuje i najavljuje PC verzije



brodolomom tijekom zagonetnog nevremena prilikom kojeg je vaš lik jedini preživjeli i nasuše se na obližnjoj pješčanoj plaži. Ubrzo saznajete da niti je taj brodolom baš slučaj, niti je taj otok ugodno tropsko odmaralište, što biste pogrešno mogli zaključiti prvim pogledom na njegove egzotične plaže i gustu jarko zelenu vegetaciju koja ga prekriva. Daljnji zaplet vrti se oko otkrića zagonetnih ruševina

koje su doslovce jedna za drugom počele nicati iz zemlje širom otoka. To je pak probudilo interes inkvizicije koja je poslala svoje odrede s kopna da se pozabave misterijem, stave otok pod vojni nadzor i raspletu o čemu se tu zapravo radi. Uskoro doznajete kako je riječ o nekakvom drevnom proročanstvu a u priču se upliće i druga strana, lokalni "pobunjenici". Frakcije će ponovo, kao i u svim nastavcima Gothica, odigrati

ključnu ulogu. Već u ranoj fazi igre moći ćete se odlučiti kojoj od njih se pridružiti, što će sa sobom donijeti čitav niz plusova i minusa te bitno promijeniti daljnji tijek priče i dostupnih questova. Razvoj vašega lika bit će i dalje vezan primarno za unapređivanje skillova, kojih je opet mnogo, bilo da je riječ o onima vezanim za borbu ili raznim crafting/hunting vještinama. Potpuno novi grafički engine objedinjuje u ovome trenutku najnaprednije grafičke tehnologije a sve s ciljem dočaravanja jednog od vizualno najrealističnijih prirodnih krajolika u igrama danas. Budući da Piranha već sada spremno prezentira medijima igru verziju Risen, vjerujemo da će je uspjeli objaviti do kraja ove godine.

Damir Đurović

GP FOCUS

Ovali svojevršni Gothic na steroidima trebao bi ponuditi fanovima serijala sve što su voljeli u prijašnjim nastavcima, samo da se ne ponovi priča oko Gothica 3 i rezultu 1 Jednog buga

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



FOTO NAJAVA

piše AR

MAG

PS3
exclusive

Ima li istovremeno napucavanje 256 ljudi ikakvog smisla? U Zipperu misle da ima. Dapače, odlaze još dalje i samouvjereno tvrde kako će sve FPS igre za nekoliko godina slijediti put koji premijerno zacrtava upravo MAG.

GLAVNI JESEN: PROIZVOĐAČ ZIPPER INTERACTIVE IZDAVAČ: SCE [HTTP://www.eu.playstation.com](http://www.eu.playstation.com)

Nakon 12 igara napravljenih u zadnjih 13 godina - a većina su bile upravo vojni taktički naslovi iz serijala SOCOM - Zipper je odlučio podići ljestvicu standarda u žanru na iznimnu visinu. MAG, taktički masivni online multiplayer FPS s 256 igrača koji istovremeno sudjeluju u misijama, ubrzano se završava, a trebao bi se pojaviti na tržištu kad i dva najveća žanrovska konkurenta - Infinity Wardov Modern Warfare 2 i Dicoev Battlefield: Bad Company 2. Za razliku od njih, MAG nema singleplayer kampanje ni botova - MAG je isključivo online igra u kojoj je apsolutno svako događanje na ekranu posljedica djelovanja nekog od suigrača ili suparnika. A s obzirom na to da na bojišnom polju sudjeluju dijelom i još 255 osoba, čini se da će složenica "virtualno bojište" od jeseni dobiti posve novo značenje.

OPĆI KAOS



IAKO SE NA prvi pogled čini kako će borbe s tolikim brojem igrača biti opć. kaos, Zipper tvrdi da će veličine mapa i taktički efekti stvoriti atmosferu autentičnog rata. Igrači koji će željeti igrati samostalno moći će izabrati sustava odreda, ali će za samostalnu igru ili odlazak iz zone djelovanja odreda dobivati nešto manji broj XP bodova. S druge strane, snajperski će za eliminaciju suparnika u označenim zonama djelovanja dobivati više bodova iako se neće nalaziti unutar same zone. Iz Zippera naglašavaju kako će MAG omogućiti svim tipovima igrača da svojim akcijama sudjeluju u zajedničkoj bitci, no da će oni igrači koji će zajednički sudjelovati u akcijama imati više koristi na samom kraju.

KOJA JE PRIČA?

ŠTO SE TU IGRA?



IAKO ČE MAG omogućavati i igranje svih modova s manjim brojem igrača, XP bodovi zaradit će se isključivo u zadanim službenim modovima Shadow War moda. Maksimálnih 256 igrača sudjelovat će u misijama Domination (obrana zadanog područja kroz sustav "obrambenih pristojana"), a Acquisition (de podržavati 128 igrača. Imjensivna modova Capture the Flag i VIP Escort). 64 igrača imat će na raspolaganju modove Sabotage i Suppression, od kojih je ovaj posljednji klasični Team Deathmatch. Igrači koji će tek počinjati igru neće odmah moći sudjelovati u modovima Shadow War noga će prvobitno iskustvo skupljati u Training misijama sa zasebnim sustavom napredovanja.



SVIJET MAG SMJESTEN je u neposrednu budućnost, oko 20 godina od danas. Globalna gospodarska kriza izazvala je novu krizu energenata, a države su shvatile kako u podmetanju za resurse ne mogu koristiti svoje vojske, nego se moraju okrenuti privatnim vojnim kompanijama. Ispostavi se, poznat svakome tko je igrao baš koji Metal Gear Solid, MAG donosi tri frakcije takvih kompanija, a svaka ima svoja posebna obilježja. S obzirom na to da je naglasak igre isključivo na multiplayer online sudjelovanju, same priče se ne razvijaju, ali posudić će tako objašnjenje zašto je većina oružja bazirana na današnjim modelima te daju opravdanje za minimalan upjecaj high-tech tehnologije u samu opremu pojedinih frakcija.



NASLOV JE NARAVNO ironičan, budući da prikazane mape za MAG sugerišu vjerojatno najveće okoliše ikad viđene na konzolama. Više od 120 objekata na svakoj od mapa dovoljno govori o veličini prostora, a zadržavanje svih kutova traži će izmjeniti količine vremena. Tijekom kompajliranja spak će imati moći vidjeti 3D prikaz u karti svake mape, ali samo će zapovjednici moći kontrolirati načine prikaza i odrediti zadatke ili postavljati strateške objekte. Također, zapovjednici će imati na raspolaganju i tzv. zapovijedi FRAGO, odnosno mini misije koji će pridonijeti lakšim prijenosu zadataka. Uz mogućnost postavljanja taktičkih barijeri i postavljanja bojnih položaja ili danih završnih FRAGO će omogućavati i zadržavanje skeniranja područja, popularni UAV.

NEPREKINUTI SLIJED



GOĐJE I KAKO?



MAPE SU BAZIRANE na lokacijama vojnih kompleksa, a Zipper još nije otkrio koliko će ih biti. Zbog su prikazane samo tri, od kojih slike donosimo u ovom prikazu. Zanimljivo je što će neki od objekata na mapama biti dvostrano interaktivni, odnosno moći će se uništiti ili popraviti. Tako će jedna od strana moći ponovo sagraditi obrambene položaje koje je protivnik uništio ili ponovo složiti pomorski most. Slike glavni zadatak na pojedinoj mapi bit će podijeljen u mnoštvo manjih podzadataka za čije će izvršenje odgovarati vođe odreda, a upravo će briga za takve interaktivne objekte često biti presudna za izvršenje velikih strateških ciljeva.



JEDNO OD OBILJEŽJA modova Shadow War je neprekidno trajanje misije. Dok u COD4 partija traje do 10 minuta, u GZ Warzone modu do 30 minuta partija u MAG-u može trajati - danima. Naravno, od igrača se ne očekuje da cijelo vrijeme provode igrajući, budući da će na njegovo mjesto uvijek "uskočiti" netko tko čeka na spajanje. Ista je da se borba odvija u stalnom nadmetanju oko ciljeva i da konačna pobjeda mora biti postignuta potpunim porazom protivnika u stratežkom smislu. Zbog toga će uloga zapovjednika na svim razinama biti iznimno važna, kao i njihova suradnja. MAG namjerava pokazati koliko je doista važno imati taktičku komunikaciju od pojedinačnog vojnika pa sve do Company Leadera.

FOTO FINIŠ

TEHNIČKI CILJEVI KAO i pristup samoj igri koje će MAG donijeti za otprilike pola godine svakako su revolucija u žanru. Ostaje vidjeti koliko će igrači biti spremni prihvatiti tako brzo profiliran hijerarhijski sustav vođenja borbe, pogotovo zato što bi se lako moglo dogoditi da izrazito mlad igrač - koji ima vremena igrati i puno brže može postati zapovjednik - može upravljati starijim igračima koji se samo zbog godina u pravilu smatraju pametnijima. No kao što i u pravoj vojsci deseter svijet bude najmlađi i najbrazozniji noćnik, može se očekivati da će se slična situacija dogoditi i ovdje. Šalu na stranu, MAG će svakako biti prikazan na sajmu E3 u svom obliku i s nestrpljenjem očekujemo da dodemo u priliku da ga doista i zaigramo.



FOTO NAJAVA

pise Dario Zrno

Uncharted 2: Among Thieves

Naughty Dog iznenadio je sve

IZLAZI JESEN PROIZVOĐAČ NAUGHTY DOG UDVAAK SČE
HTTP://playstation.com/

**Nove
Informacije**
**PS3
exclusive**

Dvorana u Los Angelesu bila je premala za sve novinare koji su došli na najnoviju prezentaciju Uncharteda 2. U traileru, puštenom nekoliko dana prije, najavljeno je da će se na pressu otkriti bombastična vijest. Sony je postigao željeno - naleziktralizirao je atmosferu ujedno usmjeravajući medije što dalje od glavne vijesti, pružajući pritom dovoljno materijala za ispravna nagađanja kako će se u kupnju infamusa, koji u Americi kreće u prodaju 26. svibnja, dobiti mogućnost igranja demoa Uncharteda 2. Mnogi su bili u pravu što se tiče infamusa, ali rijetki su očekivali i to da će taj demo u stvari biti upad u multiplayer betu. Serijal Uncharted tako više nije samo singleplayer igra a sretnici u Americi imat će priliku uživati u betu od 6. do 28. lipnja. A iako beta za Europu nije potvrđena, smatrajte se sretnicima ako ste s američkim accountom kupili godišnju pretplatu na Qore jer ste time upravo dobili i voucher za betu.

ULOVI BLAGO

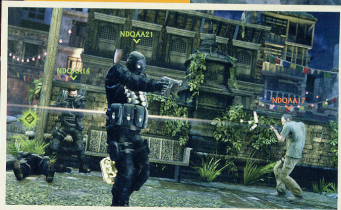


UNCHARTED VERZIJA Capture the Flag moda zanimljiva je po tome što će za donosio blaža do zračnog mesta često biti potrebno strateško djelovanje nekoliko igrača. Onaj igrač koji nosi blago bit će demotivirao svojoj i k tome neće moći koristiti oružje. Osim toga izgled terena bit će presudan pa će primjerice za izvlačenje blaga iz područja nižeg terena biti potreban timski rad gdje će jedan igrač skočiti u rupu i poput granate baciti blago sugrafcu na vrhu dok će im ostali za to vrijeme pokrivati leđa. Sličnih primjera može biti i u situacijama naruđenog mosta, polusruđene kuće i sl.

VEĆI IZBOR NAPADA



SVE ŠTO SE MOŽE učiniti u singleplayeru može se u multiplayeru - periarje, zaobljanje, zulaenje, bliska borba i sl. A to će biti važno i zbog toga jer su razne dizajnirane s naglaskom na mogućnost korištenja prostora po visini. U dieghmatizmu je moguće zvesti i nekoliko poteza više nego u singleplayeru poput poklopa protivnika i tloci finitiranje udarcem o zid i sl. Zanimljivo je da su dizajneri u nestavku uključili promjenjivi način bacanja granata koje se ovaj put kontroliraju samo korištenjem ključeva, a ne pokretom Sixaxisa.



MULTIPLAYER UNCHARTEDA 2 omogućiti će kooperativno igranje do tri igrača istovremeno te kompetitivno do deset igrača u timovima po pet. U oba slučaja bit će potrebna internetska veza. U kooperativnom igranju igrači će rješavati zadane misije boreći se protiv protivnika vodenih umjetnom inteligencijom. Kompetitivno igranje pak donosi dobro poznati deathmatch, ali i nekoliko novih (ili je bolje reći pomalo izmijenjenih) modova poput Capture the Treasure.

NADOGRADNJA SINGLEPLAYERA



DOPREDSEDNIK NAUGHTY DOGA Christopher Balestra izjavio je kako su priču nastavka Uncharteda prije svega razijali za singleplayer igranje te da je nisu željeli mijenjati radi multiplayera. Odučili su tako dodati sitne promjene za potrebe kooperativnog odigravanja misije pa će Drake, Sully i Chellu u kooperativnom multiplayeru jednim dijelom ponovo proživjeti slične trenutke singleplayera prije na istim lokacijama, ali s pomalo izmijenjenom situacijom - prije svega povećali su broj protivnika, ali i promijenili neke objekte koji se neče moći proći bez zajedničkog rada više igrača. U tim trenucima rezirane sekvence trebale bi objasniti pomalo drukčiju, naravno poboljšanu situaciju iz singleplayera.

INTERAKCIJA



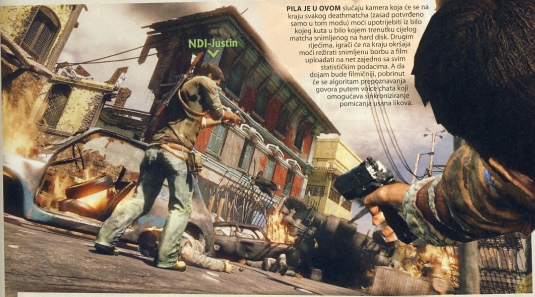
PRIKAZANA RAZINA, koju su novinari imali prilike zaigrati u kratkom vremenu, nije otkrila neke nove mogućnosti kooperativnosti među igračima od već viđenog u sličnim igrama poput pomagiranja pri penjanju na više objekata, biranja odijeljenog sloboda dotičanjenjem do njega u zadanom vremenu od 20-ak sekundi i sl. No s druge strane, očito je da je engine Uncharteda i način kreiranja i igranja vrlo prikladan za kooperativno igranje gdje primjerke mogućnost pucanja iz svih situacija, pa i za vrijeme penjanja na neki viši objekt, omogućava pomaganje slobodu u situaciji napada sledi bez kampiranja za snajperom. Precizan pogled u grana pomoć će zadržati kojeg je protivnik već uhvatio u ruku, ali dok god je moguće pucati iz svih situacija, pa precizan pogodak trebat će upotrebiti nisanjenje s l i, a to pak znači usporavanje i vrlo vjerojatno izlaženje iz zaklona. Još jedan dobar primjer je i situacija gdje jedan igrač baci kantu s benzonom prema protivnicima dok je drugi u vrijeme leđa pokušava ustrijeliti. Uz sve to, i sudeći po njihovim dosadašnjim igrama, vjerujemo da će Naughty Dog ponuditi i nesto novo, kako u dizajnu tako i u tehnici izvedbi.



U NAŠEM ZADNJEM tekstu o Uncharted 2 spomenuli smo i mogućnost kooperativnog igranja s novim likom Chloe. Tada je kreativna direktorica Amy Hennig izjavila da im je novi lik trebalo zbog postojanja nove kompleksnosti i kvalitete priče singleplayera, ali da se razmišlja o dobro nam poznatim Eleni iz originala. Na kraju su iskoristili njen lik za multiplayer pa će tako u kompetitivnom igranju na jednoj strani biti Drake, Chloe, Sullivan, Elena te za sada još jedan nepoznat lik, a na suprotnoj petero likova koji opremom i izgledom podsjećaju na SWAT-ovce. Svi likovi koriste identične animacijske algoritme i pokreće pa se prednost na terenu neće graditi njihovim sposobnostima nego igrateljevim kvalitetama. S druge strane, bit će puno varijacija na temu odjeće i opreme videne u originalu kao i onoga što ćemo tek vidjeti u nastavku.



MEHO, PALI PILU



PILA JE U OVOM slučaju kamera koja će se na kraju svakog deathmatcha (zajad potvrđeno samo u tom modu) moći upotrijebiti iz bilo kojeg kuta u bilo kojem trenutku cijelog matcha svimljenog na hard disk. Drugim riječima, igrati će na kraju okraj moći režiirati snimljenu borbu a film uploadati na net zajedno sa svim statističkim podacima. A da dojam bude filmičniji, pobornut će se algoritam prepoznavanja govora putem voice chat-a koji omogućava slavljeničanje pomicanja usana likova.



FOTO FINIŠ

ORIGINALNI UNCHARTED BIO je i još uvijek jest jedan od najzabavnijih hitova u proteklih godinu i pol dana, i potpuno singleplayer. Od nastavka se ništa više (ali ni manje) ne očekuje nego da nastavi uspjeh akcijske avanture i vjerujem da ćemo pogriješiti ako kažemo da gotovo nitko nije očekivao bonus u vidu multiplayera. Namjerno kažemo bonus jer nadamo se da izrada multiplayera neće naništiti ključnom singleplayeru kako uostalom i tvrdi Balestra: "Dodavanje multiplayera u seriju Uncharted uvelike će povećati trajnost igre. Uncharted 2: Among Thieves bit će najimpresivnija i najambicioznija igra koju je Naughty Dog ikad napravio."



BOKSAČI Roy Jones Jr. jedan je od zadnjih potvrđenih boksača novog Fight Nighta.



GERGIO MORA Ponovo uspijeva kombinacija legendi i aktivnih boksača

Može li bolje od najboljeg

Fight Night Round 4

Direktno ga, aperlakom ga, krošom ga, odgrizi mu uho!

IZLAZI 3. SRPNJA ŽANR SIMULACIJA BOKSA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ EA CANADA ZDAVAČ EA SPORTS [HTTP://fightnight.easports.com/](http://fightnight.easports.com/) PLATFORME PS3 / X360

"Fight Night Round 4 prva je prava 'next-gen' boksačka simulacija". "Fight Nightom 3 nismo uspjeli ostvariti ni približan potencijal". "Premali broj animacija jedan je od najvećih nedostataka prethodnika"... Iako djeluju kao citati strogog recenzenta, ovo su zapravo tek neke od brojnih samokritičkih izjava kanadskog razvojnog tima iz EA Sportsa koji očito ne dijele naše zadovoljstvo FN-om 3, koji smatramo i dalje najboljom simulacijom boksa do sada, a kojoj se i nakon više od tri godine od izlaska znamo vratiti.

FACT TABLICA

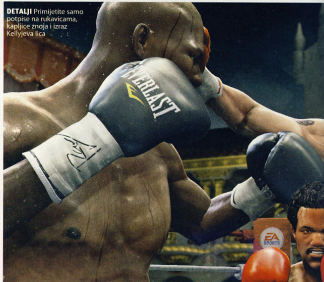
- ... potpuno novi fizički engine
- ... obećana je najuvjerljivija simulacija boksa do sada
- ... više od 40 boksača
- ... mnogo veći broj animacija pokreta
- ... kreiranje će igrati važnu ulogu u svakom meču



OUČME Kolizija dobro plesiranih sudara djeluje neopisivo stvarno



ANIMACIJE POKRETA Izgledaju sjajno, a linearni priklon kretnja su vrlo impresivne



DETALJI Primijetite samo potpis na rukavcima, kapljice znoja i izraz Kellyjeva lica

NOVA RUNDA

Prvi i osnovni fokus razvoja novog Fight Nighta stavljen je na realističnost, odnosno na uvjerljivo stvaran prikaz boksačkog meča, a sudeći prema

svemu, razvojni tim je postigao izniman uspjeh. Producent igre, Brian Hayes, tvrdi

TYSON ILI ALI

FIGHT NIGHT ROUND 4 bi mogao dati barem približan odgovor na vječnu temu najčešće boksačke polemike: da su oba boksača u svojoj najboljoj formi, tko bi bio pobjednik - Muhammad Ali ili Mike Tyson? Ali i Tyson su prvi od potvrđenih boraca, a povratak Čelinić Mikea u svijet videoigara, i to pogotovo u igri ovakvog kalibra, jedna je od najzanimljivijih novosti ove godine. Osim njih, potvrđeni su još i Lennox Lewis, te Sugar Ray Leonard, koji su sudjelovali u razvoju igre, kako unutar odjela za motion-capturing, tako i profesionalnim savjetima. Iako EA

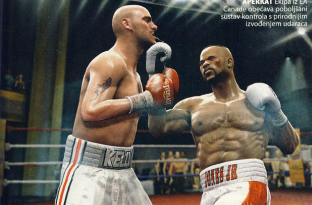
Sports još uvijek nije objavio potpunu listu boksača s kojima ćemo u novom FN-u igrati, poznato je da će se pojaviti i velikan poput Georgea Formana, Evandera Holyfielda, Josea Frazier, Rona Jonesa Jr., te vrlo vjerojatno Larryja Holmesa, Floyd Pattersona i Rockyja Marciana. Kažemo "vjerojatno" jer se navedeni trojica pojavili u i Prizefightu, a glasine kruže i oko imena Josea Louisa, Vladimira Kličika, Bernarda Hopkinsa, Oscara De La Hoye i mnogih drugih. Uglavnom, EA Sports garantira da će ih biti najviše do sada, čak više od 40 zvaničnih imena.



NAJBOLJI PROTIV NAJBOLJEG Napokon ćemo saznati tko bi u ovom okršaju završio na podu

APERKUP Klupa iz EA Canada obećava poboljšani sustav kontrole s prirodnijim izvođenjem udaraca

ŠITI MEI U nekim dijelovima igre jedan će igrač morati zaštititi drugog koji je privremeno onespobojen



Claire i Leon ponovo zajedno nakon 11 godina

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Što je najljepše u Resiju? Razaranja zombija, naravno! Pa zašto onda igre koje su usredotočene samo na tu tematiku nikad do sada nisu bile hit? Možda je vrijeme za promjenu

IZLAZI JESEN ŽANR PUČAČINA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ CAPCOM IZDAVAČ CAPCOM [HTTP://WWW.CAPCOM.CO.JP/BE/CR/](http://www.capcom.co.jp/be/cr/)



U KLINČU

PRODUKCENT BRIAN HAYES u nekoliko je navrata spomenuo kako je borba u klinču u FN-u 3 bila gotovo nemoguća jer je uvijek postojala nevidljiva barijera između boksača koja je sprječavala probleme s pucanjem teksture ili clipping. U FN-u 4 situacija će biti posve drukčija, pa smo tako vidjeli boksače koji se naslanjaju jedni na druge i udaraju kratkim udarcima, specifičnim za borbu u klinču. Osim toga, pokretljivost će imati bitnu ulogu u obrani, što se ne odnosi samo na kretanje glavom i izbjegavanje udaraca, nego i na kretanje ringom. No opet, sve će ovisiti o boksaču, jer s nekim će od borbe u klinču biti mnogo važnije svladati kretanje i ovladati ringom, te se samopozvano vraćati unatrag, čime se teoretski otvara nova prilika za napad.



ZAGRLI ME STRASNO Drago nam je da ćemo vidjeti realističnu borbu u klinču, jer ipak je riječ o važnom faktoru gotovo svakog boksačkog meča

njihovim udarcima, pogotovo kada je riječ o kombinacijama, čija će izvedba ovaj put biti mnogo fluidnija i prirodnija. Osim poboljšanog sustava borbe, te doradenih kontrola koje će se i ovaj put zasnivati na sličnoj, ali naprednijoj shemi s fokusom na desnom anklusu, moramo naglasiti da FN4 izgleda nevjerovatno. Tako detaljan dizajn likova nikada prije nismo vidjeli - rukavice koje se udubljuju prilikom udarca, znoj koji kizi po licu i tijelu boksača, te facijalne animacije koje nude gotovo stvaran prikaz boli ovisno o jačini udarca. Budući da su ljudi iz EA Canada uglavnom pričali o fizici, novom engineu i realizmu, ostaje nam samo strpjeti se još mjesec-dva, kada ćemo do tada spirit Round 4 znati sve. Mi ćemo do tada nagratiti s FN-om 3 i pripremati se za novu boksačku groznicu. **Danko Botić**

GP FOCUS

Već smo uvjereni da će FN4 biti najbolja i najuvjerljivija simulacija boksa do sada i ne nadamo se ničemu manjem

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

FACT TABLICA

- Claire Redfield i Leon Kennedy u borbi protiv vladavili strahova
- nova priča unutar serijala Chronicles
- dočastni ekran za promjenu oružja i korištenje predmeta
- kooperativna igra udvoje
- likove je moguće specijalizirati

poznate lokacije i protivnici, iako sama priča nije jednaka onoj iz RE2. Ipak, nas ponajviše veseli kooperativna igra koja nam je dobro sjela u Resident Evil 5 pa se nadamo da će i ovdje biti jednako zabavna. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Pucačine u Resi svijetu s godinama postaju sve bolje, no sumnjamo da će ikada stvarom doći do originalni serijal

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

TKO SE SJEAČ? Koliko smo porzili ovoga gmatu znat će samo oni koji su igrali originalni Resident Evil 2



FOTO NAJAVA

piše Damir Đurović

Nove
informacije

Mafia II

Česi su konačno otvorili vrata svoga studija i u prvoj igrivoj verziji konačno demonstrirali do koje su mjere njihova odvažna obećanja za nastavak legendarne Mafije na kraju i ostvarena

IZLAZ: JESEN 2009. PROIZVOĐAČ: TAKE 2 CZECH IZDAVAČ: TAKE 2
[HTTP://WWW.MAFIA2GAME.COM](http://www.mafia2game.com) PLATFORME: PS3 / X360 / PC

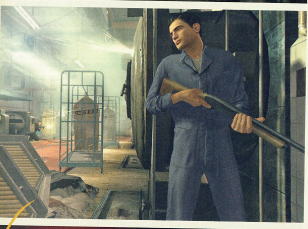
Kasne II zaista punih godinu dana od predviđenog datuma izlaska III je Take 2 namjerno pozicionirao izlazak Mafije II kako ne bi bio direktna konkurencija njegovu serijalu GTA? Vjerojatno je odgovor i na prvi i na drugi dio pitanja potvrđan. U svakom slučaju nakon predugog izbjivanja iz medija, Take 2 Czech, bivši Illusion Software, izišao je iz sjene i napokon predstavio igrivu verziju Mafije II koja će tijekom ljetnih mjeseci biti dovršena. Sve viđeno daje naslutiti kako nas najesen očekuje odlična akcijsko-avanturistička zabava, što je velika potvrda mnogih obećanja koja je Take 2 dao prije dvije godine prilikom prvoga otkrivanja igre.

UNIŠTIVA SCENOGRAFIJA



U DEMONSTRIRANIM MIKROJAMA Take 2 Czech prvi je put prikazao i uništivost okoliša, koja je prilično dojmivo. Doručivanja dakako postoje, na klasični element scenografije od kojih biste očekivali da nastanjuju od agresivne vatrene pijske u igri će se vrlo teško uništavati i rasprskavati.

VITTO

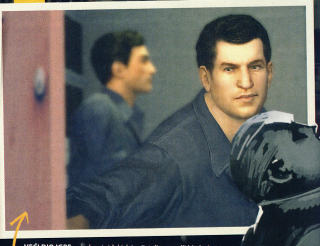


DOBAR DEČKO KOJI je igrom sudbine skrenuo na pograničan put. Tako je otkrili ekipa iz Take 2 Czech opisala Vittu Scaletta, glavnog lika koji ćete voditi kroz igru, a koji je u kaotično mafijasko podzemlje upao ponajviše zbog svoje bolesne majke. I, želje da joj omogući bolji i ugodniji život i liječenje.



PRIJAŠNJE NAJAVE KAKO će se scenarij Mafije II odvijati: tijekom deset godina u životu Vittu Scaletta, Take 2 Czech je i potvrdio. To se neće događati u realnom vremenu nego će u određenim momentima priče vrijeme biti premoćano nekoliko godina unaprijed. Tijekom skakanja kroz razdoblja, na ulicama Empire Cityja trebale bi biti primjetne velike promjene u stilu odijevanja prolaznika i u modelima automobila koji krulje ulicama te u vrsti muzike koja se vrta na njihovim radiostanicama.

JOE



VEĆI DIO IGRE vađ glavni sidekick i prijatelj u nevolji bit će Joe. Iako potpuno odan kao prijatelj, taj prilično nesmotren i često agresivan lik čista je suprotnost Vittu kao glavnom protagonistu igre. No upravo zbog toga u mnogim momentima priče Joe će unišiti prijeko potreban humor u inače prilično ozbiljan svijet Mafije 2.



IAKO I DALJE ostaju pri tvrdnji da će Mafia II pružiti nešto otvorenije i slobodnije igranje iskustvo od prvoga dijela, ekipa iz razvojnog tima ponovo je naglasila kako ne treba očekivati otvorenost kakvu je nudio GTA IV, nego znatno navođenje i na scenarij sa žestokim filmskim ugodnjem orijentiranije iskustvo.

RAZLIČITI PRISTUPI MISIJAMA

MOGUĆNOST DRISTIČNO RAZLIČITIM pristupa u izvođenju misija bila je prisutna i u prvom Mafia, no u dvojici bi vam svaki imalo važniji zadatak trebao ponuditi barem dva moguća načina za postizanje cilja. Tako ćete se u nekim od misija, recimo uz klasičan agresivno napucavajući stil, moći preuslijediti i neprimijećeno stići do cilja i slično.



KAO I KOD mnogih drugih projekata, moglo se očekivati da ćemo i s Mafiaom II doživjeti nagli pad kvalitete u vizualima od njenog prvog najavljivanja pa do uoči samog izlaska igre. Ipak, s trilekrom neizmjenjivog alaisina, to se nije dogodilo. Verzija koju je Take 2 Czech odlučio demonstrirati grafički je u samom vrhu ponude igara predviđenih za izlazak do kraja godine, a što je još važnije, sve se vrtjelo za još uvijek radnu inačicu igre vrlo glatko, što s obzirom na iskustva s prvim dijelom, moramo priznati, nismo očekivali.

davoralfa@warezhr.org

FOTO FINIŠ

TAKE 2 JE žanr velikih otvorenih free-roaming akcijskih avantura stvorio GTA-om odbiše potpuno pokriti i njime zagospodariti u 2009. Tako ćemo osim Rockstarove druge epizode za GTA IV najesen još imati priliku igrati i odličnu western priču Red Dead Redemption, a Mafia II zaključit će ponudu povratkom korjenima gangsterskih hollywoodskih filmova. Bitna razlika od ova druga dva naslova je da je cilj Mafiae 2 prije svega ispričati gotovo u filmskoj maniri intrigantnu mafijasku priču uz mnogo navođenje i ograničenje iskustvo istraživanja virtualnog okoliša igre

ORUŽANE PLATFORME Kao i u originalnom Flashpointu i u ovom će igrač moći upravljati svim vozilima na koja naiđe



UMJETNA INTELIGENCIJA Subord će imati toliko napredan AI da neće gubiti igrača počne li izvoditi ludrije

Ogroman svijet napučen mnoštvom vojnih jedinica i igrač sredini

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Držeći se formule po kojoj je uspio originalni Flashpoint, Codemasters će pokušati ponoviti taj uspjeh, ali bez ekipe koja je napravila original

IZLAZI JESEN ŽANR FPS IGRAČI 1-32 (PC), 1-16 (X360, PS3) PROIZVOĐAČ CODEMASTERS IZDAVAČ CODEMASTERS [HTTP://www.codemasters.com/](http://www.codemasters.com/) PLATFORME PC / X360 / PS3

me igre daje naslutiti da će ulogu omraženog neprijatelja preuzeti Kina, Rusija je ovaj put saveznik američkih snaga. Rat se vodi oko maloga ruskog otočića Skira. Kinezi ga napadnu, a Amerikanci interveniraju da pomognu Rusima (7).

GOLEM TEREN

Otok Skira ima 350 četvornih kilometara površine od kojih će krug promjera 35

km uvijek biti iscrtan oko igrača, zbog čega neće biti nikakvih učitavanja mapa, dijelova mapa ili grubih prelazaka iz zone u zonu. U svakom trenutku igrač će moći lutati cijelim terenom, pogotovo ako se nalazi za upravljačem nekog od modernih vojnih vozila kojima će igra biti popunjena. Realnost velikih bojišta podržavaju početak sukoba na velikim udaljenostima pa to prati i Flashpoint. Dok se u većini FPS-ova neprijatelji

FACT TABLICA

- skalirani grafički engine koji će prikazivati ogromne terene kvalitetno i na slabijim računalima i konzolama
- AI suboraca i neprijatelja koji ih neće učiniti statistima u igri
- ogromna mapa dostupna u cijelosti od početka igre
- velik broj jedinica na terenu u isto vrijeme
- iznimno realno modeliranje oružja i ozraženih sustava

praktički nasjednu na igračev lik, ovdje će takva blizina biti neprihvatljiva. Tome će biti prilagođena i oružja (snajperske puške, Javelin rakete i vatrena podrška iz helikoptera i zrakoplova). Osim pucačkog dijela igre će imati i taktički

NOĆNE OPERACIJE

Moderne i dobro opremljene vojske često izvode noćne operacije pa će tako biti i u Flashpointu



dio u kojem igrač zapovijeda svojim jedinicom.

POZITIVNI DOJMOVI

Postojat će dva sustava zapovijedanja, kompleksni i sporiji te jednostavniji i brži. Komplexniji zahtijeva kartu i nudi



ZAPOVJEDANJE Zapovijedi će se izdavati na dva načina, bezim u tijeku borbe i pomoću mape uoči borbe



GABANJE Veterani Flashpointa će se sjetiti da je dosta nevan sustav gađanja rijetko dopuštao pogreške pa je Codemasters odustao od auto alima na konzolama



OTOK SKIRA Bojiste je ruski otok Skira (izmišljeno ime) smješten u sjevernom Pacifiku

VERZIJE IGRE ZA KONZOLE

ORIGINALNA IGRA JE zamišljena i ostvarena na PC-jima. Verzije za konzole su se pojavile kasno, možda i prekasno, te nisu polučile isti uspjeh ni ponudile isti balans između igrivosti i realnosti kao PC original. Codemasters će to pokušati riješiti paralelnim razvojem igre za PS3, Xbox 360 i PC. Posebno naglašavaju skaliranje grafičkog enginea koji neće

konzole, koje su hardverski slabije od današnjih računala, staviti u inferiorni položaj. Velik je naglasak i na sustavu upravljanja, posebna pozornost se daje kalibriranju gljiva za što bolje pomicanje pogleda i mišica. Osim toga sustav izdavanja brzih komandi bit će na konzolama zbog pogodnosti kontrolera mogao biti prirodni nego na tipkovnici računala.



BORBE borbe će počinjati na velikim udaljenostima kao što je to uobičajeno u prvim sukobima



NASTAVAK KAO POTPUNO NOVA IGRA

NAKON RAZILAŽENJA ČESKOG razvojnog tima Bohemia Interactive, kreatora Operation Flashpointa, i njihova izdavača Codemastersa, ime je ostalo Codemastersu, a Bohemia je zadržala pravo nastaviti razvijati igru, ali pod

novim imenom Armed Assault (ArmA). Codemasters je pak osam godina nakon izdavanja originala odlučio uskrnuti slavno ime Flashpoint, ovaj put s internim razvojnim timom koji posao mora početi od same nule.

izdavanje serije komandi svakom vojniku a brzi sustav prilagođen je trenutnim komandama koje se izdaju u kritičnim situacijama. Po do sada prikazanim demonstracijskim verzijama igre, sustav trenutačnog izdavanja komandi zahtijeva tek minimalno navikavanje pa prvi već nakon nekoliko minuta pritišću serije komandi za određenu zapovijed. Pozitivni dojmovi se nastavljaju i s umjetnom inteligencijom suboraca i općenito svih likova u igri, što će biti važno u težnji da u konačnici borbišta s mnoštvom vojnika djeluju zastrojavajuće realno. Suborci su čak dobili odlike ljudskosti pa otkazuju poslušnost ako procijene da se igrači/njihov zapovjednik ponašaju poput ludaka samoubojice.

POMOĆ SUBORCA

Gasine o kooperativnom multiplayer načinu igranja pokazale su se istinitima, iako se to očekivalo. Codemasters je svjestan da će to najvjerovatnije biti najgornji mod multiplayer igranja pa mu podređuje dobar dio igre. Dobar primjer toga je kvaliteta AI bez kojeg ne bi

imalo smisla u partnerstvu s prijateljem prolaziti misije. Dragon Rising ne bi trebao biti lagan za igranje jer će zahtijevati jako puno vještina za svladavanje i učenje (korištenje raznih tipova oružja i upravljanje raznim borbenim platformama). U Codemastersu upravo računaju na to da će svatko svladati vještine koje mu najbolje leže ili mu se najviše sviđaju pa će za ono u čemu nije izvešan biti prisiljen potražiti suradnju suigrača koji se može pridružiti u svakom trenutku igre. Šteta samo što neće ponuditi multiplayer između različitih platformi. **— Goran Maravić**

GP FOCUS

Iako se radi o sasvim novom razvojnog studiju, Operation Flashpoint 2 će po svemu sudeći biti prava simulacija ratovanja. Ne sumnjamo da će zbog povećanja tržišta prilijepiti "hollywoodskom ušinkavanju", no nadamo se kako to neće obuhvatiti i pojednostavljenje igre. Na jesen ćemo saznati istinu.

MLAKO MLAKO TOPLO VRUĆE

KLASIKA Napucavanje je izvedeno u klasičnijim FPS maniri, s klasičnim kontrolama



Nove informacije

Podmažite ljevice

Bionic Commando

Hoće li Bionic Commando biti ružno pače ovogodišnje Capcomove ponude

IZLAZI 22. SVIBNJA ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRACI 1-10 PROIZVOĐAČ GRIN IZDAVAČ CAPCOM [HTTP://WWW.BIONICCOMMANDO.COM](http://www.bioniccommando.com) PLATFORME PS3 / X360 / PC

Bionic Commando se iz nekog razloga nakon svake nove demonstracije čini sve manje primamljivim. Capcom je tradicionalno odlučio prikazati dosta novog materijala i objaviti demo praktički nekoliko dana prije izlaska igre. Pucaki elementi igre su nešto što nas je brinulo od prvog dana, a prema svemu sudeći bolje je da se nismo pretjerano nadali, jer napucavanje nije održano bogznakom kvalitetom. Naprotiv, djeluje prilično dosadno i nimalo zadovoljavajuće. Nate će vjerojatno raspolagati tipičnim arsenalom vatrenog oružja, koji će mu se "otvarati" postupno tijekom napretka kroz igru, od pištolja pa nadalje. Jedno od poboljšanja od zadnje velike demonstracije na prošlogodišnjim TGS-u je i u naprijedniji tutorial koji bi igra trebao naučiti svim prednostima Nathanove mehanike ruke i njenih na kuki. Čitamo brojne negativne komentare kako njihanje djeluje pretjerano slično Spider-Manu, no mi tu doista ne vidimo ništa loše, budući da se radi o jednom zabavnom elementu igara Spider-Man. Korištenje kuke, pogotovo za potrebe njihanja, u singleplayeru se čini vrlo zanimljivim, te nostalgici među nama vraća u vrijeme rješavanja platformerskih prepreka služeći se samo kukom. Zanimljivo je da je osnovna tehnika njihanja ostala nepromijenjena još od originalnog BC-a, koja zahtijeva malo

FACT TABLICA

- ...direktan nastavak istosimenog naslova iz 1988.
- ...Nathan Spencer i ovaj je put glavni junak slobodno i nalazimo njihanje Nateovom kukom
- ...napucavanje u starom stilu "run and gun"
- ...arsenal oružja još uvijek potpuno nepoznat
- ...borbe protiv golemih bosova
- ...multiplayer podrška unaprijeđena je s 8 na 10 igrača

truda, navike i brze reflekske jer je za postizanje momentuma, koji utječe na brzinu i dužinu skoka, potrebno razviti osjećaj kada kuku pustiti i ponovo se osvajati. Multiplayer nam se ne sviđa iz vrlo jednostavnih razloga - zasniva se na napucavanju, a konstantnim se njihanjem jednostavno gubi dubi, te služi samo za potrebe kretanja i bježanja s protivničkog nišana. Unatoč tomu, BC-u se još uvijek radujemo, isključivo singleplayer kampanji koja bi nas mogla zabaviti, pogotovo ako se GRIN odlučio ponuditi 3D verziju fenomenalnog BC: Rearmeda. **— Darko Botić**

GP FOCUS

Nadamo se da će biti više platformerskih elemenata, više njihanja, manje napucavanja i da će kontrole biti odlične

MLAKO MLAKO TOPLO VRUĆE



BLISKA BORBA Na momente djeluje užasljivo, a katkad spektakularno

FOTO NAJAVA

piše Amir El-Och

The Saboteur

Nove informacije

Alo, alo! Dis iz frenš rezistovs end vi ar in bliig trebell!

IZLAZI 30. RUJNA PROIZVOĐAČ: PANDEMIC STUDIOS IZDAVAČ: ELECTRONIC ARTS
 HTTP://WWW.PANDEMICSTUDIOS.COM/THE-SABOTEUR PLATFORME: X360 / PS3 / PC

The Saboteur je naslov koji je proizvođač, Pandemic Studios, namjeravao izdati još 2008. godine. No ne samo da se saboteur prošle godine nije pojavio na policama dućana, nego smo skoro pune dvije godine bili uskraćeni za bilo kakav podatak o napretku rada na toj, kako su najavljivali, akcijskoj avanturi s pogledom iz trećeg lica koja će uničiti potrebnu svježinu u preiskoristenu temu Drugog svjetskog rata i okupatora koje treba poraziti. Tim koji stoji iza igra poput Destroy All Humans! te Mercenaries odlučio je završiti taj projekt koji bi trebao kapitalizirati na iskustvu s otvorenim tipom igara te pogriješila koje su se prije dogodile. S obzirom na to da su prve demonstracije igre u poodmakloj fazi razvoja počele, vrijeme je za jedan detaljan uvid u saboteursku priču koju očekujemo krajem ove godine. Jedino ako je netko ponovo pokušao sabotirati...

SIVILO DRUGOG SVJETSKOG RATA



OSNOVNA ZNAČAJKA PO kojoj ćemo moći prepoznati Pandemicovu igru jest njen vizualni identitet. Naime, dizajneri su odlučili kako će za prikaz dijelova Pariza pod nacističkom okupacijom koristiti paletu crno-bijelih tonova ili jednostavno rečeno sivilo. Takav izgled imat će i određenu igričnu funkciju - demoraliziranje Parizana, ali i francuskog pokreta otpora koji se neće ponajviše skladu sa svojem imenom.

WTF IS WTF?



MONOKROMATSKA PODRUČJA OZNAČAVAT će dijelove grada u kojima prevladava nizak WTF (akronim za eng. Will To Fight, hrv. volja za borbom), što će se vidjeti po velikoj prisutnosti njemačkih vojnika, njihovih baza i opreme, građanima koji će ulicama hodati pogurne glave te potpuno nezainteresiranom pokretu otpora. Sabotiranjem okupatorske spomenute faktor će rasti, a s njime će teritorij područja postajati svjetliji i objasniti, što ćemo vrlo dobro moći iskoristiti u idućim misljama. Porastom WTF-a rasti će i želja građana te pokreta otpora da nam se pridruže u vlastitoj borbi protiv njemačkog okupatora.

PRIČA THE SABOTEURA vrtjet će se oko Seana Devlina, člana trikačkog tima Morini kojeg Drugi svjetski rat nije previše zanimao sve dok Treće carstvo nije postalo uzročnik njegove osobne tragedije. Mladi Irac tada počinje vlastitu bitku i odmazdu za učinjeno, a sve to ni manje ni više nego usred francuske prijestolnice - Pariza. Prema najavama, igra će biti vodena jakim, gotovo filmskim scenarijem koji će se fokusirati na glavni lik, a kojeg će svoj glas posuditi Robert Downey Jr.

OTVOREN DIZAJN



ZANR IGRE JE akcijska avantura s elementima baljane i akcije, na koju će igrači gledati iz trećeg lica. Svojom otvorenom pristupom razvijanju misli, broj i srodnih zadatka te velikom istraživanju grada, igru bismo lako mogli očitati kao nastavak Grand Theft Auto: Uncharteda smištenog u 1940. godinu. Da je misao parizije i viretrena potrošeno na dizajn igre, svjedoci i činjenica kako će igrači imati potpunu slobodu kretanja kroz Parizom. Bio će uklopivati i vertikalno kretanje, odnosno penjanje po svemu što će nam izjednačiti dojamno i priručje igrača. Izbor svira i način na koji misljama bit će u potpunosti na odluci igrača, a sve diversne radnje koje ćemo podržavati tijekom njih utjecat će na buduću okupatorsku krtinu grada i okolnosti koje će uslijediti u nastavku igrača.





S O B Z I R O M NA to da nas u početku očekuje gotovo potpuno okupiran grad, naličje kretanje bilo ograničeno i vrlo pomno će ga pratiti njemački stražar. Iako će uvijek postojati opcija glasnog probića barikade s MP40kom u ruku, nakon čega će nam za pješani bitni ne samo pješaštvo nego i čepelini koji će nam dodatno otežati bijeg. Mnogiina će zanimljivi biti upravo ovaj tis pristup, dok ćemo se maskirani u njemačkog oficira proguravati u neprijateljske baze kako bismo oteli ratne dokumente ili pak s krovova zgrada u mračnoj kulu noci izveli tihni atentat snajperom.

PARIZ KAKAV ZNAJU



DIZAJNERI IGRE OTKRILI su nam kako će se tijekom igre glavni lik razvijati, odnosno kako će se lepeza njegovih sposobnosti proširivati kako igra bude teška. Same detalje nisu željeli otkriti, no već znamo da je Sean tijekom igre oposobljen za upravljanje raznim civilnim i vojnim vozilima, oruđa eksplozivnih naprava, korištenje oružja, fizičko obračunavanje s neprijateljem, ali i razne fizičke napore poput penjanja po raznim objektima. Glavni dizajner igre Tom French istaknuo je kako su odbacili implementiranje ikakvog oblika multiplayera, jer želi da se igrači usredotoče isključivo na singleplayer iskustvo.



IZ PRVE JE demonstracije vidljivo kako su se dizajneri potrudili prenijeti sve najpoznatije elemente grada koji je vrlo rijetko bio tema videoigara. Tako ćemo biti u mogućnosti iz neposredne blizine pročitati Savetluk pobjede, Eiffelov tornjaj pa i zapuštiti se u Moulin Rouge gdje ćemo se družiti s atraktivnim pjevačicama. Pomotić pri kretanju gradom imat ćemo u GPS mapi na lozič će biti označene bitne lokacije, mjesto te ostali detalji.

FOTO FINIŠ

UNATOČ TOME ŠTO još nismo bili u mogućnosti odigrati demo verziju igre, prema prikazima nam se čini kako The Saboteur ima potencijala da zaokupi pozornost igrača koji vole otvoren tip igara. Ako nas uz očito originalan vizualni identitet direktno povezan s dirljivom dočakaju dovoljno raznolike misije, dobro razrađena priča i izbalansirana umjetna inteligencija neprijatelja, Pandemic bi mogao stvoriti igru koja bi izšla iz sive u koje je proizvođač zapao, te zasjala poput Eiffelova tornja za Novu godinu.



Obrazovanje i znanje strašne stvari. To je ono što ljude razlikuje od njihovih roditelja, a njihove roditelje od majmuna, rekao bi mali Perica na satu evolucije

Ljudi koji su previše znali

Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Ma znao sam da će tako završiti. Tamo se spremim napisat nešto pametno o našim studentima i ponijeti pod rukom konzolu s Buzzom na Filozofski (u svrhu zabave i primjerene edukacije, kad već hoće zaječavati naše mudro političko vodstvo, i to još prije izbora, te ništa ne radi), ali uoči neki crv i počne kopat pa kopat i sada mi je samo to na pameti.

Zapravo, o studentima si vi i ja i nemamo što reći. Besplatno školstvo, bože, pa kakvo je to pitanje? Tih nekoliko posto bedaka željnih znanja mora imati sve beneficije, zato jer smo mi društvo znanja. Ili nismo? Ili su u pravu oni koji tvrde da je znanje samo roba, kao i onaj čuveni mozak za dvije marke.

Ja sam, moram priznati, ovim pitanjem iznenađen iznenađen iznenađen i naši političari. Ti su ljudi lijepo navikli nazivati pojdu da im sredi jeftinije vizitke na kojima će sad pisat dr/mr, pa tek onda doč na faks, platit diplomu, te usput pobrat i nove vizitke, pa platit svima janjetinu. Zato sada tako malo i blesavo gledaju kada im se postavi pitanje o besplatnom obrazovanju. A nas, najbolje studente, koji smo deset godina dubiozno studirali i vrijedno čekali da profesorima kojima smo stali na žulj odu u penziju, još se usudaju i vrijeđati, pa govore kako bi svi mladi voljeli biti vječni studenti. Tja, nije ni to tako lako.

I nećemo više o tome. Ono što me muči je nova serija od prije neki dan, mislim da se zove Život na Marsu, na koju sam stigao prekasno, pa ne znam o čemu se radi, ali je ideja kakva se samo požepeti može. Čovjek je samo tako upao (ne znam da li je u kom, ili u kakvom paralelnom svijetu, no to, opet, nije ni važno) iz našeg vremena u 1973. Nažalost, prevladavaju jeftine fore, kada glavni lik nesretno vapiti za mobitelom, a svi ga bijelo gledaju, ali u natruhama proviruje i prava slika - zaboravimo više naš vječno otvoreni natječaj "Što biste napravili kada

bi vas bacili na dvor kralja Artura", a niste Yankee. Nagradno pitanje od sada glasi: "Što biste napravili da se nađete u sedamdesetima?" Jas od tridesetak godina izazvao bi takav kulturno-informacijski šok, da bismo mogli samo sjediti i plakati. I ne mislim sada na veliku vidovnjačku slavu koju bismo mogli izazvati pogadanjem imena još neizdanih albuma Pink Floyd, Led Zeppelina ili Black Sabbath, stvar je u tome da bismo mi za ljude u sedamdesetima (ili osamdesetima, svedjemo, ako više volite Bananaramu i Duran Duran) bili ne samo genijalci, već i vanzemaljci. A govorimo o tako malom vremenskom periodu. Svemru je kriv i onaj podatak od prošlog mjeseca, koji me se najviše dojmio u YouTube filmiću: sedmodnevno izdanje New York Timesa (odnosno, svake novine koje nije žutilo s velikim iotkama celebrity sisa) sadrži više informacija no što bi prosječni čovjek 18. stoljeća mogao skupiti za cijeli život! Ako malo bolje razmislimo, ovaj informacijski jag mogao

djedovi ne znaju.

A ako ste možda pokušavali svoje informatički neuke roditelje prućiti radu na kompu, onda ćete znati o čemu pričam. Srećom današnji klinici s tim ne bi trebali imati problema, no tko zna gdje će njihovi stari stati.

Današnji informacijski jag više nije samo ogroman između buka i unuka, već se odavno doselio i između dviju generacija u direktnom kontaktu- roditelja i djece. Zato nam više i ne treba Twaivevsko poljivanje stotinama godina. U pitanju je dvadesetak, tridesetak godina koje se polagano tope i zbližavaju. I zato bismo i bez kukanja za mobitelom u sedamdesetima bili genijalci. Zanimljivo je, a nadasve uzbudljivo kako u informacijskom dobu evolucija postaje skoro pa opipljiva, zar ne?

Jedino što me brine su neka istraživanja s paradoksalnim rezultatima, koja govore da je u razvijenim zemljama, znate, onima u kojima je znanje roba, odnos znanja roditelja i njihove odrasle djece pomaknut opet na stranu roditelja.

Zanimljivo je, a nadasve uzbudljivo kako u informacijskom dobu evolucija postaje skoro pa opipljiva

bi svakim danom (doslovce) biti sve veći.

Kad sam ja bio klinac od sedam, osam godina, našao sam neki štap, pa sam njime mlatarao ispred moje začudene buke i derao se kako sam sad d'Artagnan, kraljev mušketir koji će spasiti kraljevstvo. Moj prvi informacijski šok u životu doživio sam nakon što se moj otac nasmijao i rekao - Dobro sinko, a sada lijepo baki objasni tko su mušketiri i tko je d'Artagnan.

- P-p-a kako nije gledala filmove o mušketirima na televiziji?! - i tada mi je prvi put postalo jasno da jedan klinac može znati nešto što baki i

Što je malo čudno, evolucijski neispravno, a i nekako se ne slaže s mojim oduševljenjem informacijskim jazom.

Pa ćete me razumjeti ako se okrenem sada s časom u ruci prema Filozofskom falsku, gdje najuporniji pokušavaju dokazati da znanje treba biti slobodno, i nazdravim. Znanje ne samo da treba biti slobodno. Znanje JEST sloboda.

DANIJELE REŠKOVAC

Vječiti student





Jesmo li došli do još jednog pokušaja kopiranja formule za uspjeh ili je riječ o stvarnim inovacijama u načinu kontroliranja igara pokretom?

Kontrarevolucija kontrole

Tech
Wars
v2.1

Neosporna je činjenica da je iznimnom uspjehu Nintendova Wiija, osim fantastične reklame i puno niže cijene od konkurencije, u ogromnoj mjeri pridonio revolucionarni sustav kontrole pokretom. Budući da se u svim granama industrije vrlo često primjenjuju metode kopiranja uspjehne konkurencije, ni industrija videoigara u takvim segmentima ni najmanje ne zaostaje. Po nekim najavama tako će i Microsoft i Sony na sajmu E3 predstaviti nove sustave upravljanja pokretom na svojim konzolama. A po onome što se šuška, da ipak ne bi bila riječ o pukom kopiranju konkurencije, svaka kompanija najavit će nešto drukčije mogućnosti svojih sustava za upravljanje. Sony kontroler koji će moći "prepoznati" na kojem se točno mjestu u prostoru nalazi, a Microsoft kontroler kojim će se upravljati cijelim tijelom. Sve to pomalo podsjeća na korijen iz kojeg niču svi ti sustavi kontrole pokretom, a to je najobičnija kamera. Na razne načine je kamerom moguće odrediti udaljenost od određenih predmeta, a samim time i aproksimirati njen položaj u prostoru. Jednako je tako moguće odrediti prema određenim zadanim uzorcima u kakvom je položaju neki predmet ili tijelo koje se nalazi pred kamerom, ne treba puno ni razmišljati dok na um ne padne Sonyjev EyeToy. Ali kako je u ovom drugom slučaju objekt koji upravlja postavljen ispred kamere, u onom prvom se koristi obrnuta metoda, pa je kamera smještena na nekačak kontroler, čak nije ni potrebna visoka razlučivost za prepoznavanje elementarnih objekata, poput markera koji se stavljaju oko ekrana da bi mogao funkcionirati Namcov GunCon 3 koji dolazi u paketu s Time Crisis 4, a princip nije ni dalek onom koji se koristi u Wiimoteu. Imajući sve to na umu, postavlja se pitanje nije li sve to samo recikliranje starih ideja koje su se koristile kod EyeToya ili još starijih, primijenjenih na light gunovima i svjetlosnim olovkama... Kad tako banaliziramo funkciju svih tih sustava za upravljanje pokretom, jednostavno ćemo

doći do spoznaje da je osnovni "krivac" za kvalitetnu primjenu tih sustava softver za prepoznavanje uzoraka, odnosno u ovom slučaju raznih objekata, poput markera "za snalaženje u prostoru" ili tijela igrača koji svojim skakanjem i lamatanjem rukama "prenosi" svoje pokrete na ekran, odnosno u sustav za upravljanje igrom. Budući da su današnje konzole ipak mnogo moćniji strojevi od PlayStationa 2, softver za prepoznavanje objekata ili pokreta može biti i višestruko sofisticiraniji nego prije i moguće ga je primjenjivati čak i u prostorima s manjom količinom osvjetljenja od nekadašnjih zahtjeva sličnih sustava. Novim sustavima prepoznavanja moguće je čak i aproksimirati položaje pojedinih segmenta objekata u prostoru, tako da sustavi mogu prepoznati, recimo, koja je ruka ispuštena naprijed, pa čak i poprilično

svih konkurentskih zajedno, upravo zbog toga jer proizvođači igara nisu uspjeli naći "magičnu formulu" upravljanja na način kako to radi sam Nintendo. Zbog čega onda konkurencija "uskače u taj vlak"? Je li to samo zbog Nintendova velikog tržišnog uspjeha s konzolom ili zato što stvarno imaju dugoročnu viziju primjene ovakvih sustava kontrole? Ako je povod njihovoj odluci za razvoj ovakvih kontrolera prva opcija, iz svih dosadašnjih iskustava u industriji videoigara, vrlo je izgledno da će ti pokušaji biti neuspješni, u prvom redu zbog toga jer igrači nisu spremni odvojiti povećane svote novca za dodatke konzolama s kojima će moći igrati samo jednu ili dvije igre, a posebno ako i takav mali broj igara ne bude vrhunске kvalitete. Jasno je da inovacija sama po sebi ne znači ništa ako se ne može kvalitetno primijeniti, te je

Ima li uopće smisla proizvoditi "još pokretnije" kontrolere? Tko će uopće, osim proizvođača tih kontrolera, moći i znati izraditi kvalitetne igre za njihovu primjenu?

precizno odrediti koliko je ispuštena, te tako odrediti položaj dlana ili prstiju u prostoru i u skladu s tim takve kontrole prenositi u svijet igre. Takav sustav prepoznavanja pokreta je i programčić CamSpace za PC, koji može služiti kao driver za igrači kontroler u mnogim igrama. Kao jedan od jednostavnijih primjera za primjenu pokazan je komad izrezanog kartona koji "glumi" volan pomoću kojeg igrač upravlja simulacijom vožnje. Sve to izgleda vrlo zanimljivo kao odgovor Nintendo, ali jasno je da samo nova metoda za upravljanje nije po sebi dovoljna, nego je treba i dobro integrirati u kvalitetne igre. Činjenica je da čak ni većina poznatih igara za Wii nije puno prodavana od prosjeka, bez obzira na to što je prodano konzola gotovo kao

samo pitanje vizije i upornosti proizvođača novih kontrolera na pokrete koliko će igrači uvidjeti smisao njihove uporabe, a najprije onog najvažnijeg za proizvođače, kupovanja u ogromnim količinama. Naravno, osim kvalitete kontrolera i igara, mnogo toga će ovisiti i o tome koliko će ostali proizvođači igara prihvatiti nove sustave kontrole i ugraditi ih u svoje naslove, jer jasno je da su sve komponente ovisne jedna o drugoj: kvalitetniji kontroler - kvalitetnija igra - kvalitetnija prodaja - još novih proizvođača igara baziranih na dotičnoj vrsti kontrolera.

Bruno Banic

Skakanje ili horizontala, pitanje je sad...



RECENZIJE



Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Damir Đurović



1. InFamous
2. Goblins 3
3. Free Realms

Tri potpuno drukčije igre, tri potpuno drukčija žanra...

Amir El-Och



1. Klizone 2
2. SingStar
3. Puzzle Quest: Galatrix

R.E.M. - Losing My Religion - devet sluša četiri i osamdeset bodova

Berislav Jozić



1. SingStar
2. Velvet Assassin
3. FFCC: My Life As A King

Nije zbog troška nego zbog bežičnih mikrofona - SingStar je ponovo kralj.

Danijel Mileć



1. Resident Evil 5
2. Final Fantasy VII
3. Burnout

Mogućnost puštanja vlastite muzike uz postojeće zvučne efekte svakako je jedna od najboljih funkcija novih konsola i u startu je preveliki RE 5 iz "horora" u vrlo zabavnu akciju. DNE

Darko Botić



1. Riddick: Assault on Dark ...
2. Quake Live (beta)
3. Demigod

Zaželio sam se zabavnih kompetitivnih igara i vratio se najboljoj - Quakeu III, u novom obliku

Tomislav Tomašić



1. Resident Evil 5
2. LEGO Star Wars II
3. NBA 2K9

Ima li kraja oružjima, njihovim poboljšanjima, figuricama i ostalim gadžetima sadržanim u RE 5? Moću na kraju dovesti šerifima po mi je sin iz naših našao savršeni svijetle zanimljiv LEGO SWII.

Dario Zrno



1. Buzz! Mozaik Hrvatske
2. NBA 2K9
3. InFamous

Duša ne puka InFamous iz ruku pa (čemo morati) pribjeći buzzer metodi psihološkog prika. Duša - briži prest pobijediti!

IGRA broja



60

InFamous

Izbalansirano, veliko, zanimljivo i lijepo. Prvi freeroaming superherojski hit.

GP preporuka



64

Riddick: AODA

Čak i ako ste igrali original, isplati se odigrati Assault on Dark Athena

GP preporuka

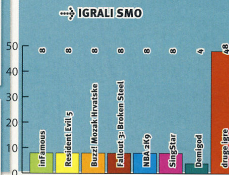


73

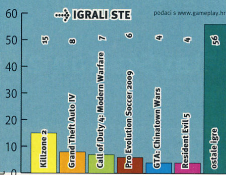
Zeno Clash

Možda ćete ga i zamrziti, ali nećete ostati ravnodušni

IGRALI SMO



IGRALI STE



podaci s www.gamesplay.hr



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

• 12+
• 12+ U PROJEKTU
• PREPORUKE MICROSOFT GAMES
• IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
• [HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/](http://www.microsoft.com/)
• OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

• 12+ U PROJEKTU
• PREPORUKE MICROSOFT GAMES
• IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
• [HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/](http://www.microsoft.com/)
• OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

• 12+ U PROJEKTU
• PREPORUKE MICROSOFT GAMES
• IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
• [HTTP://WWW.MICROSOFT.COM/](http://www.microsoft.com/)
• OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

OJENE I NJIHOVA ŽAŽENJE

1-4	Najgore od lošeg, potpuni promašaji vrijedni stogotnog prijeka
5-8	Prihvite loše da bi bilo dobro ali dovoljno dobro da ne bude najgore
9-11	Prosječan naslov srednje kvalitete i adekvatne ocjene
12-14	Kvalitetan proizvod koji će svjediti ljubiteljima žanra
15-17	Naslov koji se mora zaigrati po svaku cijenu
18-19	Igra čija kvaliteta postavlja nove granice u svijetu video zabave
20	Remik-djelo igrace baštinne kulbe kategorije

KATEGORIJE OJENJE I ŽAŽENJE

GRAFIKA	Kvaliteta grafičke prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled mersja, animacija, frame-rate, kvaliteta i postojanost tekstura
ZVUK	Kvaliteta glazbe i zvučnih efekata, govorne uloge, surround zvuk i t.l.
IGRIVOST	Zanimost, zabavnost, korisničnost 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 MIŠLENJE	Mišljenje drugog 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 QX6800 > 4 GB RAM > 2x GeForce 8800 Ultra (SLI)
---	--	---	---	---	--	---	--	---	---

SADRŽAJ

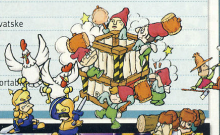
RECENZIJJE

- 60 _ inFamous
- 64 _ Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena
- 66 _ Velvet Assassin
- 68 _ Demigod
- 70 _ Company of Heroes: Tales of Valor
- 71 _ Fallout 3: Broken Steel
- 72 _ Dementium: The Ward
- 73 _ Zeno Clash
- 74 _ X-Men Origins: Wolverine

- 75 _ CID The Dummy
- 75 _ Avalon Code
- 76 _ Prinny: Can I Really Be the Hero?
- 76 _ Grey's Anatomy: The Video Game
- 77 _ Buzz! Mozak Hrvatske
- 78 _ The Path
- 78 _ Elven Legacy
- 80 _ Gobilins 4
- 81 _ Phantasy Star Portable
- 83 _ BLITZ

KIDS KORNER

- 84 _ Little King's Story
- 86 _ Free Realms
- 87 _ Job Island: Hard Working People



GP preporuka



Buzz! Mozak Hrvatske

Sjajna igra za tulum postala je još sjajnija potpunom lokalizacijom na hrvatski jezik

To je život

Sony je ponovo imao odličan mjesec. Dva njegova velika first party hita po mnogocemu su značajna, inFamous, čiju ekskluzivnu recenziju objavljujem deset dana prije izlaska igre a koji obilježava prvi Sucker Punchov korak izvan arkanad platformskog žanra, glavni je Sonyjev ljetni blockbuster. Ništa manje važan, zapravo još važniji izvan uskih krugova hard core gaming publike prvi je Buzz potpuno licenciran i preveden na hrvatski. Kad kažemo potpuno, onda mislimo na zaista sve, od pitanja do glasova. Njegovim izlaskom dobili ste novi idealan dar za širu rodbinu i prijatelje. S druge strane, prava mala nekonvencionalna iznenađenja mjeseca su Velvet Assassin, Gobilins 4 i Zeno Clash. Dok će RTS fanatici na PC-ju biti obogaćeni za još dva odlična RTS-a, novi Company of Heroes i intrigantni Demigod. Odlaberite svoj ovomjesečni gaming porok i uživajte... Mi sigurno hoćemo.

Damir Đurović



77



RAZBACIVANJE Koliko su Coleove supermoći jakе vidi se po tome kojom lokacijom može odbacivati goleme predmete poput automobila



VODA Ist najveći neprijatelj u igri sve su vodene površine, i to zbog svoje iznimne provodljivosti struje s druge strane, nađu li se neprijatelji u njoj, stiču pravo veselje



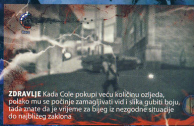
PREMREŽENI GRAD Većina zgrada međusobno je po krovovima povezana stotinama kabela



POVRATNI CI Cole potone i na kraju stihne pored "tamnog štrani". Izgled Coleovih supermoći promijenit će izgled i postat će crven



IMPRESIVNO Na najvišim tlocima Empire Cityja pogled sebi mijama daleke



ZORA VJE Kada Cole pokuša veću količinu odjeda, jednako mu se počinje zamagljivati vid i sila gubitih boju, kada znate da je vrijeme za bijeg iz neugodne situacije do najbližeg zaklona

ŽANR FREEROAMING AKCIJA
IGRAČI 1
GOĐINE 12+
KLASI 2011
PROIZVOĐAČ SUCKER PUNCH
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.sfnosustiegama.com](http://www.sfnosustiegama.com)

POGLED UNATRAJ

Sucker Puncheva prošlost prije svega je vezana za arhivno platformski žanr i njihov poznati serijal PlayStation Sly Cooper. Tim više se njihov prvi pokušaj da se oklopuju u bitno drukčijem virtualnom okruženju i vrlo zahtjevnom freeroaming akcijom žanru promatra pot povećalom. Posao su obavili iznad svih očekivanja. Inače uoči dovršetka infamouza počeli su se pojavljivati glasovi kako je Sucker Punch počeo raditi na Sly 4.

inFamous

PS3
exclusive
HIT
igra

Sony nastavlja pohod vrhunskih first party PS3 ekskluziva. Ova freeroaming superherojska avantura bazirana na upotrebi suludih strujnih supermoći vratila je Sucker Punch u sam vrh PS3 razvojnih studija

Kada bismo nakon trideset sati provedenih uz review code infamousa morali samo jednom riječju opisati o čemu se tu zapravo radi, bila bi to - struja! Nevjerojatno je koliko je mehanike igrivosti, priče, različitosti misija, karakteristika glavnog lika te odnosa virtualnog svijeta prema njemu, zapravo izravno vezano upravo za tu danas toliko uobičajenu pojavu.

PRIJATELJI STARI GOJE STE

No struji koju je Sucker Punch briljantno iskoristio kao najvažniji element igre vratit ćemo se nešto kasnije. O infamousu je gotovo nemoguće pričati bez usporedbi s Crackdownom i Assassin's Creedom. Dakako tu je još niz igara na čije ćete pojedine elemente dobivati asocijacije tijekom igranja infamousa, no vrlo čvrsto stoji činjenica kako su upravo ta dva velika

naslova poslužila Sucker Punchu kao knjižnica iz koje su posuđili ponajbolje stivo, marljivo prepisali gradivo i uobličili ga u odličan superherojski free roaming naslov, zapravo prvi takve vrste (lukavim pomicanjem datuma ekipa iz Sonyja uspjela je nadmašiti Atari i izdati svoj projekt prije direktnog im konkurenta Prototypea). Fokus

"Struja kao osnovni element igrivosti briljantno je iskorištena"

Igre je nasto što bi Amerikanci nazvali "urban exploration", spoj divljačkog parkoura i free climbinga u paketu sa zavišanjem na svaki pedali građevina Empire Cityja, koliko god one visoko ili duboko pod zemlju išle, plus sulude, vrhunske izvedene superherojske moći. To sve u infamousu začinjeno je solidnom, mračnom superherojskom pričom.

BANDE EMPIRE CITYJA

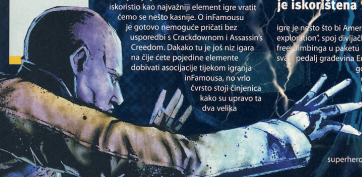
DA SU ZA probleme koji su se nadivili nad Empire City krive puno više sile od suludih uličnih bandi koje su podivljale i njime počele širiti kaos postat će vam jasno već u ranim misijama. No ostaje činjenica da ćete najveći dio igre provesti tamenajući upravo takvu bagru. Bande koje vladaju Empire Cityjem podijeljene su po kvartovima a redom su to Reapers, Dustmen i Frist Sons. Osim prema prepoznatljivoj odjeći, bitno se razlikuju i u načinu borbe. Uz standardno automatskim oružjem, bacačima raketa i snajperima naoružane neprijatelje, svaka od tih frakcija posjeduje i posebno neugodne konfucije, opremljene setom jedinstvenih sposobnosti. Reaper conduit primjerice ima sposobnost instant-teleportacije te oslobađanje silovitog udara energije.

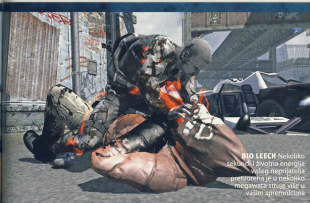


REAPER CONDUIT Iznimno opak neprijatelj koji posjeduje set vrlo neugodnih specijalnih sposobnosti



DUSTMEN Ime ove bande sasvim odgovara njihov izgledu





BIO LEECH Nekoliko sekundi životne energije i svega nemoguća preživjela je u nekoliko megawata struje više u vašim spremnicima

VELIKI BOSSOVI Nama najzanimljiviji momenti tijekom igre su vjerojatno najatraktivniji dio s glavnim bossovima



SVJETLUCAVA CAROLIJA Visceralni efekti korišteni za supermodifikaciju od glavnih grafičkih atrakcija infamusa



SUPERHEROJSKA POSLA

Cole McGrath ime je glavnog protagonista Infamous. Inače radi kao posebni dostavljač (u koji igri li smo već to čuli?), a prilikom jednog od zadataka svijet mu se okrene naglavacko. U trenutku kada nad Coleom preuzimate kontrolu on se nalazi usred golemog kaotičnog razrušenim Empire Cityjem. Nekoliko dana kasnije u taj urbane metropolu nastane kaos, počne se širiti epidemija različitih bolesti sumnjiva podrjetla te vlasti stavljaju čitav grad pod karantenu, s direktnom prijetnjom smrću svakome tko se pokuša probiti izvan njegovih granica.

Tijekom prvih dana Cole saznaje kako nije samo grad taj koji se promijenio nego da se i nešto čudno dogodilo s njim samim. Počeo je u sebi pohranjivati neverojatne količine struje vrlo visokog napona i nakon manjih eksperimenata ovladao upotrebom nekih moći koje mu ona pruža. Na komplikacijama tu nije kraj. Već nakon odigranih prvih nekoliko tutorial mislija saznajete kako ste vi, tj. Cole, navodno odgovorni za eksploziju koja je osakatlila grad, i to sve zbog predmeta pod nazivom Ray Sphere koji se zagonetno našao uz vas prilikom posljednje dostave. Da stvari budu još gore, u ranoj fazi igre, kako bi



PROKLETA KANALIZACIJA Svaki put kada će trebati vratiti smisao u određeni dio grada, igra će vas poslati u prokletu dosadnu kanalizaciju ode se nalaze skrivene električne stanice

STRUJNE RADOSTI

Ukupno se u igri nalazi 16 moći bezdržnih na struji s tim povećava da će vam ovisno o vašem karmu statusu u jednom prolektu bit dostupno njih maksimalno 15

Megawatt Hammer

Available XP: 5000

Thug Only

Outlaw Only

Infamous Only

To fire the Megawatt Hammer, hold RT and then press . Requires energy.

Use or to cancel

se dodatno proširila vladavina kaosa i terora nad gradom te oklaštirale Coleove moći koje ovisе o struji. Čitav Empire City ostaje bez električne energije. Iza svih tih događaja krije se sumnjiva tajna organizacija koju će kroz igru Cole razotkrivati. Na tome putu od posebne pomoći bit će vam vaši stari prijatelji Zeke, ujedno jedini humoristični otklon tijekom igre, bivša djevojka Trish te neki manje povjerljivi likovi poput Moya, FBI-ovke koja navodno pripada njegovu specijalnom tajnom odjelu namijenjenom za rješavanje samo najtežih problema.

CRNO-BIJELO

Obećanje dano prilikom najave ove igre kako će Infamous od početka do kraja sudbinu Empire Cityja i njegovih stanovnika staviti vama u ruke, tj. omogućiti vam da se neprestano odlučujete biti dobar ili zao, pomagati stanovnicima grada ili ga pak gumuti u još dublji kaos i uništavanje... ispunjeno je. Iako su "moralne dileme" u koje će vas igra stavljati pri rješavanju story misla ili nekoga od desetaka sidequestova prilično banalne, većinu njih moći

KVARTOVSKA POSLA

EMPIRE CITY PODIJELJEN je na tri otoka, tj. kvarta, od kojih svaki ima svoja obilježja. No svima im je zajedničko da su na početku igre ostali u potpunom mraku te da su pod okupacijom lokalnih bandi. Kao biste pomogli stanovništvu kroz gotovo stotinu sidequestova, moći ćete korak po korak osloboditi njihove dijelove. Sidequestovi su bazirani na više od deset različitih ispravnosti od kojih neke uključuju praćenje zatvorenika na ispitivanje, brzinsko uklanjanje po krovovima zgrada u potrazi za satelitskim uplinkovima, skidanje spijunske

opreme sa zgrada ili tek najobičnije direktno obračunavanje s bandama koje maltretiraju prolaznike. Iako se često kroz igru ponavljaju, zbog toga što su kratki - u prosjeku traju od dvije, tri pa do maksimalno deset minuta, neće se dogoditi da vam lako dosade. Među tih 100 dodatnih questova nalazi se i posebnih 30 koji se dijele na jedinstvene good i evil questove čije će vam rješavanje omogućiti otkrivanje dodatne superherojske moći i pogurati vaš karm status dodatno u pozitivnom ili negativnom smjeru.



MAPA Empire City je raspoređen na tri odvojena kvarta od kojih se svaki nalazi na svojem otoku



DODATNI QUESTOVI Ukupno ih je stotinjak a njihovim rješavanjem postupno ćete osloboditi gradske četvrti od bandi koje njima vladaju



RECHARGE
Brzi način
punjenja
Coleovih
baterija



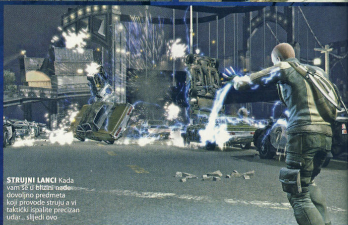
IZ ZAKLONA Pravično
pozicioniranje u
zaklon iz bilo kojeg
mogućeg ključa je
u svim izazovnim
okrajima



**PRŽI SE,
SRCE MOJE**
Od ljubavi i
tvoje sjeve...



**URBANE
VRATOLOMIJE**
Sve je počelo s
parkiranjem...



STRUJNI LANCI Kada
vam se u blizini nađe
dovoljno predmeta
koji provode struju a vi
taktički ispalite precizan
udar... slijedi ovo

ćete odigrati na pozitivan ili negativan način za građane Empire Cityja. Nažalost u infamously to gotovo neprekidno znači da će se prilikom odlučivanja za prvu opciju Coleu redovito događati nešto gadno. Svoje moralno opredjeljenje moći ćete islati i na druge, manje važne načine, pomažući nesrećnim prolaznicima koji leže na podu healanjem, i to tako da ih "vratite u živu" elektrošokovima, dok je suprotnost tome da bilo od njih ili od ranjenih neprijatelja odlučite izazvati bioenergiju obnavljajući tako svoje strujne spremnike. No hoćete li biti "famous ili infamous" pitanje je koje u igri nije postavljeno tak kao kozmetički element. Vaši odabiri itekako će se odraziti na Coleovu karmu zbog koje će se prema njemu bitno drukčije ponašati i sami stanovnici Empire Cityja. No što je još važnije, ovisno o njoj moći ćete odabirati i unaprijediti set svojih strujnih supermoći. Jedini problem sustava karme leži u tome što ćete biti žestoko kažnjeni odlučiti li igrati kao nekakav neodlučan, neutralni lik, radeći naizmjennično malo dobra malo zla djela. Napredak vaših moći na više razine direktno je vezan za doseganje sve viših karna statusa, a ostanete li stalno oko neutralne nule, mnoge od njih nikada nećete dobiti priliku vidjeti i iskoristiti u njihovoj punoj snazi.

STRUJI STRUJA

Najvažniji element igrivosti i glavni faktor zabave infamously leži u odlično realiziranim Coleovim supermoćima baziranim na struji. One se u osnovi dijele na šesnaest zasebnih sposobnosti a moguće ih je trošenjem iskustvenih bodova podizati

"Još jedan u nizu naslova s urban explorationom kao jednom od inspiracija"

na tri različite visine razvijenosti o čemu će ovisiti njihova snaga, radius te drugi dodatni efekti. Neki od načina upotrebe tih moći su ispaljivanje strujnih udara iz vaših ruku, stvaranje magnetskih polja te njihovo korištenje za odbacivanje neprijatelja, nadolazećih projektila ili nekih velikih prepreka, primjerice automobila i slično. Da biste bilo koju od moći mogli koristiti (osim Shockwavea kao osnovnog oružja koje je uvijek dostupno), Cole će morati u

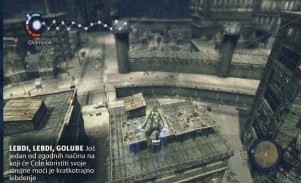
sebi imati dovoljnu količinu uskladištenog električnog potencijala. To stvara još jednu zanimljivu dinamiku tijekom igranja. Da biste došli do novih količina električne energije, morat ćete pronaći najbliži strujni izvor (stup rasvjete, automobil, klima-uređaj, bankomat) i iz njega izvući svaki dragocjeni watt snage. Često će vam se tako događati u većim okrajima da ćete se po nekoliko puta morati frenetično povlačiti u potrazi za najbližim izvorom energije. Također važan element igrivosti je interakcija struje sa svim vrstama predmeta, tj. materijala od kojih su napravljeni. Sve ono što bi trebalo provoditi struju u stvarnom svijetu adekvatno se ponaša i u igri, a što čete često moći upotrijebiti u vlastitu korist, primjerice ispalivši nekoliko strujnih udara na metalni krov na kojem stoje neprijatelji. Od velike pomoći struja će vam biti i prilikom kretanja

STRIPOVSKA NARACIJA

OSIM DIREKTNOG PRILIKOM samog igranja kroz razgovore s ključnim NPC-ovima, scenarij infamously ispravljen je i kroz set stripovskih međusekvenci tijekom igre. Time je Sucker Punch očito

želio dodatno naglasiti mračnu superherojsku tematiku protkanu kroz igru te odati počast stripovima iz kojih su superheroi i potekli.





LEBDI, LEBDI, GOLUBE Još jedan od zgodnih načina na koji će Cole koristiti svoje supermoći je kratkotrajno lebdenje



KORISTI PROLAZNIČI Zaradi ličevanja pozitivnom kama status, slučajni prolaznici često će vam pomagati u linčovanju neprijateljskih pripadnika bandi kamenujući ih

mračnom metropolom. Omogućiti će vam brzinsko "grindanje" na magnetskom polju po bilo kakvoj vrsti žica pod naponom (a kojima su isprepleteni krovovi zgrada širom Empire Cityja) i tračnica. Nešto kasnije u igri steći ćete i mogućnost upotrebe specifične moći, također bazirane na struji, koja će vam dati sposobnost laganog lebdenja u zraku na nekakvoj vrsti statičkog električnog polja. Sve te nevjerojatne moći, osim što u igri funkcioniraju besprijekorno, mogu se upotrebljavati na bezbroj zabavnih načina a površ svega izvedene su vizualno spektakularno.

URBAN EXPLORATION

S obzirom na to da je infamous baziran na dobro poznatom GTA modelu otvorenog grada čijiš ulicama se možete slobodno kretati, od prve sekunde kada stupite u igru redoslijed rješavanja stvari mislija i stotinjak Empire Cityjem razbacanih side questova ovisi samo o vama. Jedino ograničenje koje će igra pred vas staviti je nemogućnost

posjećivanja svih triju kvartova / otoka od kojih se sastoji gradsko područje. Njih ćete morati postupno "otključavati" napredovanjem kroz primarne misije vezane za priču. Iako veličinom ne obara nikakve rekorde, Empire City pokriva pozamašni prostor, a kako igra neprestano inzistira na vertikalnom istraživanju i ludovanju po krovovima zgrada, to će vas virtualni pješčank dodatno proširiti. Iako vrijeme u igri ne teče u stvarnom vremenu nego se izmjenja dana i noći događa nakon odigranih ključnih misija, ostatak simulacije svakodnevnog života na ulicama Empire Cityja napravljen je s nevjerojatnom brigom za detalje. Gradom neprestano prolaze automobili, šecu gomile prolaznika koji komentiraju svaki vaš pokret ili ovisno o vašem kama statusu nešto oduševljeno ili razočarano debacuju. Po zgradama su razbacane neonske reklame te ćete povremeno naići i na posebne TV emisije gdje će vas nastojati diskreditirati

"Moralni izbori kroz igru svode se isključivo na dobre i loše, nema sive zone"

iritantni "glas naroda", lik po imenu Dallas. Na ulicama Empire Cityja lake ćete se snalaziti, a sadržaj i pozamašna količina visokih građevina međusobno isprepletenih strujnim kablama, što će vam često omogućavati najbrži način za kretanje gradom. U svakom od kvartova u tijeku igre imat ćete priliku u funkciju vratiti i lokalnu mrežu brzih vlakova te, ako baš poželite, i njihov koristiti za još brži obilaz transporta. Sve to agilno i atraktivno pentranje i skakutanje po Empire Cityju prolazi iz Coleova ranijeg bavljenja urban explorationom kao hobijem. Set iznimno fluidnih pokreta kojima raspolazete posjeduje na Altairlove kretanje u Assassin's Creedu iz svepislutnu lakocu i preciznost pri svakom skoku s obzirom na to da će Cole uvijek nastojati uz malu asistenciju AI-a predvidjeti i doskočiti ili se uloviti za točku koju ste željeli. Iritantni promašaji i padovi tako su gotovo potpuno eliminirani. Ugodaj stratičnih urbanih ludorija dodatno potpunjuju intuitivne kontrole koje vas ni na trenutak neće nepotrebno navoditi da skidate pogled s akcije na TV-u ne biste li vidjeli kojeg ste to vruga sada pak stisnuli.

BLOCKBUSTER PRODUKCIJA

Cestitke Sucker Punchu na zavidno zabavnoj igrivosti, no prva stvar koja će zapeti za oko slučajnom promatraču su visoke produkcijske vrijednosti infamousa.



STRUJI STRUJA U Coleovim venama, doslovce

Tek nekoliko Sonyjevih first party naslova može vizualno i tehnički parirati kvaliteti dosegnutoj ovom igrom. Od savršeno fluidno animiranih Coleovih pokreta, specijalnih efekata munje korištenih prilikom uporabe nekih od strujnih supermoći pa do mračnih vizura kaotičnoga Empire Cityja, sve je na svome mjestu i što je još važnije, osim u jako rijetkim situacijama, vrsti se iznimno glatko u visokim framerateima. Potpuno je pogodena i zvučna podloga za koju je Sucker Punch posebno stvorio mračni ambijentalni elektronski soundtrack.

Tehnički je posao na igri, uz rijetke, često neprimjetne bugove, odrađen besprijekorno. Ipak infamous nije igra bez mana. Bez obzira na uvođenje superheroijskih moći u igru, stalno ćete istražujući Empire City imati osjećaj kao da ste to sve već negdje vidjeli i doživjeli. A ako ste u posljednje dvije godine imalo ozbiljnije zaigrali Crackdown ili recimo Assassin's Creed, bit će vam jasno i gdje točno. No naša najveća zamjerka na kraju odnosi se na repetitivnost misija. Ona je posebno primjetna kod sidequestova a do bola iritantna kada vas igra po tko zna koji put pošalje u kanalizaciju da osposobite generator X ne biste li vratili struju u određeni dio grada. Nemojte krivo shvatiti, nije riječ o problemu ni približno veličine kao u Assassin's Creedu, jer većina stvari mislija ipak je unikata i začinjena zadovoljavajućom dozom pozadinske priče, ali nakon već od četrdeset sati koliko smo proveli uz review code u svojem prvom prolasku kroz igru tu pojavu često smo primjećivali. Za kraj velike pohvale moram uputiti i Sonyju koji je nastavio niz svojih first party ekskluziva još jednim vrhunskim naslovom za koji ne sumnjamo da bi mogao biti pretvoren u vrlo jak serijal. Velika zajednica fanova infamousa već je počela s idejama na kojoj vrsti supermoći bi mogao biti baziran iduci lik, a nakon svega viđenog sigurni smo da i samom Sucker Punchu nimalo ne fali ideja.

Damir Đurović

MORAŠ SKUPITI SVE

AKO VAM NEŠTO više od deset sati glavne priče te stotinjak dodatnih questova nije dovoljno, infamous sadrži i neke druge stvari kojima se možete pozabaviti. Primamo tu su deset dropova, tajne snimke nestalnoga FBI-agenta razbacane gradom, koje će vam pružiti dodatni uvid u glavnu priču igre. Njih je 32 a morat ćete ih pronaći koristeći svoj specijalno magnetski radare. Također je moguće skupljati i blast shardove kojih je 350 a koji će vam postupno povećavati kapacitet "baterije" tj. Coleu omogućiti da u sebi pohranjuje još veću količinu struje.



DEAD DROPOVI Posebne snimke razbacane gradskim krovovima



BLAST SHARDOVI Skupite ih dovoljno i povećajte Coleov strujni kapacitet

infamous

SUCKER PUNCH / SCE

18 Grafika
Produkcija vrhunski, stilski prijavio i mračno

17 Zvuk
Redukcija fraukija i dubljava elektronske glazbe dole je na svoje

18 Igrivost
Struja kao glavni element igrivosti svedena je u vrhunski

17 Trajnost
Deset do trideset sati, ovo koliko to govori, tj. trajnost

17 Trajnost
Manipulacija supermoćima bazirane na struji, svedena priča i vrhunska produkcija

17 Uživljavanje
Često ponavljanje istih vrsta sidequestova, igrivost često podloga na neko poznato ritme svega žanra

17 Konačno
Sucker Punch je odgovorio na pitanje kako je to biti prva most-gem superheroi

17 Konačno
Sucker Punch je odgovorio na pitanje kako je to biti prva most-gem superheroi

17 Konačno
Sucker Punch je odgovorio na pitanje kako je to biti prva most-gem superheroi

17 Konačno
Sucker Punch je odgovorio na pitanje kako je to biti prva most-gem superheroi

17 Konačno
Sucker Punch je odgovorio na pitanje kako je to biti prva most-gem superheroi



PET GODINA
Čak i nakon pet godina Escape from Butcher Bay izgleda jako dobro



VENTILACIJA
Suljanje kroz ventilacijske otvore vrlo se često pojavljuje u obje kampanje



OPET U ZATVORU
Butcher Bay sa nije mnogo promijenio



ME EATS BRAINS
Pretpostavka u svakom slučaju jednaka je u obje igre.

HELP



MODRICE Svaki se udarac u lice itelakvo primijeti

IGRAČI 15-17
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ STARBREZZE
STUDIOS/TIGON STUDIOS
IZDAVAČ ATARI
[HTTP://WWW.RIDDICKGAME.COM/](http://www.riddickgame.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

POGLEDAJ UNATRAG

Vjerovali ili ne, prilozi je već pet godina atakalo smo se prvi put susreli s The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bayom, debitantskim naslovom Tigon Studiosa. Više od čega u samome početku nas je privlačila činjenica da je naslovni lik Tigonova hollywoodska zvijezda Vin Diesel, a ostali smo lakirani spoznajom da se radi o iznimno kvalitetnoj igri visoke produkcije. Načelno zbog kojeg Escape from Butcher Bay volimo je mnogo, no u prvom redu je to bilo više zbog toga što je igra bila iznimno kvalitetna i zanimljiva, a ne zbog toga što je igra bila iznimno kvalitetna i zanimljiva.

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Dvije igre u jednoj ili samo krinka za novi krug prodaje istog proizvoda?

Prilikom najava The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena se svakim novim trailerom i svakom novom demonstracijom činilo kao siguran hit i mnogo više od običnog remakea odličnog originala. Da stvar bude bolja, otkrivena je posve nova kampanja koja je navodno trebala ponuditi jednako dugotrajno iskustvo i predstaviti evoluciju onoga što je Escape from Butcher Bay započeo. Jedinu brigu koja nas je mučila je da li će Starbreeze doista uspjati spojiti dvije

"Staromodan AI narušava zabavu"

potpune igre, a da pritom ni jedna ne ostavlja dojam obične ekspanzije. Sada kad smo Dark Atheni napokon odigrali, možemo potvrditi kako nam nisu lagali, no ipak smo na obje strane očekivali više.

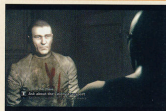
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Iako smo EFBB odigrali po treći-četvrti put još prošle godine, odlučili smo ovu igru odigrati kronološkim putem, te se tako odmah u startu uvjeriti u istinitost najava o potpuno redizajniranom remakeu. Vizualni napredak je

... AKCIJA!

POZNATA JE ČINJENICA da Escape from Butcher Bay čini jedna od najboljih glasovnih predstava ikada. Emocionalno i energično čitanje tekstova profesionalnih glumaca postalo je čak i bolje u Assault on Dark Atheni, koju dodatno poboljšava jako dobra facijalna animacija i gestikulacija likova. Facama poput Rona Perlmana, Michaela Rookera, Xabita, Johna Di Maggio i drugih koji su činili casting Butcher Baya, u Dark Atheni se pridružuju prepoznatljivi glasovi fenomenalnog Lancea Henriksena, Michelle Forbes, Wadea Williamsa i brojnih drugih. Na čelu obaju naslova nezamjenjivi je Vin Diesel koji je ulogu Riddicka učinio jednako živim i zapaženom kao u Pitch Blacku.

vidljiv, no nažalost nismo primijetili potpuni redizajn od nule o kojemu su starbreezovci pričali proteklih nekoliko mjeseci. Definitivno ne mislimo da lažu, ali s druge strane, nikako ne dijelimo njihov entuzijazam jer nova verzija ne izgleda pretjerano unaprijeđeno i uljepšano u odnosu na pet godina stari original. No upravo to smatramo glavnim posljedicom jer EFBB je u ono vrijeme bio jedna od vizualno superiornih igara (koja i

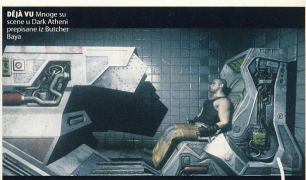


DIJALOZI Priča nije pretjerano zanimljiva, no fenomenalna gluma prilikom dijaloga sve čini mnogo interesantnijim

danis po svim standardima izgleda jako dobro), pa se nakon tek pet godina i ne može postići revolucionaran napredak. Da su pričali još pet godina... Važnije je da znate da i nakon pet godina Riddick još uvijek razara. EFBB je sjajna igra koja stari kao dobro vino, te je još uvijek možemo smatrati možda i najboljom kombinacijom stealtha i klasičnog FPS-a. Sve što smo voljeli prije



OBRABA I KONTRANAPAD rezultirajuće efektima u bucalnim prikazima smaknuća



DEJA VU Mnoge su scene u Dark Atheni prepisane iz Butcher Baya



TAMA je Riddickov najbolji drug



IZA ZAKLONA Ako su nas pucali u proteklih nekoliko godina čemu nasče, onda je to da je pucanje iza zaklona najsigurnije



STAROMOONI DIZAJN Sjajlicu je prije bio st.



BRUTALNO Gotovo svako hladno oružje nudi nekoliko jednostavnih brutalnih animacija ubijanja

sada je još primamljivije, zabavnije i nasilnije, u prvome redu dorađen sustav bliske borbe koji je i ovoj kampanji obogaćen za nove animacije smaknuća. Izvedba je fluidna, udaranje vrlo zadovoljavajuće, a završni potezi su razlog što svaki ljubitelj nasilnih igara ovaj naslov mora zaigrati, iako je sustav borbe u originalu bio jako zabavan, u određenim se situacijama znao pokazati ukočenim i šablonskim tako da

"Borba hand-to-hand je jednostavna, brutalna i jako zabavna"

smo se prije napada uvijek morali braniti od predviđivih i uvijek istih protivničkih udara. Ovaj put borba je začinjena većim brojem odličnih i jednostavno izvedivih kontranapada, koji su brzi i efikasni koliko i atraktivni i uvjerljivo realistični. Napucavanje ni u remaku EFBB-a nije pretjerano u fokusu, i premda nam nije pružilo jednaku satisfakciju kao borba golim rukama i hladnim oružjem, vrlo je zabavno.

ASSAULT ON DARK ATHENA

Ne možemo reći da smo baš

razočarani, no od nove smo kampanje očekivali mnogo više, gotovo pravi nastavak. Ono što smo dobili praktički je replika Butcher Baya, ali s mnoštvom novog sadržaja. Pretjeranu količinu sličnosti najjasnije ćete primijetiti ako obje kampanje odigrate zaredom, jer priča, pristupi dijalozima i brojne situacije kao da su prepisane iz sheme prethodnika. S pozitivnije strane, AQOA podržava relativno drukčiji, više pucčki, pristup igri. Borba hand-to-hand je podjednako zadovoljavajuća, čak i više, zahvaljujući novom oružju, dvostrukim zaobljenim noževima Ulaas, no za razliku od EFBB-a koji je se što teče iako nešto linearniji, Dark Athena nudi manji broj predodređenih borbenih sekvenci, te igraču na izbor stavlja

MULTIPLAYER

STARBREEZE JE SLUŠAO fanove i ostanjao se na prijašnje kritike te je odlučio u ovaj paket uvrstiti i multiplayer podršku. Nažalost, dobili smo jednako nezanimljivu komponentu kao i u Darknesu, što su u najavama garantirali da neće biti slučaj. OK, uz klasične DM i TDM modove stvorili su nekoliko novih, poput Pitch Blacka, u kojemu jedan igrač preuzima ulogu Riddicka s kojim je moguće koristiti sve prednosti mraka i skrivanja, dok ga preostali igrači pokušavaju srediti običnim oružjem. Tu su i Butcher Bay Riot, svojevrsna verzija Search & Destroya u kojoj se tri tima međusobno nadmeću i pokušavaju u svoju bazu donijeti bateriju za napajanje: te Arena, koji je zapravo generički mod da dva igrača u timu, a koji se igra tako da pobjednik ostaje, a izgubljeni odlazi na drugu listu i čeka svoj red. Multiplayer je vrlo neaktivan, problemi s lagom su konstantni, pa se baš i ne isplati truditi jer ionako je riječ o prosječnom i prilično dosadnom dodatku.

brži i eksplozivniji pucčki pristup ili taktičniji i sporiji stealth. Jedna od evolucijskih promjena u odnosu na original trebala je biti uvođenje novih protivnika, Ghost Droneova, kiborga vođenih jednostavnim AI-em, nad kojima tijekom uzbuna kontrolu preuzimaju izazovnici i pametniji protivnici iza "kontrolne ploče". Čak će i Riddick biti u stanju upravljati Droneom, no moramo priznati da kao protivnici nisu pretjerano izazovni, te da se radi o očito zastarjaloj umjetnoj inteligenciji. U vrijeme kada protivnici koriste okružje za stjecanje prednosti i kada timski suradnja, nije neobično susresti se s AI-em koji vas primijeti čak i ako likovi ne gledaju u vašem smjeru ili koji se brzo izmiču mećima čak i ako im pucate u leđa. Vjerojatno je to jedan od razloga što se sada napokon u ulozi Riddicka osjećamo kao pravi predator i najopasniji ubojica galaksije, što baš i nije bio slučaj u originalu, a čega se sjećamo kao jedne od rijetkih zamjerki.

Osvrćući se generalno na ovaj "paket" kao cjelinu, definitivno smo zadovoljni. Možda nisu ispunjena sva očekivanja, no u svakom slučaju smo dobili vrlo zahvalan proizvod, s potpunom novom kampanjom koja dodaje desetak sati igranja na zabavan i produkcijski kvalitetan naslov koji nije mnogo ostario. The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athenu bez trunke sumnje možemo preporučiti svim ljubiteljima pucanja i stealtha, u prvom redu vama koji Butcher Bay niste imali prilike zaigrati prije, ali i fanovima koji mogu biti zadovoljni unaprijednom verzijom originala i jednako kompletnim nastavkom sago o nezaustavljivom Riddicku. **_Darko Botić**

The Chronicles of Riddick: AQOA

STARBREEZE / TIGER / ATARI

GRAFIKA

Dizajn likova je jako dobar, ostatak staromodni

15

ZVUK

Jako dobra produkcija, negativno glasovne glume

18

IGRAVOST

Bilo bi još bolje da je protivnik pametniji

16

TRAJNOST

Svakičest sat i za obje kampanje

16

DODATCI

Dvije kampanje, odličan sustav borbe, glasovna gluma, Riddick

LOŠE

Prenasit kontrolnih točnika, zastarjalo umjetna inteligencija, dugotrajni leveli s lihtom

KONAČNO

Prava produkcija za potencijal i trenutne fanove

OPIS

Dvije kampanje, odličan sustav borbe, glasovna gluma, Riddick

LOŠE

Prenasit kontrolnih točnika, zastarjalo umjetna inteligencija, dugotrajni leveli s lihtom

KONAČNO

Prava produkcija za potencijal i trenutne fanove

GP 17 / 20



SAMO VI TRAJITE
Kad protivnik shvate da je u blizini, najbolje je pobjeći iz sobe dok se ne smire

SUMORNO OKRUŽENJE
Ako niste u podzemnim hodnicima i kriptama, onda ste u spaljenim gradovima prepunim leševa. Nije baš simpatično.



POSPREMANJE
Tijela ubijenih protivnika izgadi se nicanati samo ako su na svjetlu ili na putu kojim će poći neki drugi stražar



OPAKA CURA
Animacije neutraliziranja protivnika raznolike su, ali uvijek vrlo okrutne



SAMOZAPALJENJE?
Signalni pištolj ubija jednim hicem, no dok ga ponovo napunite, možete izgubiti život



ŽANR STEALTH AKCIJA
IGRAČI 1
 GODINE 19+
 IZDAVAJ U PRODAJI
 PROIZVOĐAČ SOUTH PEAK GAMES
 IZDAVAČ SEGA
[HTTP://WWW.VELVETASSASSIN.COM/](http://www.velvetassassin.com/)
 OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

POGLEĐ UNUTRA

U izradi već duže vrijeme, ova je igra promijenila nekoliko imena: prvo se zvala *Sabotage*, pa *Resistance*, a na kraju *Velvet Assassin*. Riječ je o naslovu koji nije nastavak nekog serijala ili utemeljen na filmu, stripu ili knjizi, a proizašao je iz njemačkog programerskog studija koji do sada još sebe ima orijentaciju simulaciju važnije *Crashday* i dva nedovršena projekta: simulaciju preživljavanja katastrofe *Survivor* i ratni FPS 1968. *Tunnel Rats* najavljen kao suradnja sa zloglasnim režiserom *Urocom Balkom*. S takvim povjerenje nije ni čudno što su imali problema pronaći nekoga tko će ih poduprijeti.



Velvet Assassin

Zašto bi špijunska igra morala biti apsolutno realna kad može izvrsno funkcionirati i na dobroj atmosferi, zanimljivom liku i retro mehanici?

Bili su na našim ekranima i Hitmani,

Tenchu, Thiefov, Metal Gear Solid i Splinter Cellovi, no u posljednje vrijeme slabo smo se susretali sa stealth igrama. Od MGS4 praktički ni jednu nismo igrali. Zato nam je Velvet Assassin došao kao naručen da malo razdrma monotoniju, a kad smo ga zavrtjeli, ostali smo iznenađeni hrabrošću pristupa igre koja se ponaša kao da pola naslova nabrojanih u prethodnoj rečenici nikad nije ni postojalo.

Ovo definitivno nije posljednja riječ žanra u smislu realnosti, razradjenih novih koncepta i umjetne inteligencije protivnika koju treba nadmudriti. A posebno nas je iznenadilo što je igra unatoč tome vrlo dobra.

U BUNILU NEREALNOSTI

Ako ste čitali najavu Velvet Assassina prošle godine, znate da priča prati misije engleske agencije na okupiranoj teritoriji za vrijeme Drugog svjetskog rata. Ispričana kao prisjećanje heroine koja leži na samrti, igra

UKORIJENJENO U SUMORNOJ STVARNOSTI

IAKO PRIČA VELVET Assassina nema mnogo veze sa stvarnim događajima, glavni lik modeliran je prema specijalnoj agenciji Violette Szabo, koja je zaista obavljala misije u okupiranoj Francuskoj. S engleskim ocem i francuskom majkom, Violette je dobra govorila oba jezika, a njezina volja da osveti supruga poginulog u sjevernoj Africi bila je dodatna motivacija da se prijavi za opasne misije. Povijesni podaci kažu da je jednu misiju izvršila uspješno, ali je uhvaćena za vrijeme druge, u lipnju 1944. Nakon silovanja, mučenja i boravka u logoru, strijeljana je u siječnju 1945., u 23. godini života. Godinu dana poslije, njezina četverogodišnja kćerka Tania Szabo, od kralja Georgea VI. primila je posmrtno odlikovanje. Georgea Croxa, nosivi na sebi haljinicu koju joj je majka kupila kad se s uspješne prve misije vraćala preko Pariza. Francuska je Violette Szabo, također posmrtno, odlikovala s Croix de Guerre i Medaille de la Resistance.



MULTIMEDIJSKI NEZABORAVLJENA Osim igre inspirirane njenim životom, o ratnom djelovanju Violette Szabo 1958. snimljen je i film *Carve Her Name With Pride*, te napisana knjiga *Young Brave And Beautiful* - koju potpisuje njena kći Tania

"Ako od igre očekujete realno ponašanje stražara, apsolutno će vas razočarati"

polako i škrto otkriva detalje o životu mlade junakinje, a još vas polakše priprema za činjenicu da nisu sve misije samo prisjećanje. Zanimljivo je da se Violette prisjeća i uvoda u svaku misiju, ali ne i detalja poslije između njih, pa se igra sastoji od relativno oštro prekinutih i započetih zadataka, što će neke natjerati da prigovaraju realnosti. Tu smo se definitivno skloni složiti jer Velvet Assassin vrlo je daleko od prije spomenutih stealth naslova u dočaravanju stvarnog

SVJETLO I TAMA
Prostori u kojima se igraju, vrlo je jednostavno

ONI NE SLUTE
Vasi neprijatelji najčešće ne znaju da ste blizu pa se uvijek zabavljaju, čine stvari i općenito, ponašaju vrlo bezbrižno

okoliša u kojem svaka vaša akcija ima posljednju. Lokacije kojima se šuljate ovdje su vrlo oštro podijeljene na prostorije, od kojih je svaka svijetla za sebe. Neovisno o tome da li vas stražari u jednoj prostoriji opaze, aktiviraju alarm i počnu pucati na vas, oni u drugoj nastavljaju čitati svojim rutama kao da se ništa nije dogodilo. A kad vas i opaze, čak i ako ubijete nekog od njih, stražari će se po vašem izlasku iz sobe smiriti pa kad se vratite unutra, možete ponovo pokušati po čistiti preostale, koji će pristojno zaobilaziti mrtva tijela suboraca ne slijedeći definiranu putanju stražarskih opihodnji.

I ONI SU LJUDI

RATNE IGRE. Kao i filmovi, često prikazuju samo jednu stranu priče - protivnici su zli i treba ih pobijediti po svaku cijenu. U ovom slučaju granice su pomalo zamagljene i to je jedan od elemenata koji Velvet Assassin definitivno diže na razinu "ozbiljnije" igre i daje mu određenu težinu. Ne samo da ćete, šuljajući se hodnicima, slušati konverzacije njemačkih stražara o besmislenosti rata, nego ćete imati priliku i pročitati njihova pisma kući, u kojima se još jasnije predstavljaju kao osobe s rodbinskim i emotivnim vezama, snovima i maštanjem. Nakon takvih trenutaka, mnogo je teže gledati animaciju zabijanja noža u bubreg pisu ih redaka. Doduše, prizori smrti i mučenja i konverzacije u kojima stražari raspravljaju o načinima na koje se zarobljenike može natjerati da progovore, pomôći će vam da snognete snage i obavite ono što mora biti obavljeno.



EMOTIVNO NABIJEJO Kad pročitate nešto oskavo, tebe je planirati kako ih dignuti u zrak nego kad juriti na vas pucajući iz sve snage

PITANJE PRISTUPA

Ukratko, ako Velvet Assassinu pristupite kao simulaciji špijuniranja, sigurno će vas razočarati. No kao kombinacija akcije, logike i šuljanja vrlo je zabavan. Svaka soba svojevrsna je zagonetka u kojoj treba proučiti putanje stražara, razmotriti mjesta za skrivanje te objekte koje možete iskoristiti. Tu su bačve s otrovnim plinom (stavite gas-masku), i one s benzinom (pogodite ih da naprave BUM!), sklopke za isključivanje svjetla, prolijevo ulje na podu koje je moguće zapaliti, sanduci koje je moguće pomicati i slično. Većinu situacija moguće je riješiti a da ne budete viđeni, a svaka veća lokacija ili soba nudi nekoliko pristupa problemu, ovisno o tome što vam je lakše i zabavnije. A vjerujte nam, načina za neutraliziranje protivnika ima toliko da ćete ih dugo isprobavati. Od jednostavnog noža u vrat, preko paljenja, strujnih udara i dizanja u zrak, do gušenja plinom ili klasičnog hica u glavu. Ovo posljednje funkcionira dobro dok protivnici stoje, no kad jurite na vas, borba postaje problematična. Osim što je oružja i metaka malo (ne možete ih skupljati s ubijenih protivnika), Violette nije majstor brzog ciljanja. Zato za bliske

"Neprijatelji je moguće neutralizirati na 20 različitih i brutalnih načina"

borbe preporučujemo oružja koja ubijaju jednim hicem neovisno o tome u koji dio tijela pogodite. Na primjer pušku ili signalni pištolj koji će vas poštati i lijepom animacijom vojnika u plamenu.

SMRT IZBLIZA

Kad smo kod animacija, upravo prizori umiranja na najrazličitije načine jedan su od atraktivnijih dijelova igre, iako dizajn lokacija s dobro napravljenim teksturama i igrom svjetla i sjene također treba pohvaliti.

Kretanje njemačkih vojnika manje nam se sviđa, a specijalni efekata praktički nema - osim pri korištenju morfijskih injekcija. Ovdje igra dobiva dašak nadrealnog, jer upotrebom morfija (kojih pa misli možete naći 2-3) dobivate nekoliko sekundi neranjanja za vrijeme kojih možete pobjeći od gužve ili eutralizirati jednog protivnika. Pri tome je Violet prikazana u svilenj opavadi, a svijet oko vas zastr je izmaglicom u kojoj plutaju crveni mjehuri sapunice. Zaista neobično. Ideja je da injekcije morfija prima stvarna Violet u bolničkom krevetu pa njezina prisjećanja u tim trenucima postaju snovi, no nismo baš najstreniji kako je koncept implementiran. S druge strane, sviđa nam se što igra pokušava prikazati strahote rata s jedne i druge strane - kako stravične zločine nacista tako i činjenicu da je ubojstvo ipak ubojstvo, pa i kad to radite u interesu pravde i slobode. Time cijela priča dobiva na atmosferi i ono što možda nije realno prikazano barem ostavlja dobar dojam. A to se ne može reći za veliki broj igara na tržištu. **Berislav Jozić**



POVUCI OKIDAČ
Nasreću, radi se o animaciji jer ne znam da li bih mogao

Velvet Assassin

REPLAY STUDIOS / SOUTHPEAK

GRAFIKA
Animacija protivnika su divne, no ostalo je kvalitativno 14

ZVUK
Vrlo atmosferična, glas glazbe, tako i izvukli govor 15

IGRA
Mnogo realna, ali je zabavno i zanimljivo 15

TRAJNOST
Prvi put desetak sati, a možda i ponešto 10

LOBBY
Kvalitativna atmosfera, dobro osmišljena priča i moralne dileme

LOBBY
Uspjeha izdajništva je više nego ograničeno

KONČANJE
Kvalitativna atmosfera i igra špijunske igre

GP 15 / 20



LOŠA TAKTIKA U timskoj igri nikada ne zinte na protivničku utvrdnu sam. Smrtn je garantirana.



TORNJEVI "DARK" STRANE neodoljivo podupiru na one iz Gospodara prestolova



NARATOR je sjajan. Zavelite samo konvenciju naratora iz UT-a i Christophera Leepa u ulogu Sarumana



KUKAVICI Svači Demigod ima svoj stb nebrda.



CTF Nije baš CTF, ali okupiranje zastava jednako je krucijalno, jer svaka donosi dodatnih 20 posto nakusstvenih bodova



DEMIGODS Paminio ih proučite, izgubite sa svima, jer svaki Demigod nudi relativno drukcije igračko iskustvo

ŽANR STRATEGIJA / RPG
IGRAČI 1-10
Godine 13+
IZLAZI U PRODAJI
PROJEKTOVAČ GAS POWERED GAMES
IZDAVAČ STARDOCK
[HTTP://www.demigodgame.com](http://www.demigodgame.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

POGLEDAJ UNUTRAG

Kada se developer jednog Supreme Commandera i izdavač fantastičnog Sims of a Solar Empire udruže, ljubitelji strategija očekuju prvu poslasticu. U Pogledu unatrag često pišemo o razgovorima s ovaj demo put spomenuti izdavača Stardocka, kojeg smo do prije dvije-tri godine znali kao autora odličnog serijala Galactic Civilizations i njegovih fenomenalnih ekspanzija. Stardockov prvi odlični proizvod francuski je Sims of a Solar Empire, jedna od najboljih predložakih PC ekskluziva koju još uvijek nismo izbrisali s diska. Upravo je Stardock bio glavni organizator i glavni izdavač zbog Demigoda koji Gas Powered Games očito nije mogao "prodati" priložnim "velikim" partnerima poput Microsofta, THQ-a ili Sega.

Demigod

PC exclusive

Na putu do titule Boga stoje ljuti suparnici, masovne i dugotrajne bitke, te neslomljivi protivnik - pokvareni online servis

Demigod je samo jedan u nizu primjera kako se igra iz običnog besplatnog moda može razviti u puni, samostalni proizvod. Iako se u ovom slučaju ne radi o direktnoj evoluciji "od moda do kompletne igre", Gas Powered Games je inspiraciju crpio od Defense of the Ancients, planetarno popularnog moda WarCrafta III koji je već 5-6 godina vrlo aktivan, kako vezano uz broj igrača, tako i po aktivnosti brojnih modera koji ga čine uvijek primamljivim i svježim. Gepegevoji se ne strme što ih je inspirirao jedan mod, što su nebrojno puta kroz intervjue, službene forumne i webstranice

ponovili, no opet smo se prilično iznenadili kad smo shvatili da je Demigod čista kopija DotA-e. No budimo ozbiljni, u današnje se vrijeme jednostavno nije moguće požaliti na ovakvo što, iako zapravo i nemamo razloga za žaljenje jer riječ je o fenomenalnom idolu iz kojeg je developer ipak uspio izvući bit moda i predstaviti ga široj javnosti.

DEFENSE OF THE DEMIGODS

Iako slike pokazuju da se radi o RTS-u, Demigod to zapravo nije, barem ne u pravome opisu žanra. Riječ je o neobičnom spoju strategije, akcije i RPG elemenata, ali

koji se ne odvija na klasičnim mapama, nego u svojevrsnim arenama. Arene su podijeljene na ravnomjerna dva dijela na čijim se putovima (neke ih arene imaju više, druge samo jedan) nalaze tornjevi nalik na "tower defence" i određenih taktičkih točki u neku ruku podsjećaju čak i na multiplayer pucačine. Demigod je upravo toliko kompetitivan, bez podrške za pravi singleplayer, u kojoj je veliki naglasak stavljen na timsko igranje i suradnju, što bi opet neki mogli poistovjetiti s timskim

BEZ PUNO TRENINGA

IAKO DEMIGODU NEDOSTAJE tutorial, te će se igrači koji se nikada nisu susreli sa sličnim igrama možda osjećati zapostavljeni, nema potrebe za očajavanjem. Demigod je za igranje vrlo jednostavan nadlov preglednih menija i sučelja, a za čije je svladavanje potrebno odigrati tek jedan skrimish. Nakon toga garantiramo da ćete biti koliko-toliko spremni za svoju prvu online partiju. Ipak, preporučujemo da odigrate još koju (ili barem Tournament) kako biste imali laganu predjeli, jer unatoč svojoj jednostavnosti, Demigodova mehanika je prilično duboka i tijekom napredovanja stvara osjećaj kompleksnosti. Osim što traži brzo razmišljanje pri unapređivanju likova koje se u početku događa gotovo svake minute, bitno je proučiti i svladati igranje s određenim likom, jer svaki Demigod ima svoju namjenu i potrebno se prilagoditi karakterističnim načinima igranja. Razgovori tim savjetuje da igru počnete s Rookom,

golemom pokretnom utvrdom na koju se doslovce nadograđuju tornjevi i katapult, čija je uloga u timskoj igri primarno defenzivna, a koji je najjednostavniji za igranje, premda je najsporiji.



SAVIJET ZA POČETNIKE Igrajte s Rookom, podžite tornjeve, unapređujte ih i skrivajte se iza njih

"Fanovi 'Dote' neće biti oduševljeni mnogo manjom količinom sadržaja"

modovima u pucačinama. Kada kažemo da podrške za solo igranje nema, mislimo isključivo na singleplayer kampa. Međeno igranje ovdje je središnji i praktički jedini mod, dok, na klasične RTS-ove, skrimish podržava igranje jednog igrača s AI-em. Timsko nadmetanje je najčešći način igranja Demigoda, čisto zato što podiže dinamiku, povećava trajnost i zahtijeva potpuno drukčiji i zanimljiviji pristup igri nego što je to 1 na 1. Igru počinjete



odabirom jednog od osam dostupnih Demigoda, koji su podijeljeni u dvije skupine: Generals i Assassins. U najavama smo spominjali kako bi igranje s klasom Generals trebalo ponuditi različit stil igranja u odnosu na Assassins; točnije to da potonja klasa nudi pravo RPG iskustvo, dok je prva mnogo više strateški orijentirana. U teoriji, stvar je zamišljena tako da

"Zbog konstantnog ispadanja završavali smo dvije od deset partija"

druga priča jer sve što smo kod "generala" dobili jesu jedinstvene mogućnosti "sumnonjanja" miniona koje tijekom igre ne ostavljaju nikakav dojam. Glavni uzročnik krije se u činjenici da ne postoji nikakav napredni sustav kontrola nad minionima (poput zadavanja naredbi), ili pak bilo kakav oblik menadžmenta, pa se na kraju sve svodi na to da će vas jedinice pratiti, a nad njima imate tek osnovnu kontrolu. Igranje s Assassinsima se pretjerano ne razlikuje u samoj biti igre, iako je vrlo važno napomenuti da je Gas Powered Games napravio sjajan posao u karakteriziranju i personalizaciji likova, pa iako ih je tek osam, igranje sa svakim je relativno drukčije, a svaki ima određene slabosti i prednosti koje u timskoj igri treba uskladiti sa suigračima i prihvatiti određenu ulogu.

GDJE ZAPINJE?

Iako smo ga dobili na vrijeme, Demigod smo počeli zaista igrati putem onlinea tek praktički tjedan dana nakon izlaska. Čekali smo prve zakrpe. Čak i nakon nekoliko patcheva igra još uvijek ima određenih tehničkih problema, poput zakašnjenja akcija, koji se manifestiraju

u svojevrsnom obliku laga, čak i kad se radi o offline ili LAN mečevima. No najveći problem tiče se grozne online podrške koja tek sada postaje donekle podnošljiva, ali opet je sve pitanje lutrije jer ne samo da je teško pronaći server za igranje, nego loša konekcija jednog igrača utječe na sve ostale, što rezultira gotovo garantiranim pucanjima veze i prekinutim partijama. Za jednu igru koja se isključivo oslanja na multiplayer ovakvo je nešto apsolutno neprihvatljivo i dok se online podrška ne sredi, Demigod se ne isplati kupovati. Jer zašto biste trošili novac na igru iz čijih ćete 90 posto partija prilično ispasti, ako uopće pronađete server, pogotovo neki s adekvatnim pingom. U početku je situacija bila očajna, kada je lag igru činio doslovce neigrivom, što je i sada slučaj na nekim serverima, zbog čega mnogi igrači u opis priliku hostanja ostavljaju napomene da se pridruže samo korisnici s manjim pingom. Prije zaključka bitno je znati da je Demigod tek u svojoj početnoj fazi i da ne nudi mnogo igračkog sadržaja, pogotovo ne u usporedbi s DotA-om, čiji će fanovi s podsmihiom gledati na tek osam heroja Demigoda, te prilično mali broj itema. Ipak, valja uzeti u obzir da ni DotA nije startala sa stotinjak likova koliko ih ima sada, a upravo se zbog toga nadamo da će Gas Powered Games nastaviti njegovati i unaprijediti igru novim materijalom jer Demigod ima potencijal da postane pravi nasljednik jednog od najigrivijih modova ikada. **Darko Botić**

i exclusive PC	
Demigod	
GAS POWERED GAMES / STANDARD	
GRAFIKA Dizajn arena je odličan, a optimizacija sjajna	16
ZVUK Fantastični efekti i još bolji rasstori	18
IGRIVOST Dok ne pukne vez	17
TRAJNOST Dok ne pukne vez	14
ODNOŠAJ Dok ne pukne vez	
LOŠE Dok ne pukne vez	
KONAČNO Demigod je stvarno perspektivan naslov koji trebao biti usavršavanje problema s online servisom	
Gp 15	/20



TENK Više mogućnosti upravljanja tenkovima njegova nadogradnja doveli su do toga da ih ima jako malo na mapu



SKRIVANJE Vidite li ovdje vojnika? Komanda za skrivanje ih stapa s okolišem



GRAFIKA Poslovno dobra grafika se vidi pri povećanju koje se nikada ne koristi u igri



GRADOVI Mali francuski gradovi vrlo su pogodni za negodovanje, treba se više skrivati nego pucati



NADOGRAĐNJA Nadobrojne tenkove je moguće bogato nadograditi u igri

Company of Heroes: Tales of Valor

Skeptično smo pristupili trećem pokušaju Relica da nam proda istu stvar, ali Tales of Valor se igra s lakoćom, vrlo je zabavan, što opet dokazuje da je CoH dobra igra

PC exclusive

ŽANR RTS
IGRAČI 1 - MULTIPLAYER
GOĐINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ RELIC GAMES
IZDAVAČ THQ
[HTTP://WWW.COMPANYOFHEROESGAME.COM/](http://www.companyofheroesgame.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Druga po redu samostalna ekspanzija i treći po redu naslov Company of Heroes nije u nas pobudio velika očekivanja. Kada se jedna te ista stvar prodaje po treći put, već lagano njušimo miris repetitivnosti, no igranje samostalne ekspanzije Tales of Valor bilo je kao da smo obukli stare traperice, iznošene po mjeri do gotovo idealne udobnosti. Igra nije donijela ništa revolucionarno u odnosu na original, ima svojih mana, ali se lako igra i teško ju je ostaviti. Oni igrači koji su uživali u originalu i ekspanziji Opposing Fronts uživati će i u Tales of Valor jer je CoH osjećaj tu. Relic je doista napravio jedan od najboljih RTS naslova dosad.

SITNE DORADE

Poznati sustav igranja je doraden s nekoliko sitnica poput skrivanja jedinica od neprijateljskih pogleda - vojnici zalegnu i priljube se uz tlo pa ih neprijatelj otkriva tek kad im pride jako blizu. Novost je i mogućnost direktnog upravljanja paljbom određenih jedinica. Pritiskom na tipku D igrač dobiva kontrolu nad oružjem jedinice i ona puca točno tamo gdje je on kliknuo. Na prvi pogled taj

MULTIPLAYER

TALES OF VALOR nudi novosti i u multiplayer dijelu igre. Ponuđena su tri nova modela ista igranja u društvu. Prvi je Panzerkrieg u kojem svaki igrač ima jedan tenk i mora pronaći druge igrače i eliminirati ih. Drugi put tenkova na raspolaganje su mogućnosti nadogradnje čine ovaj način igre zabavnim. U blitzijskog taktičkama može se nadmetati do šest igrača. Stonewall je za one igrače koji vole igrati sa svojim prijateljima, a ne protiv njih. Zajedničkim naporima valja se obraniti od valova napadača. Ovaj mod podržava četiri igrača koji međusobno surađuju i za kraj ostaje Assault gdje svi igrači imaju izgrađenu obranu i vojne jedinice za napad ponuđene na početku, ostaje im da taktički poraze neprijatelja. Od navedena tri načina igre koji društva, najzanimljiviji je Panzerkrieg koji okuplja i najviše igrača online. Prestaće dva su pomalo dosadnjakava i online zajednica ih je prilično zanemara.

detalji zvuči odlično, ali u kombinaciji s komandom skrivanja povećava mikro menadžment u igri. Više mikro upravljanja



je dvosjekli mač, s jedne strane, igrač je zadovoljan količinom kontrole koju ima, a s druge strane, nema vremena razmišljati strateški i tako detaljno upravljati većim brojem jedinica. Upitna korisnost ovog dodatka je utoliko veća ako znamo da CoH ima odličan AI sustav koji je eliminirao potrebu za tim stupnjem mikro upravljanja i pustio igrača da može razmišljati strateški. Relic je misije u Tales of Valoru prilagodio većoj količini mikro upravljanja tako da je uklonio brojne jedinice pod komandom igrača i ponudio tek nekoliko odreda. Ne znamo je li posljedica te simplifikacije ili njezin uzrok to da je igra vrlo kratka.

"Relic je malo zastranilo s trećim CoH naslovom, ali ni to nije narušilo fantastičnu igrivost ovog RTS-a"

Ujedno je to i najveća mana ove ekspanzije. Sastoji se od tri kampanje, što je na prvi pogled puno, ali se svaka od njih sastoji od samo tri misije i u njima se mahom upravlja nekim malim jedinicama, a katkad i pojedincima. Zaključili smo da THQ i Relic traže prilično visoku cijenu za proizvod koji je prisutan na tržištu već tri godine i u svojem trećem izdanju nam nudi manje sati igranja nego njegovi prethodnici, što je u konačnici dovelo do smanjivanja kvalitete serijala CoH. **_Goran Maravić**

PC exclusive

Company of Heroes

RELIC/THQ	
GRAFIKA	17
IZVUK	16
IGRIVOST	16
TRAJNOST	09

OPINION Vrijeme koncepta koji još uvijek nismo dobro razumjeli.

LOŠE Kvaliteta igre kombinirana s dodatcima koji nisu razni te s visokom cijenom.

KONAČNO Jednako dobra igra, ali ovaj put preispita za količinu ponudnog

Gp 14/20



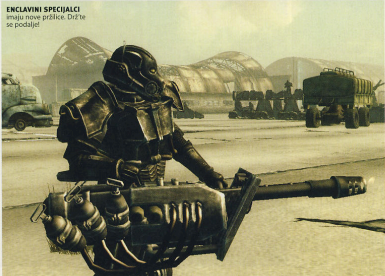
ROBOTKO PRIME Opet malo u akciji uzvišujući parole o slobodnoj Americi i smrti komunistima



NEKI LJUDI SU toliko poznati da ih jednostavno morate izliječiti prije nego...



OVERLORD je novi muškarac neprijatelj i ima i novu lijepu pušku



ENCLAVINI SPECIJALCI imaju nove prilike. Držite se podalje!



TESLA CANNON još jedna od novih i praktičnih igračkica



PROJEKT PURIFIER je uspio. Čista voda za sve u Wastelandu. Na moć račun!

Fallout 3: Broken Steel

U posljednjem boru za slobodu Wastelanda

ŽANR: RPG
IGRAČI: 1
GODINE: 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ: BETHESDA
DISTRIBUJE: BETHESDA
URL: <http://fallout.bethsoft.com>
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Na tračnicama metroa, negdje ispod Bijele kuće u Washingtonu, zavezana su dva teddy bear medvjedića. Preko puta njih, ispred kamere stoji vrtni patuljak (intact, za kolekcionare!) koji fotografira njihovu poruku svijetu ispisanu na komadu papira: "Help us!". Ova šaka vjerojatno najbolje opisuje stanje u studiju Bethesda. Pomozite nam! Ne možemo višet Evo vam i treći produžetak Fallouta 3, pustite nas sada malo na miru, možda bismo željeli i neke nove igre! A mi šest mjeseci nakon završavanja Fallouta 3 stočki grabimo u posljednje minute sudačke nadoknade igre u kojoj smo izgubili sve što smo mogli, pa i malo više.

NIJE KRAJ KAD JE KRAJ

Broken Steel se u mnogočemu razlikuje od svoja dva prethodnika. Za razliku od Anchoragea i Pittsburgha, odvija se u poznatom svijetu Wastelanda, donosi čak 14 novih perkovna, a da bi se ušlo u tri njegove misije, treba izvršiti originalnu igru da bismo se nakon gledanja odjavnih prizora probudili u poluodnom krevetu dva tjedna poslije.

No najveća novost koju Broken Steel donosi jest dizanje granice zaključanih levela koja je u igri uporno stajala na dvadesetom.

NIJE KRAJ... AH OPET

IAKO JE GLASNOGOVORNIK Bethesda izjavio kako više nemaju u planu izdavati ni jedan DLC za Fallout 3, zanimljivo je kako činjenice govore drukčije. Npr. na sajtu američkog eStarland dućana nalazi se opis Expansion packa u kojem se, uz Broken Steel nalazi i nešto što se zove Point Look, bez opisa radnje. Još je zanimljiviji broj MS gamerpointha koji je po strogim Microsoftovim pravilima propisan na 750 za DLC, a Bethesda ih je do sada iskoristila samo 350. Ista MS pravila obuhvaćaju i broj achievements (za DLC) kojih za sada ima 14 od mogućih 30, što samo govori da Bethesda nije doavršila priču. A možda četvrto proširenje i ne bude DLC, nego bude objavljeno samo na disku, što će značiti da je Bethesda glasnogovornik imao pravo.

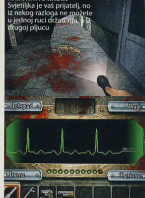
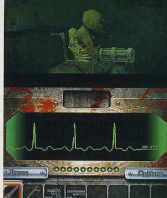


Sada se mukotrpno možemo razvijati do tridesetog, što će u tri misije i šest, ili, dal side questova teško biti moguće. Zato bi naša najbolja preporuka bila da, ako već niste sknuli i odigrali preostale DLC-ove, prvo skinite Broken Steel, ostavite mjesto za napredovanje, pa onda zaigrate i ostale.

"Tri nove misije i čak šest side questova"

jer igra sada ima otvoreni kraj, pa će se nakon odigravanja Broken Steela moći igrati umodogled. Radnja Broken Steela fokusira se na posljednje bitke protiv moćnog neprijatelja, preostalih snaga Enclave, čijeg smo samozvanog predsjednika SAD-a već hakirali i pretvorili u silikonsku masu. U posljednjoj misiji nove specijalne snage Enclave su posebno opake, ali nitko od vas i ne traži herojsku borbu prsa o prsa, pogotovo ako ste iz Anchoragea donijeli kinesko stealth odijelo. I opet oduševljava bezbroj načina na koji se misije mogu riješiti, samo će sada vječni kritičari prigovarati da se sve događa u poznatom ambijentu podzemnih hodnika i baza koje kao da su copy/pasteane. No ne treba se zavaravati. Broken Steel je najveći i najpotpuniji DLC za Fallout 3 i svaki ljubitelj će ga jednostavno morati odigrati kako bi još nekoliko sati produžio boravak u omiljenoj igri. **Danijel Reskovic**

X360 PC	
Fallout 3: Broken Steel	BETHESDA / BETHESDA
GRAFIKA	Ništa novo, još uvijek dobro 17
ZVUK	Ništa novo 17
IGRIVOST	Još uvijek napeto i izraženo 18
TRAJNOST	Ništa više od jednog dopodneva, ali za DLC 16
OSTALO	Level cap na 30. nivou, 14 novih perkovna, raznovrsnost prilika za ubijanje i krađu
LOŠE	Nova lokacija u copy/paste maniri.
KONAČNO	Du, i dalje preporučujemo
Gp 16 /20	



Dementium: The Ward

DS exclusive

Pokušaja da se na prijenosnom uređaju dočara strava i napetost pravog survival horror-a bilo je dosta, no tek su rijetki uspješni kao ovaj

ŽANR FPS SURVIVAL HORROR
IGRAČI 1
GOĐINE 18+
IZLAZI U PRODUKU
PROJEKTOVAČ REMAKEG KID
IZDAVAČ SOUTHPeAK INTERACTIVE
[HTTP://www.dementium.com/ldr](http://www.dementium.com/ldr)

N Već nakon nekoliko minuta igranja Dementiuma pokazuje se sličnost s mnogim igrama - Silent Hill nameće se od prvog trenutka, Metroid Prime Hunters imao je slične kontrole, a kad dođe do pucnjave, prisjetit ćete se Doom-a... Moram priznati da mi je to u prvi čas zasmetalo, no vrlo brzo shvatio sam da je kombinacija utjecaja kvalitetnih igara u današnje vrijeme praktički neizbježna. A osim toga, definitivno je pozitivna.

DOBRA KOMBINACIJA
Istraživanje mrakom zastre bolnice u kojoj iz svakog



ugla vrebaju izobličene kreatre, potraga za objektima koji će vam omogućiti da otključate put za nastavak i rješavanje zagonetki... ni za što od toga ne može se reći da još nije videno. Ipak, treba to znati napraviti. Odrediti koliko igrati može vidjeti u mraku, a koliko kad upali svjetiljku; što može čuti i u kojem trenutku, koliko će mu informacija biti dostupno za rješavanje neke zagonetke - sve se to može na više načina, a u Dementiumu je odabran baš onaj koji osigurava najbolju ravnotežu izazova, straha i užitka. Pridonijele su tome, naravno, i kontrole koje koriste tipke za kretanje, stylus na donjem ekranu za pomicanje pogleda, a L tipku za udarac ili pucanje - kombinacija koja, s vrlo dobro izbalansiranim osjetljivošću, izvrsno funkcionira. Ne zaboravimo ni kvalitetne teksture, dobar (u granicama koje možemo očekivati od DS-a) efekt baterijske svjetiljke te brzinu

PREDNOST KAŠNJENJA

JAKO MNOGE IGRE danas u isto vrijeme izlaze u Americi i u Europi, još je uvijek veliki broj onih koje tek s priličnim zakašnjenjem stignu do nas. Dementium je tu jedan od najgorih primjera jer u Americi je izišao u jesen 2007., u Japanu sredinom prošle godine, a u Europi tek sada. No Dementium je jednako tako rijedak primjer vrlo pozitivne pojave - usavršavanja igre koja je već izšla. Američka verzija imala je dva velika problema: nemogućnost snimanja pozicije osim na početku levela i ponovno stvaranje protivnika čim napustite sobu. Oba elementa bila su izvor frustracija za igrače a jedinica da se igra unatoč tome dobro prodala svjedoči o njeznoj likovnosti. Želim reći da su oba navedena detalja u europskoj verziji korigirana. Možda je igra time postala lakša i kraća - ne bismo znali jer nismo igrali američku verziju - no svakako je pohvaljujemo.

kretanja koja ni kad je na ekranu nekoliko protivnika ne "zaštuc". A na kraju zvuk, ključni sastojak svakog dobrog horror-a, koji četi moći cijeniti samo ako igrate sa slušalicama. Svakako ih stavite jer one će vam omogućiti da potpuno uronite u taman i uznemirujući svijet Dementiuma. Ukratko, radi se o igri koja je tehnički i konceptno iznimno dobro napravljena a rezultat je vrhunski napeta atmosfera za koju nismo očekivali da se može dočarati pomoću male konzole.

I JEDNOSTAVNI JE STRAH - STRAH

Treba priznati da je riječ o jednostavnoj akcijskoj igri s pogledom iz prvog lica, prošaranoj osrednje kompliciranim

"Ako zanemarite slušalice, propuštate značajan dio vrlo kvalitetne i napete atmosfere"

zagonetakama i zasićenju ne pretjerano teškom (ako štedite metke) borbom. Reći ćemo i to da je u okruženje bolnice obuzete žlim silama već preživljano, da su oružja klasična a čak i neki protivnici već vidjeni. Na kraju, moramo prigovoriti i jednodimenzionalnosti brojnih sličnih soba i hodnika, i tome da je igra zapravo vrlo kratka. No sve to ne može umanjiti osjećaj straha dok polako napredujete osvijetljujući baterijom hodnik pred sobom, užasa koji se povećava kako vam se približava nepoznati zvuk struganja i rezanja te uzbuđenja dok balansirate između baterije, palice i pištolja, suzbijajući navedenu kreativnu i pokušavajući sačuvati nekoliko metaka za nastavak levela. Adrenalin jednostavno ne zna što znači "deja vu". **• Berislav Jozić**

DS exclusive

Dementium: The Ward

REMAKEG KID / SOUTHPeAK INT.

GRAFIKA	Metroid Prime Hunters s malo manje boje	18
ZVUK	Stavite slušalice i uživajte u strahu	18
IGRIVOST	Lagodni kontrolni, atraktivne, i jako stili na Silent Hill	15
TRAJNOST	Veliki igral predi osjeu 5-6 sati	08
DOBRO	Kvalitetno održano kretanje i dobra atmosfera	
LOŠE	Jednolični leveli, a i dosta je kratak	
KONAČNO	Bijak čete se obratiti DS	

Gp 16

20

MY SHARONA Šarona je prvi sporedni lik igre, koja će nerijetko prisustviti akciji jednog beskonačnog suborca.

TRENING Iako se radi o vrlo jednostavnoj igri, početak će vas provesti kroz nekoliko tutoriala u obliku halucinacija.

Zeno Clash

Kad moderi polude

ŽANR: FPS / TUČNJAVA
IGRAČI: 1-3
IZLAZ I PRODUŽI: PRODUKCIJA ACE TEAM
IZDAVAČ: VALVE CORP.
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 1

Opisati Zeno Clash na jednoj stranici nije nimalo lagan posao jer riječ je o jednoj od najneobičnijih igara u kojima smo se ikad susreli. Ovaj vrlo čudni i simpatični naslov djelo je ruku nezavisnog čileanskog razvojnog tima ACE Team Software, kojima je ovo debitski naslov, a iskustvo u prije stjecali izradom modova donekle slične tematike za Quake III i Doom II. S obzirom na to da se radi o niskobudžetnom proizvodu, Zeno Clash također sliči na "total conversion" mod Half-Life 2, prije svega zbog toga jer je pogonjen Valveovim engineom Source.

ZENO WHAT

Zeno Clash je u biti kombinacija FPS-a i tučnjave iz prvog lica, koju bismo donedele mogli opisati kao kombinaciju Dark Messiah of Might and Magic i Psychonauta. No prvo idemo pokriti ono najodjete. Vizualni artistički stil igre je razlog zbog kojeg smo ZC-u u odlučili dati priliku. Na nesvakidašnja mješavinu prethistorijskog setinga i djelomično supkulturne punka svaki prizor čini posebnim i oku vrlo primamljivim. Atmosfera nas neodoljivo podsjeća na originalnu trilogiju Star Wars, jer mještani Zenoziolka (svijet Zeno Clash) čine brojne različite vrste gadnih i prekrasnih kreatura, a jednako impresivna je i originalna arhitektura, plod nevjerovatne mašte čileanskog developera, Sama

FPS KOJI TO NIJE

ORUŽJA U ZENO CLASHU neka su od najpoznatijih dizajnerskih i najluđačnijih, a zapravo je svako svojevrsni pandan na stvarima očito poput bacača granata, samostrela, dvostrukih pištolja i slično. Na veliku žalost, napucavanje nije baš zabavno, pogotovo ne u usporedbi s odličnim sustavom tučnjave. Oružja u neku ruku podsjećaju na komične verzije stvarnih, što bi možda i funkcioniralo u nekom drukčijem okruženju. Najveći problem vezan za taj element igre javlja se upravo prilikom konflikta s protivnicima koji vam ga samo jednim udarcem mogu izbiti iz ruku (oružje, je 1). Osim toga, neshvatljivo je zašto je developer na istu tipku nadovezao kontrolu za skupljanje oružja s poda i "zaključavanje" na protivnika. To u gotovo svakoj borbi zna itekako frustrirati jer ćete u nađ da podignete oružje usredotočiti kameru na protivnika s kojim se možda i ne želite trenutačno tući. No važno je spomenuti da u igri ipak postoje određeni pravi pucački segmenti koji su nesumnjivo zabavni.



ORUŽJA Samo neki od najzanimljivijih i najoriginalnijih primjeraka



BACAČ GRANATA Možda najspornije oruđe, no definitivno moćno oruđe

NASILJE U OBITELI Zeno Clash nas uči kako je sasvim u redu tući ženu, pa makar nam bila sestra

PC exclusive

struktura igre na neki je način inspirirana beat 'em upovima staroga kova, što će i ACE Team osobno potvrditi, usporedivši je s Double Dragonom. Dakle, putovanjem kroz Zenoziolka naći ćete na protivnike, nakon čega se pojavljuje "versus" ekran nalik na klasične tučnjave. U ovom slučaju nijedan konflikt nije bezvazan, svaki je potkrjepljen određenim scenarijem, a tek nakon njega je moguće nastaviti s igrom. Tučnjava najviše podsjeća na The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, a iako igrač na raspolaganju ima tek dva-tri comboa i osnovne udarce šakom i nogom, broj poteza se povećava kontranapadima i završnim udarcima. Sustav borbe Zeno Clash jedan je od najboljih iz perspektive prvog lica, a zahtijeva dobre

"Kombinacija Riddicka, Double Dragona, Dark Messiah, Psychonauta i... Gogsa i Ramonesa"

refleksne pri pravovremenoj obrani, što će omogućiti efektivni kontranapad, te mnogo strpljenja pri obrani i izbjegavanju udara. Dakle, sve ono što biste poželjeli od jedne boksacke igre, kakvih na PC-u nema. Zeno Clashu se ne može mnogo toga zamjeriti, osim napucavanja (više u okviru), no jedini bitan nedostatak je prekratka trajnost i upitan redostak -value. ZC je uistinu originalan, vizualno predivan i zabavan naslov, no sumnjamo da će mu se svi igrači više vraćati jer osim singleplayer kampanje i kratkog Challenge moda od pet etapa, ne nudi nikakav konkretan razlog da ga ponovo odigramo. Bilo kako bilo, mi Zeno Clash toplo preporučujemo svima koji žele zaigrati nešto originalno, svježe i zabavno. **Darko Botić**

PC exclusive

Zeno Clash

ACE TEAM / VALVE

GRAFIKA

Prediznato i izmješeno

18

TRUK

Simpatična igra, solidni dijalozi

14

IGNOST

Tužnja je odlična, no napucavanje bač i nije

15

TRAJNOST

Vrlo kratka kampanja, jedan dodatni mod, vrsta MP-a

11

IGRAČI

Artaistički originalni dizajn, animacija, sustav borbe, vizualna priča

LOŠE

Napucavanje, gušenje oružja tijekom borbe, prekratko

KONČANO

Zeno Clash na Steamu trenutno košta 16 eura, što je najbježi popisati

Gp16

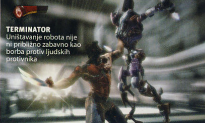
20



SAM PROTIV SEBE Uvijek smo se pitali što je jaci - Wolverine ili Sabretooth. Pa dobro, i nismo baš...



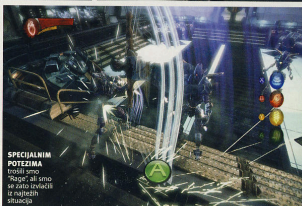
SKILLOVI I MUTAGENI Igru čine zanimljivijom



TERMINATOR Uništavanje robota nije ni približno zabavno kao borba protiv ljudskih protivnika



OBEZGLAVLJEN Ovo je prva igra s Marvelovom licencom koja nije namijenjena djeci



SPECIJALNIM POTEZIMA Igrači smo "Rage", ali smo se zato izvlačili iz najtežih situacija

X-Men Origins: Wolverine

Znači li ovo da sada moramo čekati pet do deset godina na sljedeću pristojnu adaptaciju filma i stripa?

ŽANR AKCIJA
IGRAČI 1
GOĐINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROJEKTOVAO RAVEN SOFTWARE
IZDAVAČ ACTIVISION
[HTTP://WWW.ACTIVATED.COM](http://www.activated.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Povijest nas je naučila da igrati po licencama filmova i stripova uvijek pristupimo vrlo rezervirano i da se ničemu ne nadamo, čak i ako takva igra u promocijama djeluje kao sigurni hit. Prema Wolverineu nismo gajili veliki optimizam, pa smo igri prišli s tolikim oprezom kao da se radi o osjetljivoj tempiranoj bombi koja upravo treba eksplodirati. Nismo presjecali crvene žice, no rezali jesmo i sve je bilo u crvenome. Nakon kratkog uvodnog segmenta u kojem kontroliramo Logana (Wolverine) u zraku nakon skoka iz helikoptera, počeli smo odmah s borbom, jer nismo imali izbora. Sustav borbe se

"Napokon igramo u ulozu pravog Wolverinea"

čini klasičan za žanr, kontrole su jednake praktički svakom drugom hack & slashu, a već prvih nekoliko ubijenih protivnika nagovijestava neočekivano veliku porciju zabave. I to isključivo zbog činjenice da je Wolverine u igračem obliku napokon okarakteriziran po uzoru na strip, kao nemilosrdni stroj za ubijanje s praviim životinjskim osjetilima i nagonom, što će ljubitelji stripa jako razveseliti jer će očitio da su i momci iz Ravena pravi fanovi kojima možemo samo zahvaliti na ovakvoj autentičnosti.

DON'T MAKE MI LUNGE YOU, BUB

"LUNGE" JE WOLVERINEOV zaštitni znak - veliki skok u daji u ispruženom položaju i s ispruženim kandžama s kojima se poput strijele zabija u protivnika. Izvedba je jednostavna i "zaključavanje" na metu s [C] i [D] i skok s [E] [E], animacija izgleda perfektno, a zabijanje u protivnika spektakularno. Nakon zabijanja je moguće nadovezati još nekoliko poteza, na što je rangir praktički svaki protivnik s kojim smo se susreli, a tim smo se potezom izvlačili iz gotovo svake teške situacije. Smeta nam to zbog protiv inakod dosadnih bossova temelje na forsiranju tog poteza. To jejedno okružje s bossovima čini užasno monotoni jer se gotovo svaki završava na tabloni izmišleno se od nertajga bossa, skaćemo mu na leđa i "bušimo" kandžama, te ponavljamo proces. Logan je dizajniran vrlo detaljno i odlična je replika onog iz filma, dok je promatranje regeneracije njegova tijela u stvarnome vremenu jako cool dodatak. Najbolje, s tehnicke na strane više ništa nije impresionalno, čak ni glasovna gluma čiji je vrhunac vrlo dobra predstava Hughja Jackmana. Dizajn levela, pogotovo interijera, izgleda sirošano i generički, a iako prasmu u pokretu na momente izgleda primamljivo, nismo se sreli ni u jednom lokaciju u čijem smo pogledu uživali.



BOSSOVI Ako su već radili izmjene u priči i uvodili nove likove, zašto razvijenci nisu ubacili pokojeg drugog bossa, nikad nam neće biti jasno

SNIKTI

Iako je igra daleko od savršenstva, elementi na koje se oslanja odučeni su vrlo kvalitetni. Spomenuti sustav borbe funkcionira gotovo besprijekorno, zahvaljujući kvalitetnim kontrolama te kameri koja nikada nije stvarala probleme i jednostavnoj izvedbi. Uz osnovne comboe koji se izvode standardnom kombinacijom brzih i jakih udara, Logan raspolaze brojnim drugim potezima koji često ovise o vrsti protivnika s kojima se bori. To su uglavnom kontranapadi, specijalni potezi kojima se troši "Rage", te spektakularni brutalni finisheri. Svi takvi potezi djelo su "ručnih" kombinacija, ne nekakvih interaktivnih animacija ili quick-time sekvenci kojima inače obuhviti igre sličnog tipa. Nove je poteze, skillove i mutagene moguće unaprijediti prilikom svakog level-upa, što je tek jedan od razloga da borba nikada ne dosadi, iako je igra prilično repetitivna. Element koji razbija monotoni je onaj avanturistički, a koji je očito inspiriran Tomb Raiderom. Malo penjanja, skakanja i nekoliko jednostavnih "tombraderovskih" zagonetki. Umjesto jednog dugotrajnog elementa kako to obično biva u sličnim naslovima, "avanturiranje" je vrlo dobro raspoređeno od početka do kraja igre, zbog čega X-Men Origins prije možemo deklarirati kao akcijsku avanturu nego kao klasični hack & slash. Negativnu stranu igre spremili smo u okvir samo zato što je Wolverine jako zabavan i bilo bi šteta da ga barem ne isprobate zbog određenih nedorazumijet. Fanovi stripova X-Men i Wolverine će uživati, kao i oni koji vole akcijske igre s prepoznatljivim hack & slash sustavom borbe, a ostali vjerojatno neće pronaći ništa vrijedno pozornosti. **Darko Botić**



KONI	PS1	PS2	PS3	PS4	PC
X-Men Origins: Wolverine					
GRAFIKA	Logan izgleda odlično, ostatak baš i ne	14			
ZVUK	Prostora gluma i izdavanja, neprijatelja glasa	14			
IGRAČEVOST	Borba je zabavna, iako nakon nekog vremena postaje repetitivna	16			
TRAJNOST	Kampanja, dodatna težina, klasični kontrolni kao bonus	15			
DODATNO	Wolverine, akcija, razliiti potezi				
LOŠE	Priča, borbe s bossovima, repetitivnost				
KONAČNO	Poslička za fanove				
Gp	15				



CID the Dummy

ŽANR: PLATFORMSKA AKCIJA IGRANI: 1. GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU: PROIZVOĐAČ: TWELVE INTERACTIVE IZDAVAČ: OXYGEN INTERACTIVE OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 1

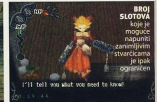
Prve najave ove igre su obćavale:

lutka za testiranje sudara kreće u pustolovinu u kojoj će svoje tijelo, prilagođeno nezgodama, koristiti za svladavanje prepreka. Čak je i glavni lik na prvi pogled bio simpatičan. No katkad se i najbolji prevare, pa su tako i naša očekivanja od Cida bila prevelika. Tupavi lutak nije dražestan, zagonetke se svode na uništavanje zidova i pritiskanje tipki, a baš to uništavanje zidova jedini je primjer Cidove neuništivosti - jer na raznim preprekama koje izgledaju manje ubojite od zaletavanja glavom u zid lako gubite živote. Za praznu glavu skratit će vas i protivnici dok ih pokušavate udariti (detektiranje mahanja Wimoteom funkcionira u otprilike 75 posto slučajeva) ili opremiti bazu (u otprilike 10 posto slučajeva). Sve skupa je u 2D lako se čini da će radnja svaki čas prijeti u treću dimenziju, a ni grafika ni zvuk

ne spadaju u ovu generaciju konzola. Ako iz nekog mahozihičkog razloga igru počnete završiti, spremite se na frustraciju snimanja pozicije samo na početku levela te dosadne bossove čija je ranjiva mjesta glupo lako uočiti, ali jednako glupo teško napasti. Zbog neposlušnih kontrola. Vožnja automobila u kojoj se Cid povremeno okusa nejasno je ubačena u priču koja nema puno smisla, a ako netko sugerira da se radi o igri za klince, odmah ga usutkajte jer ovako nešto moglo bi osjetljivim dječjim srcima zauvijek ogaditi digitalnu zabavu. A to definitivno ne bismo željeli. **Borislav Jozic**



PS2 / PSP / PC / Wii	
CID the Dummy	
TWELVE INTERACTIVE / OXYGEN INTERACTIVE	
ANIMACIJA	08
GLAVNA PRIČA	07
IGRAJIVOST	06
TRAJANJE	13
KOMADNO	07



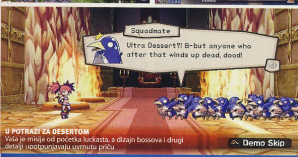
Avalon Code

ŽANR: AKCIJSKA RPG IGRANI: 1. GODINE 10+ IZLAZI 31. LISTOPADA [NTSC VERZIJA U PRODAJU: MURRAY CLOSE MATRIK SOFTWARE IZDAVAČ: RISING STAR GAMES HTTP://WWW.AVALONCODES.COM

Premisa Avalon Codea je zanimljiva - ne, glavni lik (po izboru, muški ili ženski) ne treba spasiti svijet, on samo treba, kao neki JRPG Noa, skupiti podatke o svemu što postoji na svijetu u jednu knjigu, kako bi se svijet nakon uništenja ponovo obnovio po tim podacima. I tu počinje demek - podaci se skupljaju tako da se živi i mrtvo, a s posebnim guštom lude opandrci po glavi velikom knjigom i tada će se u njoj na jednoj strani ukazati sve o njima. Knjiga je zamišljena kao zbirka DNK, samo mnogo jednostavnije. Od nekih se sastojaka na stranicama mogu unaprijediti oružja, od nekih odjeća i oprema, a od nekih praviti i novi recepti, a zgodni sastojci mogu i onesposobiti razna čudovišta u borbi. I tu nastaje problem. Sve osim skupljanja i kombiniranja te igranja s knjigom u Avalon Codeu je dosada. Borbe su tipkanje po gumbu protiv generičkih protivnika, misije, side questovi i dungeoni su dodatna dosada, a najgore je kada vam u danom trenutku neki sastojak iz knjige zatreba u borbi ili pri rješavanju nekog problema. Tada nastupa listanje

stranica, i gdje sam ga samo stavio... Od dvadesetak sati trajanja Avalon Codea, 10 otpada na listanje knjige... Avalon Code ima zgodnu ideju samo što ona nije nikako tehnički provedena. Ovo nije neka loša igra pa da nam zbog toga i ne bude žao. Nažalost, ovako nas lošom i ispranom grafikom te već spomenutim problemima ostavlja u čudu. Mislimo da bismo radije pričekali doradeniji nastavak. **Danijel Reškovač**

Exclusive DS	
Avalon Code	
MATRIX / RISING STAR	
IGRAJIVOST	12
GLAVNA PRIČA	13
IGRAJIVOST	13
TRAJANJE	12
KOMADNO	12



Priny: Can I really be the Hero?

NAIPON ICH IZDAVAČ KOD: HTTP://WWW.PRINY.COM/

Ako niste igrali serijal Disgaea, ime Priny vam vjerojatno ne znači mnogo. Riječ je o simpatičnim pingvinima koji u poznatim Nipon Ichigimovim RPG-ovima nisu bili preterano važni likovi, a sada su dobili cijelu igru. I to kakvu igru! PCIRBTH (super kratica, zar ne?) jedan je od ljepših 2D platformskih naslova u posljednje vrijeme, te uz to i jedan od najtežih koji smo igrali - a činjenica da vam čak 1000 života koje imate od početka možda neće biti dovoljno za samo šest razina to i potvrđuje.

Koncept je jednostavan: trči, skači i bori se s protivnicima, pri čemu treba biti u obzir i dobro gledati kuda ćete doskočiti. Leveli su simpatični, šareni i raznoliki, a možete ih posjetiti proizvoljnim redom - no ovisno o redoslijedu kojim ih

posjećujete raste i težina, tako da svaki level može biti i najlakši i najteži, ovisno o tome kada se odlučite za njega. Dodajte skupljanje predmeta koji otključavaju dodatne levelle i borbe s bossovima i imate zaista dovoljno motiva da igru odigrate nekoliko puta.

Doduše, za to će vjestine i strpljenja imati samo najbolji igrači jer Prinyne samo takvi mogu dovesti do statusa heroja. Ovo definitivno nije igra za početnike.

Berislav Jozić

Priny: Can I really be the Hero?

NAIPON ICH / KOD: **14** / 20

GRAFIKA	17
ZVUK	15
IGRAVOST	13
TRAJANJE	14
KOMADNO	14

Priny: Can I really be the Hero? je retro-stilski platformski akcija.



Grey's Anatomy

ŽANR: INTERAKTIVNA SAPUNICA IGRAČI: 1 GODINE: 8+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ: LONGTAL STUDIOS IZDAVAČ: UBISOFT HTTP://WWW.GREYSANATOMY.COM/

Iako u prvom redu rađena za ljubitelje serije Grey's Anatomy, igra ne traži od igrača previše poznavanja radnje s obzirom na to da je priča za potrebu igre originalna i s čestim sekvencama koje polako i detaljno objašnjavaju likove iz serije i njihove međusobne veze. A dok otkriva priču, od igrača se očekuje da uspjehno rješava mini igre koje je tematski na žalost pre malo. Njihova težina će tijekom igre rasti, ali će ideja i koncept ostati isti. I to je najveći problem igre koja u konačnici predstavlja interaktivnu priču koja bi se mogla svidjeti okorjelim fanovima željnim da saznaju sve moguće varijacije na temu Meredith-Derek i kompanije. Ako ste još uvijek zainteresirani, znajte da o tijeku skroz svakog razgovora unutar svake scene, unutar svakog čina te unutar svake epizode igre možete odlučivati odabirom primjerice pomirljivijih ili razjarenog odgovora na kakvo pitanje ili promjenom teme u razgovoru za koji slušate da vodi u još goru situaciju. A način kojim to točno postizbete su mini igre. Igranje desetaka kratkih igara podjednako me na dane kada sam recenzirala Svijet brojeva 11. Malo selo a koje su bile svrhovodne, edukativne, ali i predložile zanimajive raspoznavanja oblika, boja i brojeva. I da nije preterano agnilnog i divljeg kursora (na PC inačici, igre bi teško bile izazov i za sam 8+, pa čak i u slučajevima rezucakanja tkiva, čupanja komadića stakla ili guranja cvjetica u otvore, jer animacije su krupne, boje žive a grafika srdačna, baš kao

i kod edukativnih, bezopasnih crtanih filmova o anatomiji tijela. Na Wilju će zbog specifičnosti Wii kontrolera pokreti spajanja, brisanja, hvatanja i ugvuranja biti za nekoliko desetaka minuta zanimljiviji.

Sama grafika solidno je prezentirala protagoniste bolnice Seattle Grace, iako Meredith djeluje povampireno dok je Kristina Yang i igra lijepa. Nažalost originalne likove za originalne glasove proizvođač nije uspio pridobiti, no imitatori su iznimno uvjerljivo obavili zamjenu. Može se zaključiti da će rijetki koji će završiti igru i saznati sve fragmente priče jedne svake nove epizode Uvoda u anatomiju Wii štapa. No nećemo podcijeniti snagu ljudske znatiželje fanova serije koji neće mariti koji verziju igre igraju. **Nevenska Šalat Franičević**

Grey's Anatomy

WII / DS / PC

LONGTAL STUDIOS / UBISOFT

GRAFIKA	14
ZVUK	16
IGRAVOST	10
TRAJANJE	14
KOMADNO	10

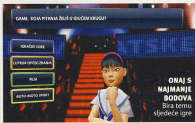
Grey's Anatomy mogla je biti zanimljiva podjaga u priči besplatno i bez opasnosti rezucakanja, ali...



1. DOMAĆI BUZZ Ima uvidljive fore na račun topčica i pametnjakovića



UZ ZVUKOVE HIMNE Ulijeće i domaći Buzz



ONAJ S NAJMANJE BODOVA Buzu tomu sjedete igre



AAAH, NAKOPON Poznati neki jezik



BOMBA U RUKAMA Nikada nije dobar znak



DURO KOJI JE NAKOPON U SLAGU Pa se opet luti

Buzz! Mozak Hrvatske

Pitanja iz svih područja, i to još na hrvatskom!

IGRAČI 1-4
GOĐINE 13+
SLAŽI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ RELENTLESS SOFTWARE
UDAVIČ SEE
[HTTP://WWW.BUZZTHEGAME.COM](http://www.buzzthegame.com)

1 Neprocjenljivo, rekli bi u reklamama. A novi Buzz se nekoliko bliži tom blaženom stanju. Uvijek smo voljeli Buzz i uživali u tulumima koji bi završavali u Buzz kaosu, ali ovo što smo dobili nadilazi sva očekivanja. Ubacite disk u PS2 ili PS3, odaberite jezik (lokalizirani hrvatski) i pred vama će se otvoriti zabava za cijelu obitelj, napokon i za bake i djedove, te klince koji još nisu ovladali engleskim.

PRELUDA ZABAVA

A jednom kada pitanja počnu, shvatit ćete koliko je novi Buzz lakše igrati. Ne zbog pitanja, koja i dalje mogu biti zeznuta, nego zbog glasa koji



pitanja čita na materinjem jeziku, dok se pitanje istovremeno ispisuje. Nema više onog dječija sekunde koji i zalcima treba da bi nešto razumjeli i preveli, sada je samo stvar znanja i refleksa tko će prvi pritisnuti buzzer. Uz PS3 inačicu dolaze i novi bežični buzzeri. Dobra im je strana što više nema petljancije i natezanja sa žicama, ali zato trebaju i baterije. Pripremite ih puno, jer kada se navuče, nema povratka. Još su dvije prednosti PS3 verzije - online igranje. Oho, kako je ovo

IDEALNO? NE...

DA SVE NE bi zvučalo idealno. Našli smo i neke mane. Najveća je, naravno, već spomenuto online igranje sa samo jednim igračem po konzoli, što nas je malo razočaralo, ali je isto tako tehnički i objašnjivo. Kada smo čuli za lokaliziranu inačicu, pomislili smo da će u njoj biti i puno pitanja vezanih za naše podneblje, ali njuh je samo desetak, što je opet objašnjivo, jer za veliki kviz potrebna je i velika ekipa ljudi koja će pisati pitanja. Zato ćemo opet patiti s prevedenim pitanjima o kriketu te kraljevskoj obitelji (zna se kojoj), no tema je toliko da će se i ona utopiti u dobrom dojamu. Kada bismo bili najistrajšiji, prigovorili bismo i nekim neaprecnim prijevodicima, te Buzzu koji uporno krivo izgovara većinu naziva random tematskih igra, no u čitanju i pisanju pitanjima nikada nismo primijetili pogrešku.



dobro! Nažalost, igra i server će vas uvijek registrirati kao jednog igrača i nemoguće je zaigrati s više igrača na jednoj konzoli, no na netu ćete sigurno naći raspoloženu trojku. Drugu mogućnost daje vam vječno skidanje novih kvizova koje su napravili igrači s netu.

Osjecate li inspiraciju, zaletite se na http://www.mybuzzerquiz.com/hr_HR/actions/Home.do i napravite svoj kviz. Svi će ga moći isprobati PC-jem na netu, ili ga igrati preko online konzole, što je najbolja garancija trajanja jedne igre. Na

"Ubijamo se u Buzzu već dva tjedna, pridružite nam se!"

engleskom jeziku moguće je skladiiti dodatne pakete, no za sada ćemo se držati domaće varijante, jer pitanja je puno, i nakon dvotjednog isprobavanja nismo našli na mnogo pitanja koja se ponavljaju. Možda će vam biti teško shvatiti naše oduševljenje, ali ako je neka igra vapila za lokalizacijom, onda je to Buzz. Što ćete vrlo lako osjetiti čim ga isprobate. Nekadašnja jamrčina što se tiče nabave igre koja dolazi u kompletu s buzzerima, jer se jedino tako može igrati, više nisu opravdana. Buzza znamo više ljudi koji su samo radi Buzza kupili konzolu i nisu zažalili, jer ako tražite igru koja će zabaviti cijelu obitelj i u kojoj ćete, zajedno s klicima, dosta toga naučiti, mi vam možemo preporučiti Buzz kao najbolju zabavu. **Danijel Reškovac**

PS2 i PS3 i PS3

Buzz! Mozak Hrvatske

RELENTLESS / SEE

GRAFIKA
PS3 blista, PS2 jako smu već naučili

ZVUK
Nedostaje jedine Oliver Mikar

IGRAČEVOST
Neposredno zabavno

TRAJANOST
PS3 sa skidanjem kvizova?

ODABOR
Ultimativna zabava, pa još na hrvatskom.

LOŠE
Online je samo za jednog igrača po konzoli.

KONAČNO
Najbolniji kviz od svih na hrvatskom, preporučujemo

Gp17 /20



UPOZORENJE
Pazite se depresije

PREDMETI
Ibaskivo u kući mijenja se čistoće se ovisno o predmetima koje pronađete u šumi



LAKOVIJERNO I NEVIJNO 'vuk' se manifestira u neovakvanim i nevinim oblicima



PUT DO BISKIPE
Kuća nikada nije bio bližnji

THE PATH
Samo putem jame i nakon susreta s vukom mogli smo završiti sva tri poglavlja po dječvici

PC exclusive

The Path

ŽANR: AVANTURA IGRANI 1. GODINE 15+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ: TALE OF TALES IZDAVAČ: TALE OF TALES OPTIMALNA PC PLATFORMA 1. <http://www.tale-of-tales.com/ThePath>

➤ Svaka bajka sadrži skrivenu poruku, a svaku shvaćamo i u stvarnosti možda primjenjujemo na svoj način. The Path je upravo to - ozbiljna, mračna i jezovita interpretacija Crenkapike koja je istovremeno grozna, istinita i potiče na razmišljanje. Jedina dilema koju smo imali u vezi s ovom igrom je da li se zapravo radi o igri ili interaktivnom umjetničkom djelu, budući da "igranja" nema mnogo. No u osnovi je vrlo jednostavnoj avanturi u kojoj u ulogu jedne od šest djevojčica u dobi od 9 do 19 godina putujete od stana do bakine kuće. Igra vam u početku daje samo jedan zadatak, da ne skrećete s puta. Ako, kao mi, iz prvog pokušaja samo nastavite put cestom, igra će završiti u roku od jedne minute game overom, te vas vratiti na početak. Poanta The Patha je da prekršite pravilo i skrenete u šumu. U šumi vas očekuje neopisivo jezovita i neugodna atmosfera, te u konačnici okršaj s vukom koji se, ovisno o dječvici, manifestira u najrazličitijim oblicima koji predstavljaju prijetnju. Nakon susreta s vukom dogodit će se nešto grozno, skriveno iza crnog ekrana, te će se djevojčica naći kako leži nasred ceste, usred mraka, dok kiša lije. Zadaća slijedi ono s početka recenzije, dakle

osobna interpretacija priče koju svatko može shvatiti na svoj način. Tek kada s dječvicom, kojoj je "vuk" očito naučio, uđete u kuću, slijedi neakovo artističko vizualno objašnjenje što se zapravo dogodilo, a neki događaji impliciraju na doista bolesne sudbine. U svakom slučaju, The Path je prava interaktivna bajka koju u potpunosti shvatite kao metaforu. Unatoč činjenici da jezovita atmosfera stvara osjećaj nelagodje i da osim ograničenog kretanja nemate što više raditi, The Path je pravo umjetničko djelo koje nikada nećemo zaboraviti iako mu se ne namjeravamo više vraćati. Jer nas je strah. **Darko Botić**

I exclusive PC	
The Path	
TALE OF TALES / TALE OF TALES	
OPISNO Atmosfera, ideja, vizualni dizajn, potpuno različiti likovi	GRAFIKA 15
ČUJE Inkvisitor, preporo, katarze	ZVUK 16
KOMADNO Od sada se bojimo jama, Crenkapike i metafora	IGRAČKI 13
	TRAJNOST 08
	14 / 20



VILENJACI, LJUDI, ORCI, patuljci, trolovi...
nema čega nema

STATISTIKE I MAGIJE
Dobro je imati u glavi

VILENJAČKI HEROJI U opasavanju svijeta, što nije bilo tako lako

SKIDAJ ME TE PATULJKE S VBATI! Tada ja sam završio svoj život



Elven Legacy

ŽANR: STRATEGIJA NA POTJEZE IGRANI 1. ONLINE, LAN. GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ: PARADOX INT. IZDAVAČ: PARADOX INT. <http://www.elven-legacy.com> OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

PC exclusive

➤ Mora se priznati da već dugo na PC-ju nismo imali prilike vidjeti strategiju na poteze. Elven Legacy je svojevrsni nastavak Fantasy Warsa, na njemu su radili Švedani i Rusi, što je dovoljan znak fantasy vrhunosti i ozbiljnosti kojim odise. I na početku, jedno upozorenje - ne igrajte bez patcha, jer igra će se često bez razloga rušiti, a u tutorial se i ne isplati ući jer, osim što će se još češće rušiti, polovica nije ni prevedena s ruskog. Ljubitelji žanra koji nadaju ove sitnice bit će nagrađeni odličnom fantasy strategijom za čije će se završavanje trebati dosta pomoći. Priča Elven Legacyja na početku prati vilenjačke heroje koji trebaju zaustaviti ljudskog čarobnjaka koji je, naravno, mrazno neku gadnu magiju i sprema se uništiti sve živo. U campaign modu mnoštvo je misija koje će vaši junaci morati proći, kao i veliki broj jedinica koje je moguće regrutirati i mobilizirati u borbu. Loša je strana što je za sve potreban novac, a dobra upotreba RPG elemenata - jedinice zarađuju iskustvo kojim se kupuju nove sposobnosti, pa će tako svaka jedinica nakon nekoliko misija biti unikata, a na vama je da to što bolje iskoristite. Naravno, ako ih ubiju, više ih nećete vidjeti, pa su zato

često seljanka preporučljiva i obavezna, pogotovo pri kraju, kada igra postaje bač u koji će samo okorjeli žanrolupci zagristi. A to će im se i isplatiti, jer nakon završene vilenjačke kampanje otvorit će se i ljudska, te ona s orcima. Elven Legacy ne preporučujemo zato početnicima ili "casual" igračima, nego samo obožavateljima s puno života koji sanjaju hexove. Kada progutaju sve mane, shvatit će da je ovo igra s više dubine i mogućnosti od većine na tržištu. **Danijel Reškovac**

I exclusive PC	
Elven Legacy	
PARADOX / PARADOX	
DODATNO Duboka i različita mogućnost, RPG napredovanje jedinica	GRAFIKA 15
ČUJE Tehnička nedosavršenost	ZVUK 13
LOŠE Strategija na poteze za fanove	IGRAČKI 16
	TRAJNOST 16
	14 / 20



TCHOOP On je detektiv i ujedno jedini goblin koji može skupljati i koristiti pokupljene predmete.



BIJKA MESOŽDERKA "VEGETARIJANKA"
U nedostatak povrća moći proći i goblinski blati



KING BALDERONE
koji je ostao bez svojeg omiljenog ljubimca nađen goblinskom triju daje zadatak da pronađu zamjenu i pronađu ga



SURADNJA Pravilno tempiranje akcija svakoga od goblina u složenijim zagone (kama je bitno)

Gobliiins 4 PC exclusive

Moramo priznati da doista nismo očekivali kako ćemo ih nakon petnaest godina ponovo vidjeti

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
Godine 3+
IZLAZI I PRODAJA
PROIZVOĐAČ SOCIÉTÉ POLLENE
IZDAVAČ KALYPSO MEDIA
[HTTP://www.gobliiins.com](http://www.gobliiins.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

S Dok su se prvi nastavi ovoga izvrsnog logičko avanturističkoga serijala s početka 90-ih frenetično vrtjeli na našim kućnim računalima, velika je šansa da jedan dio vas još nije bio ni u planu. Jednako velika šansa je bila i da nakon trećeg dijela i prelaska u eric Sierre te njene propasti neki budući nastavak Gobliiins više nikada neće ugledati svjetlo dana. No sudbina je željela ne samo da se dio originalnog francuskog tima koji je radio na Gobliiinsima ponovo okupi, nego da im pođe za rukom stvoriti, bez obzira na skromne produkcijske dosjega, možda najzabavniji naslov u tom serijalu.

TRI GOBLINA

Originalni koncept ostao je jednak. Putujući kroz seriju različitih vremenskih scena, cilj vam je, vodeći trojicu goblina u klasičnoj point & click maniri, na njima rješavati setove dinamički prepletenih zagonetki. Glavni naglasak je na suradnji i dinamici između trojice protagonista igre. Svaki član simpatičnoga goblinskog trojca je poseban te zbog toga s okolinom i predmetima vrši interakciju drukčije od ostalih. Tchoop je detektiv i jedini može skupljati i nositi predmete. Stucco je ratnik koji zbog svoje snage može podizati, rušiti i udarati sve i svašta, a Perillus čarobnjak čija magija

može nakratko oživljavati mrtve i postizati razne druge efekte. Često ćete na jednoj od šesnaest razina, tj. scena, koliko ih igra sadrži, morati pažljivo tempirati akcije svojih goblina kako biste njihovom suradnjom riješili neke kompliciranije zagonetke. Iako nam se u prvih nekoliko scena igra učinila jednostavnom, kasnije stvari počinju biti kompleksne i bit će pravi izazov okorjelim pustolovima. To ne znači da su zagonetke neložične, nego će zaista od vas zahtijevati ozbiljnu dozu logičkog promišljanja s napomenom da je igranje Gobliiins 4 kao i kod njegovih prethodnika poželjno

ZUBIĆ VILA

U IGRI JE skrivena i jedna tajna razina koju ćete moći odigrati isključivo budete li vrlo pažljivo tijekom prvih 14 scena igre. Naime na svakoj od njih potrebno je pronaći razbacane zlatne kuce. Jedan na svakoj razini. Da biste otključali bonus level pod nazivom The End of the World. Vjerujte nam, isplati se potruditi.



GOLDEN TOOTH Morat ćete se pozabaviti ovim minij pixel huntingom u lovu na zlatne kuce razbacane po razinama

posjedovanje dobrog smisla za vratnuti humor. I sve to ne bi bilo toliko posebno da se ne radi o istome onome otkatčenom fantazijskom svijetu Gobliiins koji je nas nasmijavao i zabavljao prije petnaest godina. Zahvaljujući sudjelovanju oca originalnog

" Uz svu manjkavost produkcijskih vrijednosti Gobliiins 4 su još uvijek najzabavnija avantura u ovoj godini "

serijala Pierrea Gihodesa u razvoju igre, četvorka je potpuno zadržala farm, ugodaj i ludost prijašnjih naslova. Bez obzira na sva prisutna produkcijska ograničenja, koja se prije svega odnose na vrlo skromni grafički engine i ništa manje skromni proračun za audioelemente. Gobliiins 4 bez srma ističemo kao jedno od najvećih avanturističkih iznenađenja ove godine. Pivo Ceville, pa sada ovo... Kalyppo Media je očito izdavač na kojega bi u budućnosti svi veliki ljubitelji ovoga žanra trebali obratiti pozornost. **Damir Đurović**



OUT OF SPACE Luckasti trojac na svojem putovanju posjetit će i druge planete



exclusive PC

Gobliiins 4

SOCIÉTÉ POLLENE / KALYPSO

GRAFIKA

Simpatici iako u stvari vizualni kvasi gotovo pogre 10 engiza

13

ZVUK

Skriveno uz zabavu i karkasa prikazivanja goblina

13

IGRAČKOST

Odličan serijal zagrebn: koji postaju sve teže

18

TRAJNOST

Vila od dvadeset sati je zista puno za osloba avantura

17

LOŠE

Vrhunske zagrebn i izvratni humor goblina

DOBRIO

Prestano 30 godina i skromni zvačić efekti

KONAČNO

Samo još jedan klikat kako za vrhunski zabavu ne brda ni nimalno grafički engine niti iskusnosti poznatih hobyludskih lica

Gp 16

20



Phantasy Star Portable

ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1-4
GOĐINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ ALFA SYSTEM
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://phantasy.star.sega.jp/psp/](http://phantasy.star.sega.jp/psp/)

Prijenosna avantura Phantasy Star nije konverzija ni jedne od do sada izišlih PS igara, ali kopira poznati koncept igre, pa će privući fanove serijala. Onima koji se nisu susreli sa Seginom uzdanicom trebat će vremena da ovladaju specifičnostima, no uživanje u igri u prvom redu ovisi o tome možete li progutati svijet u kojem usporedo postoje magija i roboti, mačevi i laserske puške.

DIREKTNOST U AKCIJU

Nažalost, priča vam neće pomoći da se uživate u atmosferu jer je tek malo više od izbora mislija u kojima više-manje bez razlike istražujete set povezanih prostorija i uništavate sve protivnike u njima dok ne dođete do bossa. A opet, ako ste u Phantasy Star Universeu na Xboxu 360 bili zamoreni pričanjem, možda ovo fokusiranje na akciju doživite kao nešto

pozitivno. Sama borba je u stvarnom vremenu, no nije jednostavno nabijanje po tipkama, prije svega zato što treba stalno paziti kako stojite s energijom, liječiti se, nadopunjavati streljivo,

" Ako niste igrali Phantasy Star, zapitajte se možete li usporedo progutati magiju i robote, mačeve i laserske puške "

izmicati i, općenito, biti pažljiv. Uz to, dobro tempiranje udaraca omogućuje brže udaranje, što znači više štete u manjem vremenu, tj. pobjedu prije nego vas protivnik stigne dohvatiti. Grafikom i zvukom nismo pretjerano oduševljeni, ali je sustav nadogradnje opreme i razvoja vještina bogat mogućnostima, a tu su i partneri koje možete povesti sa sobom ako želite frustrirano gledati kako glupo umiru a



da se ne pokušaju liječiti ili zapinju za uglove praznih soba. Igranje s prijateljima ograničeno je na direktnu vezu, što je šteta. Phantasy Star je bio jedan od prvih online RPG-ova za konzole i to je trebao ostati i na PSP-u. No i samostalno možete uživati u njemu - iako početnicima ipak preporučujemo neku od verzija za velike konzole.

Berislav Jozić

I exclusive! PSP	
Phantasy Star Portable	
ALFA SYSTEM / SEGA	
DOBRO	Raznolika razlika i borba koja nije samo lapanje po tipkama
LOŠE	Nezanimljiva priča, glupi partneri i nemogućnost rješavanja igre
KONAČNO	Popularni akcijski RPG s osrednjim je uspjehom prešao na malu platformu
GRAFIKA	13
ZVUK	12
IGRAVNOST	14
TRAJNOST	15
14 / 20	



VESELO SEČE
Veli podanici
većinu se vremena
dobro zabavljaju
dok vi radite



ŠKOLSKI PRISTUP Mnoge informacije prikazane su u obliku bilježnice ili crteža knedom na plod.

Little King's Story

Sve mora negdje početi, pa tako i veliki stratezi startaju s malim. Ova je igra, na primjer, idealna za nekoga tko je premlad za Anno

ŽANR STRATEŠKA IGRANJE **IGRAČE** 7+ **IZLAZI U PRODAJU** PROJEKTOVAČ (KING & TOWN FACTORY) IZDAVAČ RISING STAR GAMES [HTTP://WWW.RISINGSTARGAMES.COM/GAMES/LITTLE-KINGS-STORY-WII.HTML](http://www.risingstargames.com/games/little-kings-story-wii.html)

Wii exclusive

Sa zalaganim dječaćićem kao glavnim likom i vizualnim stilom animacija koji je najbolje opisati kao "drvene bojice", LKS je jasno namijenjen mlađim igračima. No ne i po tematici, jer radi se o igri u kojoj organizirate i razvijate kraljevstvo, gradite kuće i birate zaposlenja za stanovnike te proširujete svoju vlast boreći se s raznolikim protivnicima. Strateška igra s menadžerskim elementima namijenjena djeci? Vjerovali ili ne, LKS je upravo to - i još kvalitetno napravljena.

SVE POČINJE OD DVORCA

Osnovni koncept većine strateških igara i nije kompliciran: skupi resurse, izgradi jedinice, pobijedi protivnika. Nije da to mlađi igrači ne bi mogli shvatiti, nego je stvar u izvođenju, a kreatori LKS-a su ga uspjeli pojednostavniti do krajnjih granica. Malenom kralju su sve "standardne" opcije izgradnje i pregleda statusa kraljevstva dostupne isključivo dok sjedi na svom tronu, kao i lista zadaća te objašnjenja svih aktivnosti u obliku crteža na ploči.

Sve te informacije serviraju savjetnici, pa je atmosfera očuvana mnogo bolje nego da se podaci i naredbe aktiviraju nekom tipkom na ekranu. A dok će iskusnijim igračima smetati što su ključne naredbe dostupne samo u dvorcu, to odgovara strukturi igre koja je pravilno podijeljena u "dane". Svaki dan počinje i završava u dvorcu gdje maleni kralj ima priliku (možda iz uz malu pomoć roditelja) odraditi sve te "birokratske" stvari prije nego krene u akciju.

NIJE DA NE PODSJEĆA

KAD SAM DOBIO ovu igru na recenziranje, osnovni kriterij je bio to što mi se svidio Final Fantasy Chronicles: My Life As A King - jer ovo je, kao, slično. I zaista, igre su to koje imaju dodirnih točaka: glavni junak u oba je slučaj dječak koji postaje kralj, igra je podijeljena u dane, a u oba slučaja glavni lik ne sudjeluje direktno nego se drugi bore za njega. Na kraju se ispostavilo da radnja igara zapravo i nije slična, ali da imaju nešto drugo zajedničko: My Life As A King morao se dokazati jer su svi mislili da se radi o bezveznom pokušaju zarade na slavnom imenu Final Fantasy, a Little King's Story mora se dokazati jer do prije mjesec dana za njega gotovo nitko nije čuo.



JEDAN DRUGI MALI KRALJ Zapravo je svojim drukčiji liko se po žanru i osnovnim elementima koncepta to ne bi reklo.

OSVAJANJE ZELENILO

Izvan dvorca, vladar može razgovarati s podanicima (koji nemaju ništa



VAŽNOST VREMENA Svi u gornjem lijevom kutu ekrana pokazuju koliko vam je vremena preostalo do kraja dana.



AGRESIVNO VOĆE Uz farmare je uvijek dobro imati i nekoliko vojnika jer se voće i povrće zna počuvati kad ga pokušate ubrati

pametno reći) i istraživati okolinu, no sam ne može gotovo ništa napraviti. Zato oko sebe okuplja radnike. Na početku igre, svi su ljudi u vašem kraljevstvu "bezbrizni", što u prijevodu znači: nezaposleni (ljerujem da se

mnogi nezaposleni ne bi složili s tom tvrdnjom, ali igra to tako postavlja). Da bi vam koristili, morate ih odvesti do jedne od kuća u kojoj se treniraju za novo zanimanje i poslati unutra te nakon nekoliko sekundi imate farmara,



DRVENI ZEMLJOPIS Simpatično nacrtana mapa svijeta polako će otkrivati okolinu vašeg kraljevstva





Free Realms

Šareni i simpatični uvod u zamršen svijet MMO žanra

ŽANR: MMORPG **IGRAČI:** 10.000 **GODINE:** 8+ **IZLAZI:** PC u prodaji (PS3 VERZIJA KRAJEM GODINE) **PROIZVOĐAČ:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT **IZDAVAČ:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT [HTTP://www.freerealsm.com](http://www.freerealsm.com)

Razloga za izbjegavanje MMO igara, pogotovo kada je o mlađoj populaciji riječ, dosad je bilo zaista mnogo. Od često neprikladnog sadržaja, složenih sustava pravila, nenadzirane komunikacije među igračima i često potrebe za ulaganjem neizmjerne količine slobodnog vremena da bi ih se igralo. Sony Online Entertainment svojim Free Realmsima odlučio je potpuno promijeniti sve to i stvoriti jedan od prvih "family friendly" MMO-ova.

BESPLATNO, JEDNOSTAVNO, ZABAVNO, SIGURNO

Te četiri riječi najbolje opisuju osnovnu misao Free Realmsa. Da je naglasak na jednostavnosti bit će vam jasno od prvog posjeta službenom websteu igre na www.freerealsm.com gdje ćete sljedeći jasne upute napraviti svoj

korisnički račun i u samo nekoliko minuta kreirati prvi lik te početi s igranjem. Bilo kakav konkretniji oblik instalacije potpuno je izbjegnuto tako da igra u ranim fazama igranja prestano nevidljivo prikuplja potrebne podatke s interneta, pritom vas uopće ne ometajući. Nakon već spomenute

Vizualno predivan i nevjerovatno zabavan virtualni svijet namijenjen prije svega pridošlicama u MMO žanr

simplificirane kreacije lika, koja će se pobrinuti da izaberete i neko od prikladnih, nikome uvredljivih imena, vaši prvi koraci ili koraci vašega djeteta u šareni svijet Free Realmsa i massive multiplayer online žanra mogu početi. Tutorial koji će vas pratiti u ranim fazama igre toliko je pojednostavljen

i slikovit da će omogućiti ugodno igranje i najvećim početnicima među korisnicima PC-ja. U prvih nekoliko sati igra će vas pažljivo navoditi prekrasno grafički oslikanim i simpatično dizajniranim svijetom Free Realmsa, koji je mješavina fantazije i "stvamosti", polako upoznavati s



straha od složenosti ovakvih igara namjerno zaobilazili ovakve naslove. Za kraj nikako ne smijemo zaboraviti napomenuti da je sve to... potpuno besplatno! **Damir Đurović**



IGRA S KARTAMA

KAO POPRATNI PROIZVOD svom besplatnom MMO-u Sony je u prodaju u svim boljim trgovinama igračka i knjižarama pustio svoju zanimljivu kartašku igru baziranu na fantastijskom svijetu Forgotten Realmsa. Riječ

je o nečemu vrlo sličnome Magic The Gatheringu, no sa znatno jednostavnijim sustavom pravila. Za sada još nemamo službenu potvrdu kada bi taj proizvod mogao stići k nama u prodaju.

tipičnim elementima MMO žanra. Od načina na koji funkcioniraju questovi, borba, korištenje predmeta, crafting te čitav niz zabavnih mini igara vezanih za mnoge aktivnosti prisutne u igri (cookingig primjerice izlaziše od vas pri izradi svakog jela odgravanja mini igre nalik na Cooking Mamu). No to što je Free Realms namijenjen pridošlicama u ovaj žanr te se vrlo prijateljski odnosi prema djeci ne znači da ne sadrži i neke konkretnije elemente zbog kojih su se MMO igre toliko proslavile. To ponajprije mislimo na pomno razrađenu socijalnu komponentu koja omogućuje virtualno druženje s igracima ljudi širom svijeta. Iako iz Sony Onlinea napominju kako pažljivo filtriraju sve takve konverzacije od nepoželjnih riječi te nastoje maksimalno promatrati sumnjive razgovore, naš savjet je da, ako namjeravate igranje mlađem članu obitelji dopustiti igranje Free Realmsa, prilikom bilo kakvih interakcija s drugim živim igračima u igri ipak vi sami vrpste nadzor jer jedino tako ćete biti potpuno osigurani. Free Realms mismo svakako preporučiti svakome malom igraču koji želi doživjeti svoje prvo MMO iskustvo, no podjednako i svima vama koji ste dosad zbog

Free Realms

SOE / SOE

IGRAČI	Nedostajno simpatičan virtualni svijet i odličan vodič kroz nove faze igre, zabavne mini igre	GRAFIKA	4,5
ZVUK		ZVUK	4
IGRAČI		IGRAČI	4
IGRAČI		IGRAČI	5

KONAČNO

Odlučak pri korak u šareni i zamršen MMO svijetove

4,5



RIJETKI UZORI Svakog rijetke mlađ igra (npr. ovo plesanje) već su vidjeni u drugim Wii naslovima ostale su prilično originalne



ZABIJAJUĆE I NEJASNO I kod jednostavnih mini igara nije tako stvarno što treba napraviti, pa zemljite kako je teško razumjeti posao operatera sigurnosne kamere



Job Island

ŽANR KOLEKCIJA MINI IGARA IGRAČI 1-2 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://UK.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM](http://uk.games.konami-europe.com)

Kad se prema Zemlji uputi divovski meteor, jedini spas leži u meteoru-uništavaču koji je moguće kupiti putem TV-prodaje. No za to treba novca, a kriza je pa će junak nađe priče morati na posao. I to ne na jedan, nego čak njih pedeset - od kojih svaki može donijeti nekoliko dolara ako ste bolji od ostalih radnika.

Vrijeme je ograničeno jer meteor se približava pa stalno postoji pritisak da se odabere što isplativiji posao i postigne što bolji rezultat. Sami poslovi su vrlo raznoliki i napravljeni u obliku mini igara oslonjenih na kontrolu pokretom. Tako ćete okretati Wilmore da biste okretali meso na roštilju, brzo odabirati reflektore po ekranu kojima osvjetljavate događaje na pozornici kao majstor rasvjetle ili mahati gore-dolje rukama dok kar farmer muzete kravu.

Poslovi su dosta originalni i nisu preterano slični, što je za svaku pohvalu. No prigovor je da igra slabo objašnjava što morate učiniti da biste u nekom poslu bili uspješni, pa će vaši prvi pokušaji završavati neuspjesima. Možete si pomoći tako da zarađeni novac potrošite na dodatnu opremu koja će vam povećati šanse za uspjeh, ali onda ćete morati više i bolje raditi ostatak vremena da spasite Zemlju.

Svaki od poslova kao i sekvence između njih sarena su i simpatično nacrtane, a koncept je dovoljno



jednostavan da i relativno mladi igrači mogu sudjelovati. Ipak, netko stariji morat će prvo shvatiti zadatak svakog posla i objasniti im što činiti da se ne frustriraju.

Berislav Jozic



KNO ČE BRŽE I kad igraćete sami, natječete se protiv suparnika, no napetost je veća kad igrate udvoje

Job Island	
HUDSON / KONAMI	
ODLIKOVANJE	Raznolikost mini igara, šarenilo i humor
	GRAFIKA 3,5
	ZVUK 3
	IGRAČI 2,5
TRAJANJE	Pogodnije što točno treba raditi u svakoj mini igri
	TRAJANJE 3
KONAČNO	
Vreda i raznolikost kolekcija mini igara kojih bi pomoglo detaljnije upute	
3	

Osvoji vrijednu nagradu

Dragi mladi gameri, ovog mjeseca sretnicima s točnim odgovorom darujemo:



1x
DVD
Grom (Bolt)



1x
DVD
Priča o mišu zvanom Despero



1x
DVD
Scooby Doo - Samurajski mač

KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 10. lipnja poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlačića 40, 10000 Zagreb!** Pričekajte da iskućete broj te potražite popis nagradnih.

U točan odgovor i malo sreće nagrada je vaš! **ŠRETNOST!**

DOBITNICI NAGRADNE IGRE IZ PROŠLOG BROJA: (točan odgovor bio je: **krakjovom Zrakom?**)

1. Ivan Milić, Zadar - Priča o mišu zvanom Despero
2. Alan Karabek, Zagreb - Scooby Doo - Samurajski mač
3. Kristijan Zrvar, Karlovac - Bijeg od uklete planine

Simpatični pas Bolt u izlivenom filmu zaljubljen je idejom da je u stvarnosti:

- a) superpas
- b) superkuhar
- c) superbaka

nagradno pitanje:

IME I PREZIME
ADRESA
TELEFON

GAMEPLAY

Spasilačka služba

Spasitelj: Krešimir Jozic



Već smo se navikli da najviše upita bude za igre iz serijala Grand Theft Auto, a ovaj mjesec ugaralo se i puno pitanja za Tomb Raider: Underworld i nastavak Legends. A sudeći po najavama iz Square Enixa, novog izdavača Tomb Raidera (kupili Eidos), s Larom ćemo se družiti i u godinama koje stižu. Dok čekamo nove Larine avanture, koristimo priliku da još jednom zamolimo da detaljno napišete ime igre u kojoj ste zapeli kako bismo izbjegli eventualne pogreške. To se posebno odnosi na serijale gdje nerijetko zaboravite napisati o kojem nastavku je riječ.

GRAND THEFT AUTO IV - ZuK
"Zanimam me može li se negdje naći one crne ručavice koje pokrivaju samo dlan, a ne i prste? Vidio sam ih u trailerima ali ih ne mogu naći u igri."

Krešo: Ne. To je stavljeno na početku (zato je u trailerima), ali su ih izvadili iz igre.

FALLOUT 3 - Borna
"Gdje mogu naći Elder Lyons? Rekli su mi da me samo on može naučiti koristiti power armor ali ne znam gdje je. Također, koje oružje preporučate protiv sentry botova?"

Krešo: Elder Lyons je u Citadeli, kao i svi drugi paladini. Istina, kadkad ga je teško naći. Preporučujem da čekaš jutro i onda se konstantno šećeš po citadeli, vani i unutra po svim sobama. Teoretski bi ga trebao naći unutra, ali ima dana kada ga jednostavno nema. Što se tiče oružja za sentry bota, preporučujem plasma oružja ili pulse granate. Također, ako si napravio oružje shishkebabs, time možeš nanijeti mnogo štete.

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS (D5)

Za vrijeme igre utipkajite:
Prvi red oružja - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Drugi red oružja - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Treći red oružja - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Četvrti red oružja - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Oklop - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Zdravlje i oklop - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Povećajte broj policije koja vas ganja - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**
Smanjite broj policije koja vas ganja - **Q**, **↑**, **↓**, **←**, **→**, **↶**, **↷**

RESIDENT EVIL 5 - neutješni čitatelj

"U poglavlju 3-1, Marshlands, našao sam tri od četiri ploče koje mi trebaju. Gdje je četvrti?"

Krešo: S obzirom na to da ne znamo koje imaš, kratko ćemo napisati lokacije svih četiriju ploča. Prva, Beast slate, nalazi se kod trupa na početku nivoa. Dalje kreni prema oznaci na mapi (zapadno) i naći ćeš vrata koja ćeš otvoriti s te četiri ploče. Pokraj vrata se nalazi mapa koja će ti prikazati lokacije preostalih triju ploča pa je uzmi. Kreni prema sjeveroistočnoj oznaci na mapi - idi brodom do nje i iskraci se. Ovdje je malo seoce i na jednom njegovu kraju su dvije promatračnice. Na desnoj se nalazi još jedna ploča, Shaman slate. Vрати se u brod i idi do istočne oznake. Tu će biti plitka voda i puno aligatora. Idi dalje istočno do kuće i popni se po ljestvama te idi kroz prozor. Nastavi dalje do sljedeće kućice u kojoj ćeš, u skirini, naći zadnju ploču (Raptor Slate). Nazad u brod i kreni prema oznaci na južozapadu, po onom dugačkom dijelu vode. Prodi

TOMB RAIDER: UNDERWORLD - Čitatelj, Tommy, Čitatelj

"Na samom početku igre u onoj podvodnoj spilji ne mogu naći treći ključ."

Krešo: Neina ga. Potrebna su ti samo dva ključa i samo dva se mogu naći. Ne znam od kuda ti ideja za treći ključ.

"Na nivou sredozemno more, imam problema s vratima koja se otvaraju na pritisak ploču na podu. Tu su dva kamena ali mi trebaju još neka dva kamena. No ne znam kako to srediti."

Krešo: Malo nas je zbunilo tvoje pismo, no mislim da smo uspjeli shvatiti gdje si. Ako je tako, ti stani na ploču na podu i vrata će se otvoriti. Sada oba kamena s poda uzmi i baci kroz vrata pa nakon toga protri i ti kroz vrata. S te strane je još jedna ploča na podu pa na nju stavi kamenje. Okreni se prema vratima, zahvati ih kukom te idi na drugu ploču i povuci vrata.

"Ne mogu naći relic na nekim misijama. Molim vas za pomoć na nivoima Coastal Thailand, Southern

Mexico, Jan Mayan Island i Arctic Sea"

Krešo: Na Coastal Thailandu, gotovo na kraju nivoa, nakon što si namjestio most, trići po njemu i zatim skoči na platformu na lijevoj strani. Tu je relic. U južnom Meksiku se relic nalazi u Thorovu oku (u kipu, naravno). Morat ćeš se popeti do njega preko čekića. Na otoku Jan Mayan na mjestu gdje se skineš s motora ispred arkade, i gdje ima rupe za kameni blok koji možeš pomaknuti, gurni šipku i popni se u rupu. Pomaknuti ćeš tajni prekidač koji će otvoriti vrata na početku pa se brzo vrati i tamo ćeš naći relic. Na Arctic Sea ćeš naći relic iza jednog

vodopada. Moraš ga prvo zaustaviti a pritom moraš naći četiri oznake koje moraš dotaknuti.

kroz vrata na kraju i idi oko seoceta da možeš pristati. Kreni u selo i u sjeverozapadnoj kućici ćeš u skirini naći zadnju ploču, Warrior slate.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - Luka

"Za misiju Breaking the bank at Caligula's moram nabaviti karticu od Millie. No, ne znam kako. Moram li izlaziti s njom dok mi ju ne da ili ju moram uzeti?"

Krešo: Izlazi s njom, idi k njoj na... ahem... kavu, i općenito uspostavi dobar odnos s njom. Nakon što ti je uspjeh na njemu iznad jedne trećine, dobit ćeš poziv u kojem ti kaže kako nije kod kuće. Sada idi u njenu kuću i uzmi karticu.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY - Borna

"Na misiji Dildo dodo sam došao do aviona i moram poletjeti te izbaciti letke. Kojim kontrolama

upravljam?"

Krešo: Budući da ne znamo na kojoj platformi upravljais, ne možemo ti točno reći, ali ovaj avion se vozi kao i svaki drugi u igri. Daj gas, uzleti, vježbaj i ubrzo ćeš zahvatiti grif.

HALF-LIFE 2: EPISODE PACK - Bruno

"Kupio sam igru i ne znam kako da ju instaliram! Molim vas pomognite."

Krešo: Ova igra se mora instalirati preko programa Steam - njega instaliraš i onda će on skinuti igru preko interneta, a usput će je i autorizirati budući da imaš u kompjuteru originalni DVD.

KILLZONE: LIBERATION - GP FAN, Luka

"Kako igrati multiplayer? Namjestim WLAN i idem na join game te mi onda kaže





kako nema raspoloživih mapa.

Krešo: Isto kao i s kompjuterom, moraš se spojiti na internet (dakle, upalio si WLAN, ali moraš se spojiti na neku pristupnu točku za internet) da bi on mogao pronaći aktivne igre.

"Na misiji Pursuit, nivo Revenge of Metrac, moram uništiti neki tenk s nogama. Pokušao sam sve ali nikako mi ne ide."

Krešo: Ne znam koliko ćemo ti uspjeh pomoći ali ćemo pokušati. Dakle, u svakom slučaju odmah na početku kreni na jugozapad do deponija gdje uzmi bacač raketa. Drži se što dalje i otvori paljbu te bi vrlo brzo trebao uništiti njegovu strojinicu. Sada opet idi do deponija i uzmi jurišnu pušku te nastavi pucati po preostalim dijelovima neprijatelja. Izbjegavaj i pucaj te ćeš uskoro pobijediti.

LOST: VIA DOMUS - čitatelj

"Nađem koptik i uzmem kameru i laptop. Izadnem van i netko me napadne pa ja umrem, ništa ne mogu, i vratim na početak igre."

Krešo: Zapravo, kada izđeš van, netko te udari po glavi i daju ti injekciju od koje zaspiš. To je kraj poglavlja, ali nisi mrtav i trebao bi započeti sljedeće poglavlje.

KANE & LYNCH: DEAD MEN - Filip

"Ne znam kako da na sedmom nivou, Reunion, ubijem vozača kamiona. Stalno pucam po njemu ali on uvijek ubije Jenny."

Krešo: Prilično je teško. Znaš da moraš pucati po prozoru i čekati da pukne. Potrebno je više od 200 metaka i sigurno nećeš uspjeh iz prve. Pucaj, probaj ponovo, pucaj, probaj ponovo... prije ili poslije ćeš uspjeh.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED - Almir

"Ne mogu prijeći onaj milestone s Bullom kada moram bježati od policije 9 minuta. Uvijek me uhapse!"
Krešo: Nažalost, ne možemo ti pomoći. Vjerojatno znaš sve trikove i stvar je samo u vježbi. Možemo ti samo reći da je moguće. Ostani fokusiran, izbjegavaj promet ili ga koristi protiv policije, slušaj policijski radio da se možeš pripremiti i NIKAD nemoj stati.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION - Dominik

"Nađem sve knjige i Tar Meena mi prevede natpise moram ići do grobnice princa u Green Emperor Way. Što moram tamo učiniti?"
Krešo: Okreni se prema istoku, ali da gledaš na grobnicu. Trebao bi vidjeti i toranj palače te nekakvu skicu. Pričekaj podne i skica će zasvijetliti i otkriji ti mapu pa aktiviraj oznaku na grobnici.

THE PUNISHER - čitatelj

"Došao sam do misije na kojoj moram uništiti tenk ali me svaki put ubije."
Krešo: Možda si mogao bolje opisati svoj problem. Ovaklo ćemo morati pretpostaviti da ne koristiš bacač granata s kojim je ovo iznimno lagana borba. Bacač se nalazi blizu vrata kroz koja si došao. U sanducima je neograničena municija za njega. Naciljaj tenk, malo vježbaj radi visine, i pucaj. S malo prakse ćeš ga konstantno upadati i dok se mičeš tako da će brzo biti uništen.

PROBLEM S IGROM - čitatelj

"Nakon nekoliko dana igranja IGRE, ta igra mi je zaštekala. Kako da ju opet zaigram?"
Krešo: Osim što smo uklonili ime igre jer je nepotrebno, ovo je cijelo pismo koje smo dobili. Trebao si bolje opisati svoj problem. Stvarno ne znam u čemu je stvar i koristim ovu priliku da vas sve ohrabrim da što detaljnije opišete svaki problem. U ovom slučaju mogu jedino nagađati da se možda radi o oštećenju medija.

FINAL FANTASY XII - čitatelj

"Došao sam u Stilshrine of Miriam i ne znam što učiniti. Dotaknem postolje i pojave se neki zombiji ali nakon što ih sredim ništa se ne dogodi. Kako da nastavim dalje?"
Krešo: Moraš svom glavnom liku opremiti Dawn Shard te tada dotaknuti postolje.

GODFATHER - Žac

"Ne mogu izaći iz automobila. Kako da izađem?"
Krešo: Po svemu sudeći radi se o zaštiti. Koristiš li originalni DVD?

TOMB RAIDER: LEGENDS - Karlo

"Na misiji u Kazahstanu dođem do velikog čudovišta. Magnetiskim topom ga napadam u kut i ubije ga struja ali se opet vrati s

TENCHU: SHADOW ASSASSINS (Wii)

Na naslovnom ekranu držiš ③+② te stisneš:
Svi obični predmeti - ↑, ←, ↓, →, ↗, ↘, ↙, ↖.
Svi tajni predmeti - ↑, →, ↓, ←, ↗, ↘, ↙, ↖.
Puni mjerac mača - ↑, ↓, ↗, ↘, ↙, ↖, ↗, ↘, ↙, ↖.
Sve misije i zadaci - ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.
Svi predmeti (u setovima po 3) - pauzirajte igru te držite ③+② i stisnete ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, →, ←, →, ←, →.

punim životom."

Krešo: Ne možeš ubiti ovo čudovište. Cilj ti je uzeti dio mača. Moraš povući sve ručke kako bi se dio s mačem i kugle spustile niže. Zatim magnetiskim topom pogurati velike kugle prema malim nazelektriziranim kuglama na zidu. U tom trenutku će se oko velikih kugli pojaviti nekakav štit. Moraš natjerati sve četiri kugle u položaj da se štiti pojave u isto vrijeme te će se iskopčati štit oko mača pa ga možeš uzeti i završiti level.

THE GODFATHER (PS3, X360)

Dok ste na Don View, možete utipkati jednu od sljedećih šifri:

50005 - ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

(X360) - ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

Puna municija - ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

(X360) - ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

Puno zdravlje - ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

→, ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

(X360) - ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

→, ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

→, ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

→, ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

→, ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

→, ③, ②, ①, ④, ⑤, ⑥.

Hardware

Priredio : Goran Maravić

Najatraktivniji
hardver u okolini

Monitor HP LP2275W

Masivnih 22 inča

VEĆINA MONITORA u prodaji zasnovana je na TN tehnologiji prikaza. Dvije najveće prednosti te tehnologije su velika brzina osvijetljavanja slike i niska cijena panela. Mane su lošija definicija boja i nedovoljno tamna crna boja. Neki vrhunski TN monitori svoje mane uspijevaju držati pod kontrolom, međutim oni korisnici kojima su vjernost boja i kvaliteta prikaza vrlo važni odlučit će se za monitore čiji paneli imaju PVA ili IPS matrice. Te dvije tehnologije nude bolju definiciju boja i tamniju crnu boju, ali uz nešto sporije vrijeme odziva i

mnogo višu cijenu. Okvirna cijena prosječnog 22-inčnog monitora danas je ispod 2000 kuna, no PVA i IPS monitori stoje značajno više. Cijena ovog HP-ova 22-inčnog modela je dvostruko veća od prosječnog TN modela. Matrica za koju se HP odlučio je PVA i ovo je jedan od rijetkih monitora dijagonalne 22 inča s rezolucijom 1680 x 1050 koji nema TN matricu. Konkurencija iz Lenova nudi u toj dijagonalni proizvod koji ima rezoluciju 1920 x 1200 piksela koji se cijenom približava 24-inčnim modelima s istom rezolucijom.

HP-ov monitor daje odličan prikaz boja s posebnim naglaskom na crnu boju. Kut vidljivosti je mnogo bolji nego na TN

monitorima, posebno vertikalni kut. Monitor je masivan, što mi vidimo kao plus zbog čvrstoće njegove konstrukcije i stabilnosti postolja. Postojale će odlično odraditi svoj posao prilikom rotiranja ekrana kao i prilikom njegova podizanja i spuštanja. Od ulaza su tu VGA, DVI i DisplayPort. Nema HDMI ulaza. HP 2275W je odličan proizvod koji se cijenom nalazi na pola puta između jeftinih 22-inčnih modela i skupih PVA i IPS 24-inčnih monitora i zapravo se nameće kao najbolji izbor za nekoga tko želi kvalitetnu sliku u 1680 x 1050 rezoluciji jer je ponuda ne-TN monitora s tim specifikacijama gotovo nepostojeća.



DIJAGONALA: 22"
REZOLUCIJA: 1680 x 1050
VRUJEME ODZIVA: 6 MS
KONTRAST: 1000:1
SVJETLINA: 300 CD/M2
KUT VIDLJIVOSTI: 179°/178°
CIJENA: 3500 KN

DOBRO
LOŠE

Kvaliteta slike, boje, kut vidljivosti, stabilnost postolja, manipulacija: ekranom, USB hub
Cijena, USB portovi na nepisapalnom mjestu

GP KAŽE

Odličan monitor za one koji žele 22-inčni monitor s kvalitetnim prikazom



Western Digital Caviar Black 1TB

Pravi izbor za igrače

VEĆ SMO PISALI o novom WD-ovu imenovanju tvrdih diskova, ali ne škodi ponoviti. Modeli Black su najbrži, modeli Blue nude dobar omjer performansi, kapaciteta i cijene, a modeli Green su spori, veliki i jeftini - idealni za pohranu podataka. Korisnicima željnim performansama WD Black diskovi su najbolji izbor za primarni disk uz njihovu ne previše visoku cijenu za te performanse. WD je odlučio modelu Black kapaciteta jednog terabajta podariti dobre performanse u svim vidovima prijenosa podataka, nasumičnom i kontinuiranom. Za performanse koje nudi, WD Black ima prilično nisku potrošnju energije, ali na žalost nema jako nisku razinu buke. Međutim buka nije toliko visoka da bi bila alarmantna, to više ako se disk instalira u moderno kućište sa silikonskim damperima i dobrom zvučnom izolacijom.

W/WN :
DATE :
DCM :
LBA :
U.S. Patents: 6178056, 5956196, 6289484, 62634
Product of Thailand
Canada ICES - 003 Class B /
NMB - 003 Classe B
ATA
E101559 N3565 WD170156716

KAPACITET: 1000 GB
BRZINA ROTACIJE: 7200 O/MIN
MEMORIJSKI BUFFER: 32 MB
PROSJEČNO VRUJEME TRAŽENJA: 4,2 MS
CIJENA: 800 KN

DOBRO
LOŠE

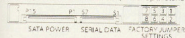
Kapacitet, potrošnja energije, performanse
Buka u radu

GP KAŽE

Odličan disk za gamerska računala



*Master-Slave jumper not required for SATA
Jumpeared pins 3 and 4 enable PUIS (Power Up In Standby)



Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.

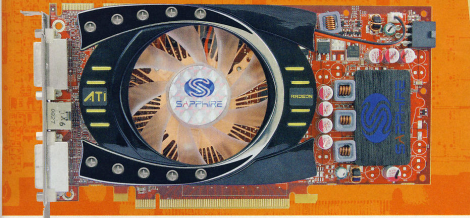
Zbunjivanje imenima

AMD-OV NOVI Radeon oznake 4770 nije kartica srednje klase koja se performansama smješta između serije 460x i serije 480x, ta kartica nudi bolje performanse od većine serije 480x. Može se slobodno usporediti s Radeonima 4830 i 4850 pa tako i s GeForceom GTS 250 te GeForceom 9800 GT. U nekim testovima ta kartica ispada brža od spomenute konkurencije dok je u drugima za

petama pobjednicima. Kombiniramo li to s potrošnjom energije koja je otprilike jednaka onoj kartica 4830, imamo novu najbolju kupnju u srednjem segmentu ponude. Na žalost AMD je preporučio sustav hlađenja koji zauzima dva slot-a i tu preporuku prati Sapphire s velikim hladnjakom koji spajanje druge kartice neposredno ispod Radeona 4770 čini nemogućim.



PROIZVODNI PROCES: 40 NM TAKT GPU A: 750 MHZ TAKT MEMORIJE: 800 MHZ KOLIČINA MEMORIJE: 512 MB VRSTA MEMORIJE: GDDR5 CIJENA: 950 KN		
DOBRRO	Performanse, cijena	GP KAŽE
LOŠE	Zaustavlja dva PCI slot-a	Najbolji izbor za gamesko računalo na ograničenoj prostoru

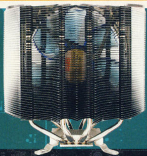


Hladnjak AVC ESP Integrating

Prava stvar za overklokere

AVC STOJI ZA Asia Vital Components, renomirani proizvođača račununalnih komponenti koji proizvodi za HP, IBM i ostale velike, a jedan od najpoznatijih njihovih odeljaka je onaj za proizvodnju račununalnih hladnjaka. Hladnjaku je puno ime hladnjak Extra-sensory processing (ESPI) Integrating. Ime nam baš nema smisla, ali radi se o napravi koja bez problema može obuzdati procesore koji troše 200 W energije. Hladnjak se može koristiti za Intelove i AMD-ove procesore. Na testiranjima HP-je uspešnije uspešno odigrao ulogu od ekstremno overklokirane procesora s četiri jezgre iz Intela i AMD-a te najnovije Intelove 17 procesore. Jedina mana pri tome mu je bila nešto veća buka koju

je proizvodio termalno reguliran ventilator. Na nekim pločama se brzina vrtnje ne može spustiti na najmanju vrijednost od 550 okretaja u minuti koliko propisuju specifikacije, no overklokeri ionako neće imati procesor koji proizvodi tako malo topline da bi dopustio tako sporu vrtnju.



BRZINA OKRETANJA VENTILATORA: 500 - 2000 O/MIN			
PROTOK ZRAKA: 81.3 CFM			
MASA: 836 G			
CIJENA: JOŠ NIJE ODREĐENA			
DOBRO			
LOŠE			



- Gigabyte MA790X-UD4 - 730 kn
- AMD Phenom II X3 710 - 930 kn
- Corsair 2 x 2048 DDR2 PC5400 - 370 kn
- Sapphire Radeon 4770 512 MB - 950 kn
- WD Caviar Blue 540 GB - 540 kn
- DVD snimat NEC ADS200S - 155 kn
- Sharkoon Rebel9 kučiste - 500 kn
- Chieftec 450W - 480 kn

ANTEC ZA IGRANJE Gamerska serija kućišta iz Anteca nudi izvrsno hlađenje komponenti.

Računalna kućišta

Karoserija osobnog računala

Svako računalo funkcionira u kućištu, što znači da kvaliteta računala direktno ovisi o kvaliteti samog kućišta stoga ono mora biti izabrano po strožim kriterijima od komponenti računala.

NAPAJANJE NA DWU Kućišta koja smještaju napajanje na dno pružaju lakši pristup stazama kvaliteta na matičnoj ploči.

PISE: Goran Maravić

VAŽNOST RAČUNALNOG KUCIŠTA ne možemo dovoljno naglasiti, pogotovo kada se radi o strojevima sklopljenim za igranje koji troše više energije od prosječnih i mnogo su skuplji od uredskih računala. Mnogi su prilikom kupnje računala skloni odbiti novac od kućišta da bi utrpali još koji gigabajt diska, memorije ili još koji megaherc na procesor ili GPU, no takva trgovina nije razborita. Valja imati na umu da će sve te skupe komponente fizički na kupu držati upravo kućište. Osim toga kućište je komponenta koja će od cijelog računala zadnja zastarjeti i vjerojatno je da će jedno kvalitetno kućište ponijeti u sebi više generacija računala.

NAJDUGOTRAJNIJA KOMPONENTA

Trenutačno dominantan standard matičnih ploča je ATX format koji je prisutan već dugi niz godina i kako stvari izgledaju, ostat će tu još barem nekoliko godina. Pokušao ga je zamijeniti BTX standard prije puno godina, no bio je to samo pokušaj. Napajanje poznata i skupe kućišta isporučuju se bez napajanja da bi ga kupac mogao sam izabrati.

Ih pamtimmo, napajanja se također bitno ne mijenjaju kao ni dimenzije optičkih čitača. Jedini problem na koji se danas može naići kod slaganja računala u kućište jesu dimenzije grafičkih kartica. One uporno fizički rastu i zahtijevaju sve dublja kućišta. Vlasnici starijih modela koji nisu modularni i ne dopuštaju vađenje kaveza za diskove smještenih ispred grafičkih kartica prisiljeni su kupovati nova kućišta, no na žalost mnogi suvremeni modeli kućišta također nisu prilagođeni tim velikim karticama. Stoga ne bi bilo loše u kriterij pri izboru kućišta uvrstiti i modularnost.

Malo je vjerojatno da ćete kvalitetno kućište mijenjati jednako često kao i druge komponente

HIPER Nudi visoku kvalitetu uz konzervativni izgled računala.

DRUGE VRSTE KUCIŠTA

JASNO JE DA će igrači uvijek izabrati veliko kućište s mnoštvom mjesta da pravilno ohladi svoje krupne komponente (misli se u prvom redu na grafičku karticu i hladnjak procesora), no postoji još jedna vrsta kućišta koja će mnogima zapeti za oko i novčanik, a to su kućišta Media Center. Računala namijenjena reprodukciji audio i video materijala te njegovu

snimanju nemaju potrebe za ogromnim grafičkim karticama, a i sasvim prosječan moderan centralni procesor zadovoljit će u takvom stroju stoga prekomerno grijanje nije problem. S druge strane, kvaliteta tih kućišta u zadnjih se nekoliko godina dosta povećala, a i estetike će pronaći dovoljno modela na tržištu da im se barem jedan sviđi.

No name proizvodi koji se prodaju s napajanjima "snage" 500 watt, a cijeli paket teži samo dva kilograma valja razbježavati. Niti su ta napajanja

drvarnicu? Naravno da ne biste, jednako tako nema smisla slaganje računalnih komponenti vrijednih pet do šest tisuća kuna ili više u kućište koje stoji dvjestotinjak kuna i puštanje struje u te energijom gladne komponente preko sklopa koji je došao besplatno s tim kućištem. Kućišta poznatih marki mahom se isporučuju bez napajanja. Prvi razlog je da se kupcu prepusti na volju kakvo napajanje će ugraditi u to kućište, a drugi to što bi cijena takvih kućišta bila prilično visoka - to više ako bi u njima bilo napajanje koje bi kupac htio zamijeniti nečim boljim ili samo drukčijim. Tek pokoji model poznate tržišne marke postoji u kompletu s napajanjem, ali i takvi se modeli mogu pronaći u ponudi i bez napajanja.

snazna koliko se tvrdi niti će tanki lim jeftinijih kućišta adekvatno prihvatiti komponente i omogućiti im neometan i kvalitetan rad. Uostalom da li biste Ferrarijev motor stavili u Yugo ili super skupi namještaj u

ODJELCI ZA TOPLINU

Proizvođači kućišta su zadnjih godina počeli napajanje stavljati na dno kućišta, što je suprotno od ATX standarda, ali je zapravo sasvim izvedivo i čini matičnu ploču lakše dostupnom. Osim toga su lakše dostupni i stražnji konektori na ploči. Većina proizvođača odvaj donji dio kućišta gdje je napajanje od gornjeg gdje su komponente. Razlog tome je bolje upravljanje toplinom zrakom, što donekle ima smisla, ali samo ako se donji dio kućišta pravilno ventilira. Neki proizvođači će samo smjestiti i

MEDIA CENTER Posebna kućišta za multimedijaska PC računala podijeljena na audio komponente

X1 Titanium Master PC

tvrdne diskove koji su također veliki proizvođači topline, tada je pravilna ventilacija presudna.

FILTRI ZA PRAŠINU

Sve veći broj modernih kućišta uključuje filtre za prašinu i to je hvalje vrijedan potez za koji nije trebalo puno truda pa ne razumijemo zašto dolazi tako kasno. Svi znaju da je prašina jedan od većih neprijatelja pouzdanog rada računala, ponajprije njegovih komponenti za hlađenje. Filtri su plastične mrežice ili su od spužve, kakve se može kupiti za

POZNATI PROIZVOĐAČI RAČUNALNIH KUĆIŠTA

ETABLIRANE TRŽIŠNE MARKE proizvođača računalnih kućišta koja se mogu kupiti na našem tržištu su Antec, CoolerMaster, Thermaltake, Chieftec, Hyper, Lan Li, Sharkoon i Silverstone. U sam vrh po kvaliteti spadaju Antec i Thermaltake. Među povoljnije, a još uvijek vrlo kvalitetne proizvođače spada Chieftec, a ostali imaju modele u raznim cjenovnim segmentima. Kvalitetna kućišta su napravljena od čelika ili aluminija ili kombinacije jednog od tih materijala s plastikom.

„Kvalitetno kućište omogućit će siguran rad komponenti računala i tako im produljiti vijek trajanja

stotine drugih uređaja. Zapravo su mnogi korisnici sami, na mjestu gdje su im bili smješteni ventilatori koji upuhuju zrak u kućište, smjestili filtre, ali je lijepo kad se ne mora improvizirati. Valja imati na umu da filtri nisu svemoguć i da oni neće prekinuti ulazak prašine u računalo nego će ga samo smanjiti te će i

računala s kućištem opremljenim filterima trebati povremeno čišćenje od prašine, samo će to čišćenje biti u duljim intervalima.

ZVUČNA ISOLACIJA

Na kućištima koja su relativno nedavno stigla na tržište vidi se nastojanje da se poveća zvučna

izolacija, osim toga sve više proizvođača prelazi na ventilatore velikog promjera i uključuje svoje proizvode osvjedočene kvalitete u kućišta. Jedno od najefikasnijih kućišta što se tiče zadržavanja zvuka jest Antecov P182. Osim tih 12 cm ventilatora njegova odlična akustična svojstva prozračena su i materijalom od kojeg je kućište napravljeno. Riječ je o pločama plastike i aluminija stisnutim zajedno, koje vrlo efikasno buku zadržavaju u kućištu.

Zvučnu izolaciju značajno pridonosi i smještaj diskova, ne toliko gdje su nego kako su pričvršćeni za kućište. Većina kućišta ima silikonske umetke koji sprječavaju da se vibracije diska prenesu na kućište i tako naprave buku.

Kupci računala i oni koji nisu zadovoljni svojim kućištem trebali bi znati prije kupnje da nije dovoljno samo vidjeti malu sličicu kućišta na internetu nego bi trebalo kućište vidjeti uživo. Ono će se smjestiti u vašu sobu, na vaš stol ili ispod njega. Zbog toga su vanjske dimenzije jednako važne kao i unutarnje. Pogledom na kućište u trgovini može se lakše procijeniti njegova kvaliteta te da li sveukupno zadovoljava potrebe kupca. Na kraju mnogima je bitno i kako kućište estetski izgleda. Nemojte kućišta birati olako.

SUPER SNAŽNO NAPAJANJE

Napajanja velike snage znaju biti i većih dimenzija od propisanih po ATX standardu, no mnoga kućišta visokih performansi primiraju ih bez problema

Toughpower
1200W
C-1000, 1200W, 1200W

Kendalf

THERMALTAKE KENDALF
Proizvodi Thermaltake vizualno su prepoznatljiva kućišta bogata dodatnom opremom

ANTEC P182
Spada među najbolje zvučno izolirana kućišta na tržištu

HLAĐENJE Komponente visokih performansi zahtijevaju velike sustave hlađenja koji opet zahtijevaju prostora kućišta

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 & Amar

Boutique

GLAZBENA top 10 lista



1 Depeche Mode
Wrong

2 Lady Gaga
Poker Face

3 Lily Allen
Not Fair

4 U2
Magnificent

5 A R Rahman & The Pussycat D.
Jai Ho!

6 Pink
Please Don't Leave Me

7 Beyoncé
Halo

8 Ciara feat. Justin Timberlake
Love Sex Magic

9 Flo Rida
Right Round

10 Eminem
We Made You

Izvor: T-Mobile SMS - Aniplay Radio Chart

Neil Young Fork in the Road



IAKO JE VRLO aktivan u zadnje vrijeme (kaže da ga progoni strah od smrti), Neil Young zadnjim albumom kao da nije zadovoljio sve brigade svojih obožavatelja. Oni koji još uvijek očekuju fazu Harvest ili Crazy Horse neka čekažu i dalje, mi ćemo uživati u novom

rokijanju koje je uglavnom posvećeno automobilima, njihovim vlasnicima, američkom načinu života i ispraznosti idoliatrije. Teko da će nešto s ovoga albuma ući u Youngovu antologiju, ali je zato barem iskren, brz, te radi kao najbolja muscle car mašina.



Bob Mould Life And Times



VELIKI HUSKER DU veteran vrlo je koncizan - 36 minuta novog albuma preispitivanja i zafrkancije sa svojom intimom nije album koji bi itko nazvao genijalnim ili najboljim otkako snima solo. No zanimljivija je preobrazba koja traje godinama. Sada bradati čovjek s

naočalama koji više sliči na profesora nego na HC rokera laganim koracima usporava. Trenutačno je na stadiju grungea na kojem su se mnogi zakopali (i pokopali), a garantiramo kako će za desetak godina, ako ne i prije, na red doći i folk, akustični, za prijatelje.



Silversun Pickup Swoon



POGLEDAJTE OPET IME benda i naslov ploče, ali onako, ofrlje, ne čitajući slova. Je li se i vama učinilo da su Smashing Pumpkins izdali novi album? No tu sličnosti ne prestaju. Serije gitara na overdriveu i melodičnost, malo noise, malo prog rocka i već će vam se učiniti

da Billy Corgan otvara usta. Silversun Pickups nisu nikakav tribute band, niti jedni od stotina novih plagijatora kojima bezdijelni rok danas obiluje. Oni mogu zvučati zanimljivo i svježe za ih ne bismo preporučivali samo nostalgikarima Smashing Pumpkinsa.

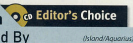


Radio Moscow Brain Cycles



PRVI ALBUM BIO JE zanimljiv. Dvadesetogodišnjaci koji praše rock dinosaura sedamdesetih, blues-rock psihodelija, pa su rastočili KSET po prvi put. A onda je došao Brain Cycles i rasturanje KSET-a po drugi put, te je postalo jasno da su Radio Moscow postali odličan bend. Balavi dugokosi trojac samo nastupa kao trio. U studiju gitare, vokale i bubnjeve odrađuje Parker Griggs, a na Brain Cyclesu još bolje lupa, pa je album odlična zbirka gitarističkih lekcija kojih se ne bi posramili ni Hendrix, ni Jeff Beck, niti creamovci. A tek kada rifovi postanu žetici pa prilije Black Sabbathu (Broke Down), ili Griggs opali solazu na bubnjevima, što je u roku već odavno out, a još zvuči dobro i smisleno (No Good Woman), postaje vam jasno da Radio Moscow ne mogu biti samo omiljeni okus ovoga tjedna. Jedva čekamo sljedeće koncerte i ploče!

PJ Harvey & John Parish A Woman a Man Walked By



KADA SLUŠATE PJ Harvey, prvo počinju žmrdi i ježenje, a onda morate stati, ostaviti sve što radite i napraviti facu kao iz Munchova Kinka, jer osjećate da i PJ isto tako pjeva. Ovoga puta udružena je s prijateljem, producentom i kompozitorom Johnom Parishom koji je poznat i po suradnji s Eelsima ili omiljenim Giant Slazmami, što znači da će zvučna slika biti još bogatija, pogotovo nakon prošlog minimalističkog, jezivog albuma White Chalk. I dalje je Polly sama svoja i pita se što joj je bilo da pođe u Kaliforniju, te briše kući, a u nadojnovi pjesmi se posebno namjerila na nekog jednika za kojeg kaže da ima "lily livered little pants" i "chicken liver balls" poručujući mu kroz zube: "Stick it up your fucking ass!" Nek je nama živa i zdrava Polly i njen uvrnuti rock bez kojeg bi svijet sigurno bio siromašniji mjesto.



SAD

- 1 Taken
- 2 Underworld 3
- 3 Twilight
- 4 The Curious Case of Benjamin Button
- 5 Slumdog Millionaire



EUROPA

- 1 Twilight
- 2 Australia
- 3 Mamma Mia
- 4 Sin City
- 5 Quantum of Solace



Night at the Museum 2

fantastična komedija, 2009., gl. uloge: Ben Stiller, Owen Wilson, Amy Adams, redatelj: S. Levy

FENOMENALAN USPJEH PRVE

Noci u muzeju otvorio je priliku za nastavak, a čekali smo ga samo dvije godine. S originalnim podnaslovom "Battle of the Smithsonian" radnja prati novu avanturu noćnog čuvara Larryja Daleya koji se ovaj put uvači u najpoznatiji muzej na svijetu kako bi spasio svoje "izložbene" prijatelje Jedadiaha i Octaviusa dostavljene u Smithsonian greškom. Naravno,

sve zajedno zakomplirirat će se preko svih granica, uz primjenu najsvremenijih specijalnih efekata i veliku dozu humora i referenci na stvarne događaje. S obzirom na to da se radi o jednom od rijetkih primjera filmova namijenjenih svim generacijama, toplo ga preporučujemo za obiteljski posjet kinu - Night at the Museum 2 je ipak zabava u svom najčišćem obliku.



KINO premijera

Burn After Reading

komedija, 2008., gl. uloge: George Clooney, John Malkovich, Brad Pitt, redatelj: Ethan J. Coen



STANJE U DVD distribuciji i ponudi sada već službeno možemo nazvati katastrofalnim, a videoteke se zatvaraju brže negoli su se početkom osamdesetih otvarale. Razloge treba tražiti između internet-piratstva i video-on-demand usluga koje nude svi kabelski operateri, kao i u potpunom izostanku podrške samih distributera prema snižavanju cijena kako bi posuđivanje filmova bilo tržišno konkurentno. A dok se i posljednje videoteke ne zatvore, ostaje nam povremeno uživanje u

prvim malim remek-djelima sedme umjetnosti, u koje svakako spada i ovaj film. Genijalna braća Coen još jednom platu jedinstvenu mrežu komedije zabune i glumaca s top-lista najpoznatijih lica na svijetu, a miks ovaj put donosi smanutu priču o sudbini tajnih CIA-inih dokumenata koji dospiju u pogrešne ruke. Brad Pitt još jednom dokazuje koliko je doista sjajan glumac, a braća Coen ponovo dokazuju kako prava vrijednost filma leži u scenariju - i ničemu drugom. Obavezno.



X-MEN POČETAK WOLVERINE

Babylon A.D.

SF triler, 2008., gl. uloge: Vin Diesel, Michelle Yeoh, Mélanie Thierry, redatelj: Mathieu Kassovitz

GLUMAC-REDATELJ Mathieu Kassovitz došao je krajem devedesetih u Hollywood praćen ovcijama francuske kritike, da bi od nimalo proslavljene Gothike redateljski stolac ipak zamijenio glumačkom kućicom. Povratak iza kamere ipak se dogodio prošle godine, pa nas je monseigneur Kassovitz počastio još jednim svojim uratkom, SF trilerom koji kao glavni adut ističe Vina Diesela i specijalne efekte. Babylon A.D. priča

je o svijetu budućnosti gdje plaćenik Toorop preuzima zadatak praćenja misteriozne djevojke iz Europe u Americu, a u međuvremenu ih snalaze brojne nevolje. Najveći problem Babylona A.D. ostaje činjenica da se čitavo vrijeme doima kao pilot-epizoda neke serije, a ne kao cjelovečernji film. No opet, nismo očekivali ništa više pa možemo reći da smo očekivano i dobili. Ukratko, pogledati bez ikakvih očekivanja.



Pobjednik GamePlay natjecaja iz prošlog broja je Dino Kos iz Rijeke sa sloganom: "Otkrijte podrijetlo" (Reveal The Origin). Čestitamo Dini koji je osvojio trilogiju X-Men na DVD-u.



Knowing

SF triler, 2009., gl. uloge: Nicolas Cage, Chandler Canterbury, Rose Byrne, redatelj: Alex Proyas



UVJEK NAS ODUŠEVI vijest o novom filmu maga glume i karakterne ekspresije Nicolasa Cagea, a Prorocanstva je upravo jedan od takvih filmova. Radnja filma prati oca mladog dječaka koji otkriva kako se u 50 godina starih porukama bivših učenika škole koju pohađa njegov sin krije poruka u koju tajanstvena djevojčica bez greške previda sva događanja iz zadnjih pola stoljeća. Da stvar bude lošija (gora?), John otkriva da ona predviđa još tri katastrofe - a posljednja najvećestava razaranja na globalnoj razini. Uz pomoć



kćeri i unuke autorice tajanstvene poruke, on počinje uzbuđujuću utru s vremenom kako bi spriječio konačnu katastrofu, a mi dobivamo 122 minute nezamjenjivog uživanja u pogledu ispod obrva i naboranog čela u još jednom remek-djelu visokobudžetnog trash-zanra. Prorocanstva bi propustio samo luđak s papirirom, vidimo se u redu za karte.

KINO premijera

ODGOVORA:
Ljечnikozilac GP! Mlake daci vas NELEKTORIRANIM pismima

Pisma @

GAMEPLAY INFO

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvog broja, pitajte nam na adresu: GamePlay@pisma.hr (u naznaku: Pisma), Vlasika 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

EA I GAY PUBLIKA

Kao veliki obožavatelj Kuma koji je nebrojeno puta pročitao knjige i pogledao film nisam se mogao suzdržati od komentiranja igre čiji je uspjehom EA očito bio zadovoljan budući da su već pustili nastavak u prodaju. I dok oni razmišljaju o toj slatkoj lovi koju će zaraditi ja razmišljam o Marju Puzu kako se okreće u grobu. Pa kamo vodi ovaj svijet priljog kapitalizma kad za svakog postoji pomada koju ne može odbiti? Pri tome mislim na prodavanje igra EA-u koji je svjestan da ne može napraviti dobru i kvalitetnu igru kao što je primjerice Mafia, ali ima se para i licenca je rješenje. I onda još igra izlazi u travnju jer se zna da kad bi izšla krajem godine konkurencija bi ju ostavila da spava s ribama. I tako smo dobili polodrobniji proizvod za koji se čudim gdje našat publiku. Ljudi, ne budite lud! Ne dajte se prevatiti. Ako valite ovaj žanr igrate Mafia, a ako volite to malo modernije igrate GTA. A ja ću za to vrijeme čekati Danteov Katakomb da vidim kako Dante razvija svoje te demone. Imam jednu dosta dobru ideju koju ću predložiti EA-u kao što vas u novom Resident Evilu stalno prati Sheva zbog vam Vergilije ne bi bio partner? On bi vam sa svojim modima bio vrlo koristan, a da se Sheva svinja svidjela i Vergilije bi se svidio

Naučnici hvataju opor iznaučuju potpisnu nedostojnog heteroseksualnog čitatelja



publici na koju EA sa svojim pokloni cilja. I da više ne dužim zadržati ovo pismo citatom iz Pikla: "Ostavite svoju nadvu na koju ukažite." Ivan

Tako je Vergilije i nekoliko naučnik turskih hrva. Svida nam se tvoje razmišljanje.

SUPER HERO

Dobar den postovana redakcija GamePlaya, imao bih par pitanja ako vam nije problem odgovoriti na njih. Ja vas nazalost citam tek od 63 broja pa bih vas molio da mi ne odgovorite: pogledaj moje starija brojeva ili slično 1. Možete li mi preporučiti nekoliko dobrih super herojskih igara za PS2 a da to nisu justice league herones ili ultimate alliance 2. Koja je po vama najbolja igra za 2 playera na PS2

Eto nadam se da vam nisam dosadivao, hvala na odgovorima i ostanite najbolji! Pozdrav iz Makarske
Zelenko

1. Možemo. To je sigurno Spiderman, a pogledaj X-Man u ovome broju.
2. Nogač, od koep. Metal. Spil, Baldur's Gate i Lego SW III Indiana Jones.

DONOV POGLED

Prije svega, sretan Uskrs! GamePlay redakcija... svaka vam čast...! No ono što mi najviše na pisanje pisma je totalna nezabijakost u recenziranju Godfathera2... pa da je ona vidio Marlon Brando bi se u grobu okrenuo... no dosta crnog humora! Prvenstveno



kritika ide vašem kolegi Tomislavu, jer se prilikom recenziranja nije upoće dotalao godfatherovih GLAVNIH specifikacija kao što je Donov pogled, upravljanje kriminalni grupovima, izmaka, ućjone, polikupljanja, nove cool egzotrije i sl. tužno je i to što se gđ upoređuje sa GTA4. I to jedino zbog otvorenog karaktera igre i ništa više, onda slijeda kritika je opisivanje totalnih besmislica i to navodit kao nedostatke. tipa kakav je to don kaj turnira po cesti i ispušne probalnik za kaliku uskuga, ta je još čudno odnose tim civilima high profite podaci o kinosimone koje u tim uslugama trebaš koristiti... mislim to je isto kao da ja velim kao je meni čudno da Neko Belic, balkanac koji s nekim imigrantskim brodom dolazi u SAD, te je cijeli svoj život živio u komunističkim državama, bjele engleski od moje nastavnice engleskog! tvrdnja je glupa al takve se u zaključak donosili kod gđ a 2.1vo to je mi bilo na duši... pozdravite puno Tomislavu! PS. no hard feelings! Velibit

Tomo još uvijek traži zanimljivi donov pogled, kojim ga don sigurno nije počastio raskazom igre. I sigurno se, s tisućama tiskozemnih premisla ne bi li lošom Godfatheru poklonio veću ocjenu. A u zadnje vrijeme i spava nemimo.

GRAFIKA

Poz svima, bit ću kratak pa mi odgovorite!! Dali je grafika na x360 ili PS3 npr. u igri Resident Evil 5! Unaprijed Hvala! Dino

Razlike su toliko male i nebitne (u RES) da i nisu važne. Ustalom igrara svaka konzola malo nateže na svojoj strani, ali i to nije toliko bitno, budući da se sve multiplatformske igre nade tako da bi izgledale isto na svim platformama. Tako je i nominalno brže čipove PS3 moguće iskoristiti samo u PS3 ekakluzivima.

DOZA SARKAZMA

Pozdrav! GamePlay redakcija! Čitam vas ponovno zbog toga što ste neutralni prema konzolama i PC-u, a je uskoro kupujem ps2 pa si onda čitam i kum na kumaj 3 i Vidim da imate tu dozu sarkazma u odgovorima na pisma, pa mislim da će i ovo pismo biti tako odgovoreno. Nemo, prijedimo na stvar. 1. Možete li preporučiti 5 ili 6 igara za ps2 (bilo koji žanr, samo one igre za koje mislite da su odlične i vrijedne posmatrati). 2. Kad bi trebao izaci Deus Ex 3 za PC? 3. Možete preporučiti neku RPG igru a da nije Oblivion ili takvo nešto? (za PC) i sad za kraj bi se malo zapitao, kamo to ide igru? Prije si sa svakom igrom doživio nešto novo, a sada je to samo prazno mlaćenje i prelaženje igre, kao da smo nekakvi zombiji! Jedine igre koje sam volio, i još uvijek volim su Deus Ex, Half Life 2 i Fallout, pa i Diablo. Zašto? Zato jer su imale dobru priču, realnost, mogao si se ubijati u igru nakon 15 minuta. A sada je sve isto. FPS - ovi su k'o jaje jajeta. Želim apelirati na proizvođače igara, da se trude više, jer ovo što nam danas nude je jednostavno ispod prosjeka. A ja ću, dok se oni ne trgnu, igrati svoje najdraže igre, nadajući se da nešto tako ponovo dođi i Saint Jerny

1. U temi broj 64, naveli smo ih puno više, a i one vrijedne spomena bi zauzale bar dvije strane.
2. Kažu da ove godine sigurno neće.
3. Možemo. Sve ostale RPG igre za PC.

BAZIRAMO

Alo... najbolj... imama par, kratkih pitanja pitaj odgovorite imam ih... pa me zanimaju 1. kad izlazi resident evil darkside

Prije dva-tri mjeseca netko se sjetio zgodnog pitanja može li PS3 naručiti neki virus dok se skita virtualnim svijetom, što smo i odgovorili- zasada virusa nema, ali nema garancije da će tako i ostati. Na postavljanje istih pitanja postaje trend, kao i je li bolje bijelo ili crno u Eurocremu, pa ćemo i takva ignorirati. Ovu mjeseca bio je ignorirao Kum, u skladu s predsjedničkom kampanjom, što ćemo opet ignorirati, budući da nismo apolitični, već antiliditični.



chronicles (najviše ga)
2. kad će u evropu doc resident evil zero za wii
3. kad će izac resident evil degeneration za wii
4. imam dsi dala mogu na njemu igrati novi gta pozz. podjeite me ako sam zaboravio koji resi za wii...
i više za bažirajte na wii igre. HVALA i dosta i kvirim mjesecima
DennyTheSlup

1. Najavili ga, pogledaj.
2. Zero nije ni potvrđen da će se raditi.
3. Misliš na film? Od igre za Wii ništa.
4. Da.

VOZDRA

Evo i ja se odlučio napisati. Kvaliteta Casopisa je neupitna pa neću o tome. Radio sam pisanje je preferencijalna igra chrono trigger. Skinuo sam SNES-om (jer nemam DS) s neta i ipek zneisa odigrao ovu nemek djelo igrara industrije. Igra je toliko dobra da uopće neću puno o njoj pisat nego samo zelim reći svima da ju odigrati jer se isplati, odušević se vas sigurno ako volite old-school RPG. Par pitanja:
1. Je li postoji neka igra koja ima tak dobru priču kao chrono trigger?
2. Kad će konačno izaci neki japan rpg iz PS3? vrijedan posmatrati.
3. Na novom forumu mi ne radi strani password (ja radi na gameplay.hr) i kad me zatražio da upisim mail s kojim sam se ulogirao ja to i učinim al mi ne dođe postaviti na mail. Šta da radim?
To je sve od mene, ostanite najbolji pozz.
PS: Znam da ne odgovarate na mail al ovo sa forumom me odgleda pa bi vas zamolio da napravite iznimku Tnx.
wohmhole



TU SE GUBI, A NE DOBIJAŠ!

Poštovani Gameplay, pišem vam po drugi put i molim Vas da mi odgovorite na dva pitanja.

Kupio sam Wii Fit te sam prošao sve igre sa četiri zvjezdice te imam najbolje moguće vrijeme. U 15 dana sam uspio odigrati ukupno 50 sati Wii fit-a. I dali se zato to dobije neka nagrada? Uskoro mi je rođendan (30. 05.) te želim kupiti igru Legend of Zelda: Twilight Princess za Wii ali mi je u Algoritmu i u još nekim dućanima stvarno preskupa.

MOLIM VAS da mi odgovorite gdje ima igrice a da cijena nije pretjerano visoka i da nije negdje izvan Zagreba.

PUNO, PUNO Vam HVALA.

Vaš redoviti čitatelj Sven.

(Imam 11 godina i jako, jako mi se sviđa Vaš



Časopis i svaki sam broj pročitao od početka do kraja ne ispuštivši ni jedno slovo.)
Još jedamput PUNO hvala.
Sven

Ali Svevo, bit Wii Fita jest da se gubi, a ne dobija! A za Zeldu, pogledaj u oglasnicima, ili na forumu gameplay.hr. A mi ti u međuvremenu šaljem Ice Age 2, da se zabavljaš do Zelde, ti nama samo još javi adresu.



Sretan rođak, ovo ti nešto što ne škodi kilograme

1. Probaj s FF za SNES. Ili na PSone odigraj Chrono Cross.
2. Očekujemo White Night Chronicles ove godine.
3. Registriraj se na novi mail i bok!

NADAM SE

Nadam se dobar dan, poštovani Gameplay!

Čitam vas od 54. broja i super ste. Ovo je moje prvo pismo pa ću biti kratak:

1. Kada bi izšao onaj novi model PSP?
2. Može li još koji Resistance na Psp?
3. Kada će taj čip za PS3?
4. Može li se PS3 zaraziti nekim virusom ako surfam internetom preko njega?
5. Kako bi mogao spojiti PS3 bežično na Internet?
6. Postoji li u Call of duty: World at War neki inteli kao u call of duty 4?

To je to i pozdrav od Mihaela!

1. Saznat ćemo na E3 sajmu.
2. Teško.
3. Ma pun je on čipova, samo treba upaliti pravi.
4. Još ne.
5. Automatski, ruter će ga odmah prepoznati.
6. Ne inteli, već bedževi koji otključavaju razne stvariće.

OPUSTITE SE

Doslo i meni malo sreće pa ja doko pisat mail na yahoo-u. Evo ja vama pišem mail smo iz razloga da vas pozdravim! Nemam pitanja zato sve sto morate je:

1. Sjednite u fotelju i ljepo uživajte u ovom pismu.

Dami Dami

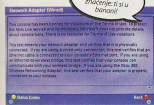
1. Hvala, nakon dva dana uživanja spremni smo za odgovaranje na sljedeće pismo.

U BANANI

Pozz Gameplayu

Čitam vas od prvog broja, sve najbolje. Prečižu na stvar, da ne duljim. Vlasnik sam x360 od kad je izašao, imam razne probleme no ovaj me najviše žvica. Zbog njega nemogu spava, tresem se. Oduvijek sam veliki fan multiplayera, no prije par mjeseci

Ova stika ima samo jedno značenje: ti si u banani!



sam se htio sign-in-ati u xbox live, ali mi neda. Otišao sam na TEST CONNECTION i jedino što mi piše FAILED je XBOX LIVE, kada kliknem u ono pokraj kaže da imam nekakav ban.??? (imam wireless internet i kupio sam onaj wireless priključak za x360 negdje kad sam ga dobio). Od tada sve više me muče ove nove igrice s savršanim mp-om... a ja ih nemrem igrat. Dosta sam surfao po netu i forumima, naišao sam na neke odgovore da je to moguće jer koristim pirat igrice. Mene zanima da li je to točno, ako je i ako nije molim vas da mi kažete kako da skinem taj ban.

BTW: ne koristim nikakve hackove ni sl. i imam novu xbox live karticu koju mi neda da upišem Tin

Pa zar ti sve to nije dovoljno da shvatiš kako imaš zabranu pojavljivanja na Live serverima jer su te uhvatili i piratnjakom u konzoli. Prodaj karticu, da ti barem to ne propadne.

POGORŠANO

Oj redakciju,

Sad je već po drugi puta kako sam u našem dragom gamer magazinu naletio na Splitfish FragFX, i sad kad sam prvi puta pročitao za dodatku htio sam ga kupiti i normalno čekao sam dok se ne pojavi kod nas u dućanima, međutim, prošla je godina dana, je ga još nemam a vi već pišete o novoj inačici! I sad dolazi ono standardno, recenziju napisati znate kao što i slike znate staviti da ne gonoraju i o tablici na kraju. E sad, sve to lijepo, potrudite se, bit će nešto od vas, danas sutra, no koga briga kaj sve ta stvar može i kako radi i ta sranja kad si je ne mogu nabaviti i zbog toga vam i pišem. Zanimam me gdje si mogu nabaviti Splitfish FragFX V2, bilo to u hrvatskoj ili negdje drugdje, jer ako znate napisati cijenu onda sigurno znate i gdje nabaviti. Eh da, u konačnici, malo ste se i pogoršali, čitam vas od prvog broja, da da, znam da je to bilo već u prastara vremena dok se Kratos još borio protiv Aresa, no je već druga priča, ali je prije ipak bilo više negradnih igara, pravi gameri su mogli slati svoje radove i bili su nagrađeni, a sad nema skoro pa ništa originalnog iz prvih brojeva, a cijena samo raste i tako sad kupujem cigarete za 24 kune, vražja država. Ali razumijem ja, vas, stisnula vas recesija kaj i globalna kriza, propulpi ste, jer drugo obrazloženje za stavljanje gejpедера tamo gdje su pisma ne znam, ma dobro, barem niste duplirali stvari, ono crmčugu tipa Cj iz San Andreasa sa kitom od 60 cm, ma budi bog s vama, otvorite vaše duhovne oči i sve će biti bolje

Pozdrav, Mirčan

Recenziju napisati znamo, slike staviti znamo, a znamo i odgovoriti, ili otvori na GMC-ove stranice, jer cijenu ipak nismo



mošli izvući iz guzice, Splitfish FragFX V2 prodaje se u barem tri dućana u Zagrebu.

NETKO MI SURFA

Pozdravi!

Imam par pitanja i problema pa cu odmah pocet bez uvodnog dijela.

1. Imam toom flat internet i nije mi bed ako mi neko upadne u vezu i procita mailove ili malo prosura po netu no u zadnje vrijeme mi igrice poput cod4 i warhammera online lagaju. I sve mi to izgleda kao da mi se neki majmun malo vise sluzi internetom i skida stvari. Jel inace kada mi je torrent upaljen nemogu igrat igrice i surfat po netu.
2. Jel moze malo uputstvo kako da zakljucam vezu (imam vistu)
3. U prošlim ste broju objavili GTA: CW i rekli da je izašao ali kako to da ga jos danas nitko nema u zagrebu??
4. Kada izlazi pokreni: platinum tj. kada dolazi u hrvatsku??
5. A sada imam jedno pitanje vezano uz NDS. Zasto su igre tako skupe??
6. Skuplje su nego u BOGATUIM drzavama Europe a u ducanima ih ima 500 a za pola...ma i vise nikad nisam cuo, pogledao sam na netu u Engleskoj po 270 kn a kod nas za 360. Zar su oni siromasniji od nas pa su im cijene niže?? Svaki put kada idem kupiti igru za nds predomislim se dali je to dobra igra i dali cu je jako dugo igrati i sve nije da nemam novaca nego mi zao dati za nesto kaj isto kosta kao npr. GTA 4 za PC.
7. Kada sam bio u Italiji prodavali su NDS za 100 EUR.?? Ja o.o WTF!!
8. Ma valjda su i oni siromasi ??
9. Evo morao sam to reci jel me to uzasno muci.
10. A sada vas pozdravljam i sve samo tako nastavite da ja imam kaj za citati!! :D
11. Vas vjerni citatelj iz ZG. Pavo

1. Ako je zaista u tome problem, stavi šifru i zaštitu na bežičnu vezu u ruteru. Ukoliko nemaš uputstva kako to napraviti, nazovi službu za korisnike i s njima, korak po korak, zaštititi liniju.
2. Oprost, ali ne možemo kontrolirati naše trgovce, niti im govoriti što i kada da naručuju.
3. Izlazi 22. svibnja.

IBLOCK MP3 PLAYER

MP3 player ili igračka?

ZA ONE KOJIMA nedostaju igračke iz djetinjstva iBlock će biti idealan. Ovaj je MP3 player modeliran poput kocke igračke s kakovima su se igrali svi koji su odrasli u zadnjih 40-ak godina. Izbočenja s gornje strane su komande za manipulaciju glazbenim datotekama i ne mogu poslužiti za slaganje više iBlockova u dječju kreaciju. Glazba se pohranjuje na SD memorijske kartice jer iBlock nema internu memoriju. Pozitivno je što korisnik može imati više SD kartica koje su danas vrlo jeftine, a negativno što je kupnja memorije dodatni trošak.

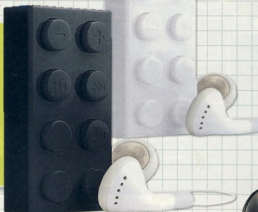
WWW.BOYSTUFF.CO.UK
CIJENA: OKD 200 KN

SONY ERICSSON
C510

Hvatač osmijeha

SONY ERICSSON JE poznat po kvalitetnim fotoaparatom i njihovim mobilnim. Model C510 po tome nije iznimka. Njegov 3,2 megapikslni fotoaparat radi odlične fotografije i pri tome se zna fokusirati na lice osobe koju se fotografira te prepoznati kada se smije da bi fotografija bila savršena.

WWW.SONYERICSSON.COM
CIJENA: 540 KN



Gadget vodič za
stylish gamere

toys 4
D girls &
boys

SEAGATE REPLICA

Replíciranje računala

ESTETSKI OSVIJEŠTENI PC korisnici s čežnjom su gledali Appleov Time Machine uređaj za backupiranje koji to radi jednostavno, svakodnevno i dobro izgleda. Sada više nema razloga za zavist. Seagateova Replica nudi istu jednostavnost i ugodan izgled. Replica automatski pohranjuje kompletnu sliku računalnog sistema na sebe, i to u nekoliko verzija.



WWW.SEAGATE.COM
CIJENA: OKD 1000 KN

MIL-TAC DEFENSE PEN

Olovka za samoobranu

OLOVKA JE STVAR koju svaka osoba najnormalnije nosi i koja ne poziva na oprez kao što bi to na primjer učinio sprej za samoobranu. Upravo to je čini odličnim alatom za samoobranu. Mil-Tac proizvodi olovke napravljene baš za tu namjenu, i za pisanje naravno. Njezina tajna je u materijalu od kojeg se izrađuje, a radi se od aluminijski koji se koristi za izradu zrakoplova. Jedini minus koji smo mi pronašli ovoj olovci je njena cijena.

WWW.MIL-TAC.COM
CIJENA: 500 KN



HUSQVARNA AUTOMOWER 260

Robot kosilica

LJUBITELJI ENGLJSKIH TRAVNJAKA koji ne žele znati ni iskusiti kako je teško održavati takve travnjake uživati će u ovom Husqvarnu proizvodu. Automower je robot koji samostalno kosi travnjak, samostalno se vraća na mjesto za punjenje baterija kada mu nestane energije i pošalje SMS vlasniku ako naletni na ikakve probleme u radu. Jedini problem mu je cijena od oko 4000 eura.

WWW.HUSQVARNA.COM
CIJENA: OKD 30.000 KN

