

# GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr



## PREMIJERA

### Dead to Rights: Retribution

Da, to je taj Dead to Rights - s Jackom i psom Shadowom u novom akcijskom spektaklu

## EKSKLUZIVNA PREMIJERA

# Modern Warfare 2

Nastavak je izgubio ime Call of Duty, ali je dobio mnogo toga novoga

## RECENZIJE

### Prototype

U direktnom okršaju s inFamousom

### Red Faction: Guerrilla

Hit and run!

## RECENZIJAZIVOTA

### The Sims 3

Kad odrastem, bit ću recenizent igara

E3 The Last Guardian / Halo 3: ODST / Heavy Rain / God of War III / Mass Effect 2 / Final Fantasy XIV / NEW Super Mario Bros. Wii / Alan Wake / Super Mario Galaxy 2 / Zelda: Spirit Tracks / Forza Motorsport 3... **OSTALE RECENZIJE** Demon's Souls / Ghostbusters: The Video Game / Bionic Commando / Virtua Tennis 2009 / Fuel / UFC 2009: Undisputed / Anno: Create a New World / Punch-Out!! / Secret Files 2: Puritas Cordis...

davoralfa@warcraftiv.org



CIJENA 20 KN - 5 KIM

# Start



16

## E3 2009

Dvije godine bez reflektora pozornice bilo je previše i svjetska gaming industrija odlučila je vratiti sajam E3 u nekadašnjem obliku. Ponovno rođenje nismo propustili.

### PREMIJERE

- 06 \_ Dead to Rights: Retribution
- 10 \_ Modern Warfare 2

### INSIDER

- 16 \_ E3 2009
- 24 \_ Brink
- 24 \_ Ratchet & Clank: A Crack in Time
- 24 \_ Mass Effect 2
- 25 \_ NEW Super Mario Bros.
- 25 \_ Super Mario Galaxy 2
- 25 \_ Metroid: Other M
- 26 \_ Tales of Monkey Island
- 26 \_ Castelvania: LoS



66

## Demon's Souls

Uvoz iz Japana nije se pokazao uzaludnim. Demon's Souls podsjetio nas je kako igre mogu biti brutalno neopraštajuće.



## 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](mailto:pretplata@gameplay.hr)



- |                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 26 _ The Last Guardian         | 45 _ BioShock 2             |
| 27 _ MGS: Rising i MGS: PW     | 46 _ Arcania: A Gothic Tale |
| 27 _ Zelda: Spirit Tracks      | 48 _ God of War III         |
| 27 _ Avatar                    |                             |
| 28 _ Splinter Cell: Conviction |                             |
| 28 _ Order of War              | 54 _ Matrix iliti g u p     |
| 28 _ Supreme Commander 2       | 56 _ Tech Wars v2.1.2       |

### KOLUMNE

- |                         |                                   |
|-------------------------|-----------------------------------|
| 29 _ MMO igre E3-ja     |                                   |
| 30 _ Alan Wake          |                                   |
| 30 _ Shadow Complex     | 56 _ Prototype                    |
| 30 _ Left 4 Dead 2      | 58 _ Red Faction: Guerilla        |
| 31 _ Forza Motorsport 3 | 60 _ The Sims 3                   |
| 31 _ Gran Turismo 5     | 64 _ Ghostbusters: The Video Game |
| 31 _ Gran Turismo PSP   | 66 _ Demon's Souls                |
|                         | 68 _ Anno: Create A New World     |

### FOCUS

- |                                 |                              |
|---------------------------------|------------------------------|
| 36 _ Dante's Inferno            | 70 _ Virtua Tennis 2009      |
| 37 _ Brutal Legend              | 72 _ UFC 2009 Undisputed     |
| 38 _ Heavy Rain                 | 74 _ Terminator Salvation    |
| 39 _ Uncharted 2: Among Thieves | 74 _ Sacred 2: Fallen Angel  |
| 40 _ Halo 3: ODST               | 75 _ Battlestations: Pacific |
| 42 _ Army of Two: 40th Day      | 76 _ EA SPORTS Active        |
| 43 _ MAG                        | 77 _ Punch-Out!!             |
| 44 _ Overlord II                | 78 _ Fuel                    |



### Prototype

Sony nije slučajno ubrzao izlazak Infamous - Activisionov Prototype kasni već u startu

- |                                         |                            |
|-----------------------------------------|----------------------------|
| 80 _ Bionic Commando                    | <b>KIDS CORNER</b>         |
| 82 _ Damnation                          | 88 _ Night at the Museum 2 |
| 83 _ Trivial Pursuit                    | 89 _ Pokémon Platinum      |
| 84 _ SBKog Superbike World Championship |                            |
| 86 _ Rhythm Heaven                      |                            |
| 86 _ Klonoa                             |                            |
| 87 _ Secret Files 2: PC                 |                            |



## E3 - nekad i sad

**N** Stariji čitatelji GamePlaya sjetit će se važnosti sajma E3 za igraću industriju i strke svih posjetitelja oko štandova izdavača. Redovito održavan u svibnju svake godine zamjerio se skupom velikim izdavačima prije tri godine te je njihov bojkot doveo do gašenja najpoznatijeg sajma. U sljedećim godinama održana su dva zamjenska sajma, organizirana po hotelima i konferencijskim dvoranama, no oni isti izdavači, kojima megalomanija nije odgovarala, priznali su da im nedostaje stari E3 u prostorijama losangeleskog Convention Centra gdje pod svjetlima reflektora mogu organizirati bombastične prezentacije i tempirati ekskluzivne najave u vrijeme kad gameri svijeta svu pažnju

usmjeravaju prema njima. Novi stari E3 tako se ponovo rodio, no ipak ima jednu, nama značajnu razliku - nema više prevelikih gužvi. Naime iako su i prijašnjih godina vrata sajma bila zatvorena za posjetitelje koji nisu dio industrije ili medija (za razliku od onog u Leipzigu otvorenog za sve posjetitelje), događalo se da štandovi budu prezakriveni mnogobrojnim posjetiteljima, što je otežavalo rad svima pa tako i nama, a posljedica toga najčešće je bila da su Europljani bili zakinuti za dio vijesti, pogotovo onih prezentiranih iza zatvorenih vrata. Ove godine stvari su za nas bile puno bolje i nije nam poznato je li manji broj posjetitelja posljedica rigoroznije kontrole pri registriranju posjetitelja gdje

nije svaka redakcija časopisa, makar se bavio ribizjom, mogla poslati svoj novinara i njegova brata/sestru na sajam ili je ekonomska kriza smanjila broj potencijalnih posjetitelja. Kako god bilo posljedice su bile pozitivne za sve nas novinare i vjerujemo kako će se pozitivan trend nastaviti i iduće godine. Sadržaja je bilo jako puno, što možete vidjeti i u ovom broju, no nemojte pomisliti da smo time završili s E3 pričom - u idućem broju očekuje nastavak i detaljnije prikazivanje najzanimljivijih igara. Među prvima premijeru Fife 10 koju smo imali priliku isprobati (ranu verziju igre) te razgovarati s producentom igre Davidom Rutterom. Očekujte neočekivano. **Dario Zrno**



### PISMA ČITATELJA

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

### SPASILAČKA SLUŽBA

Ako ste zapei u igri i ne znate što činiti ne očajavajte - pišite nam a mi ćemo sve savjete i odgovore rado objaviti u GamePlayu u rubrici Spasilačka služba. Pitanja šaljte na adresu uredništva: **GamePlay, Vlasika 40, 10000 Zagreb** ili na mail: [savez@gameplay.hr](mailto:savez@gameplay.hr)





Zaplovimo kroz mikrokozmos  
pohlepe, zločina, korupcije i  
siromaštva

# Dead to Rights: Retribution

IZLAZI KRAJEM GODINE  
ŽANR AKCIJSKA AVANTURA, IGRAČI 1  
PROIZVOĐAČ VOLATILE GAMES IZDAVAČ NAMCO  
BANDAI / XBOX HTTP://www.deadtorigths.com

**N** Motivi, motivi. Uvijek važni, uvijek u središtu pozornosti kad pokušavamo odgonetnuti zašto se događa ono što se događa. Kod igara čini se da je lako (kao i s mnoštvom drugih stvari, osoba ili događaja), prvi i najočitiji motiv je novac. Vjerujemo da je sredstvo oko kojeg se vrti cijeli svijet bilo i Namco Bandaiju odlučujuće da nakon četiri godine potpune neaktivnosti oživi Dead to Rights. Budući da je od izlaska originala prošle respektabilnih sedam godina, a od posljednjih izdanja iz serijala (Dead to Rights 2 i Dead to Rights: Reckoning ekskluzivno za PSP) već spomenute četiri godine, pitali smo se opravdano, čemu oživljavati serijal u hibernaciji umjesto krenuti s nečim novim. Pitanje je pogotovo dobivalo na težini vezano uz informacije da bi Dead to Rights: Retribution trebao predstavljati povratak u prošlost, doduše ispeglanu

## FACT TABLICA

- dva igriva lika: Jack i Shadow
- intenzivan i brutalan sustav borbe izbliza
- brze i atraktivne pucačke dionice
- korištenje Shadowa kao stealth oružja ili beskompromisnog izravnog napadača
- korištenje protivničkih oružja za kontranapade
- intrigantna neo-noir priča

se počela lagano otapati i najednom smo postali vrlo zainteresirani da doznamo što nam to spremaju za posljednje tromjesečje ove godine.

— **Retribution nije prequel ili sequel. On je u odnosu na original ono što su Batman Begins i Casino Royale za svoje junake. Ova igra je nulta godina i novi početak za serijal DTR —**  
(IMRE JELE, project director / NICK DIXON, creative director)

I next-gen prošlost (zanimljivo zvuk, zar ne?), ali ipak u prošlost, pa smo se uplašili pojavljivanja ulatne reciklaže. Ipak, nakon što smo doznali da su Volatile Games potrošili čak 18 mjeseci na konstrukciju nove priče, skepsa nam

## JA I MOJ PAS

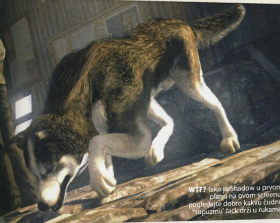
Serijal Dead to Rights je priča o kriminalca Jacku Slateru i njegovu psu Shadowu koji se u najgorem i najopasnijem gradu na svijetu nađu upleteni u avanturu koja ih obojicu

može stajati života. Originalna igra ponudila je u svoje vrijeme nekoliko važnih gameplay novotarija kao što je bilo korištenje protivnika kao štita, bacanje i pucanje u objekte te





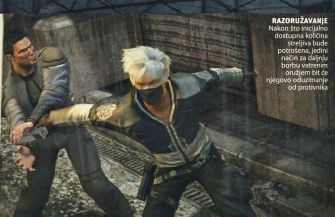
**KRVAVA POSLA** Ruku umiranih protivnikovom krvlju, Jack šalje jednaka u beživotni let prostorijom



**WTF?** Iako je Shadow u prvom planu na ovom ekranu, pogledaju dobro kakvu čudnu "topuzinu" Jack drži u rukama.

korištenje psa za napad i razoružavanje protivnika. Kako bi nastavili vrijednu tradiciju uvođenja inovacija, Volatile Games žele predstaviti sustav povezivanja dvaju

elemenata igrivosti, a to su pucanje iz trećeg lica i borba prsa o prsa. Iako možda na prvu ruku ne djeluje osobito bombastično, projekt director Imre Jele uvjerava nas da se radi o inovativnom hibridnom sustavu borbe kod kojeg



#### PROTIVNICI

Nemaju osjećaja za dobro ponašanje i napadaju koordinirano i bez zastoja, što je karakteristika igre za koju možemo izreći isključivo pohvale jer nam je već dosta igara u kojima protivnici čekaju svoj red za batine



— Ovo je igra bliske borbe i pucanja, a mi želimo postići da se prijelaz između ta dva elementa igrivosti uopće ne osjeća —

(IMRE JELE, projekt director)

nema nikakvih zaustavljanja u igranju prilikom prijelaza između pucnjave i tučnjave. S obzirom na to da slika govori više od tisuću riječi, Imre je bio toliko ljubazan pa je prezentirao demo igre sastavljen od dva nivoa igranjem kojih smo trebali dobiti sliku onoga što će se odvijati u DTRR-u.

#### UHODAVANJE

Kao predjelo, serviran je prvi nivo koji ustvari služi kao kratki tutorial, a na kojem Jack dolazi u gradski centar ispred zgrade nazvane Temple Tower, koju je zauzela grupica terorista koja drži taoce. Uvodna scena prikazuje prepirku Jacka i pregovarača o tome treba li Jack ući u zgradu ili ne, no

## JOŠ MALO O SHADOWU

**U GLAVNOM TEKSTU** mogli ste već pročitati ponešto o Shadowljevim boričkim sposobnostima, no ono što nas doista intrigira je njegova inteligencija. Shadow nije samo Jackov najbolji prijatelj, nego je vjeran i pouzdan suborac. Autori su se mučili da od psa stvore uvjerljiv lik koji će igrati moći simpatizirati, a ne ga promatrati isključivo kao specijalno oružje. U tom smislu poduzeli su ambiciozne korake

u odnosu na arhitekturu umjetne inteligencije koja pokreće Shadowa. Naime, pas ne bi trebao imati samo predodređene zapovijedi tipa "slijedi" ili "napadaj" ili "ubi", nego bi trebao aktivno pratiti što Jack radi i tijekom igre ustvari učiti te prilagođavati svoje ponašanje postupcima svog gospodara. Imre Jele objasnio nam je to na sljedećem primjeru: "Ako Jack proviri iza kuta, isto će učiniti i Shadow; ako mu kažemo da

miruje, mirovat će, no imat će i svoju svijest", što je prikazao igrajući demo. Naime, iako se prvotno skrivao kao i Jack, Shadow je, primjetivši da su skriveni protivnici zaskočili Jacka, odlučio priskočiti mu u pomoć bez obzira na naredbu. Osim toga, Jele napominje kako im se Shadow u početnim verzijama činio presnažnim i preubojitim, pa su ga s vremenom oslabili, kako bi ga učinili uvjerljivijim i životnijim.



**PATH OF THE SHADOW** Potpuna usluga, od promatranja do zasljed i na kraju ubojstva



**STIL** Primjetno je kako su autori likovima namijenili pomalo kockavi, glomazan i ne previše simetričan izgled, iako bi nam više odgovarao prefiniji izgled, moramo se pomiriti s opće pristupnim trendom svojstvenim za Unreal 3 grafički pokretač (premda nema porvoda da su koristili upravo njega).

**NJUH?** Začudo, autori nisu ponudili nikakve informacije o tome hoće li se Shadow moći služiti njuhom. Takva mogućnost bila bi vrlo prikladna i možemo reći da ćemo biti razočarani ako je ipak ne bude.

## GRANT CITY

**GRANT CITY TREBAO** bi u igri gotovo imati vlastiti karakter kao što ga imaju Jack i Shadow. Jele naglašava kako su htjeli da igrači vide, čuju i lakašaju svu turbulenciju grada prožatog korupcijom i kriminalom. Kako bi imali opravdanje za to što će tijekom igre 500-tinjak zločestih dečki ostati skriveni za glavom, trudili su se smisliti odgovarajuću priču koja će svim vidionom nastižu su ni manje ni više nego godinu i pol dana razvoja DTRR-a, što je među ostalim rezultiralo Grant Cityjem kakav ćemo vidjeti u igri. Grad je izgrađen kao presjek nekoliko stilova (beaux arts, neogotika, strukturalni ekspresionizam i art deco), a podignut je na temeljima položajima u doba Velike depresije, po uzoru na stvarne američke gradove. Od navedenih stilova ipak će dominirati neogotika i art deco koji se po vidjenju autora faktično i figurativno muče da zadrže korak s nadmenošću suvremenog potrošačkog društva i građevinama koje ga prate. Da bi postigli željeni rezultat, u Volatile Games istraživali su izgled i povijest mnogih značajnih zgrada i građevina u velikim američkim gradovima, poglavito New Yorku i Chicagu, od kojih su preuzeli relevantne vizualne elemente, te ih naposljetku iskoristili kao temelj za izgradnju okoline u igri.



**SVIJEATA VELEGRADA** Grant City možda u osnovi jest star, ali to ne znači da nema dijelova u kojima dominira moderna arhitektura

**ŽIVOT** Jači protivnici na lijevoj strani ekrana imaju indikator zivota/energije

**ZAKLON** Puhvalo je što će biti moguće koristiti zaklon, no upitno je korisnost pucanja nastjepe iz zaklona ako je strejivo toliko rješko kao što najvajuju da će biti.

**INTERIJERI** Trebali bi ipak predstavljati mali odmor od mračnih i vladnih ekstjerijera kojima ćemo biti izloženi tijekom cijele igre

kad jedan od taoca završi na pločniku kao palačinka, Jack ulijece unutra i započinje obračun. Tučnjava će činiti najveći dio akcije koja će se odvijati u DTRR-u, tako da taj segment igre treba što prije svladati, barem nam tako sugerira Imre Jele. Brzo učenje bliske borbe nije nužno samo zbog brojnosti protivnika i njihovih stalnih napada, nego i zbog činjenice da će u igri oružja i streljiva biti na kapalkju. Možda se tom spoznajom sinergije tučnjave i pucnjave, jer će tučnjava dominirati, no nećemo pretjerivati s preuranjenim ocjenjivanjem, dok ne isprobamo još barem dva-tri nivoa igre. Jack će ipak uz snažne šake moći nositi i dva oružja te bombe, no oružja neće biti namijenjena stalnoj uporabi, nego ćemo ih nakon pražnjenja spremnika sa

— Većina igrača kupit će ovu igru jer želi osjetiti dobru tučnjavu, pa ćemo im to i pružiti —  
(IMRE JELE, project director)

streljivom moći slobodno baciti. Kako bismo se dokopali novog i napunjenog oružja, moći ćemo se koristiti rušenjem/razoružavanjem protivnika, što je izvedeno na krajnje jednostavan način, pritiskom na odgovarajuću tipku, čija je uporaba sugerirana ikonicom na ekranu. Vizualna prezentacija spomenutih rušenja/razoružavanja protivnika nazvanih blockbreakers, još je jedan od aspekata zbog kojih će igra sigurno

**HYBRID COMBAT SYSTEM** U svakom slučaju Jackov život ovisit će o njegovoj sposobnosti da se goloruk simultano obračuna s većim brojem (neoružanih) protivnika



dobiti oznaku 184. Prikazi borbe su toliko brutalni da se s lakoćom mogu usporediti s nedavnim prikazima smaknuća viđenim u Godfatheru 2. Kao primjer možemo navesti situaciju u kojoj Jack razoružava protivnika,

podgađa ga s po jednim metkom u svaku nogu, protivnik pada na koljena, Jack ga snažnim udarcem šalje natrag u zrak i u međuvremenu mu strpa nekoliko metaka u prsa (a bilo je i gorih

**ŽIVOPISNO** Skupina sjedokoznih kopskih bandica imać će vrlo bučan dan



**POMOĆNIK** Bude li Jack osloniti, dobro je znati da će se moći osloniti na svog jedinog pratitelja



**360°** Ako se protivnici uspiju prisiljiti Jacku iza leđa dok je zabavljen nečim drugim, uspije li ih spasti na vrijeme, omogućena mu je trenutačna reakcija protiv nadolazeće prijetnje



**BULLET TIME** Prvi DTR imao je implementiran dodatak sličan onome kakav smo inicijalno upoznali u Max Payneu, pa se može očekivati da će, s obzirom na količinu protivnika, i ova igra imati nekakvu pomoć pri rješavanju



primjera koje ovdje nećemo spominjati). To znači da će prizori u kojima je Jack primjerice okružen protivnicima, i pritom jednog hvata i udara ga, baka ga u drugog, hvata tečeg i koristi ga kao štit prema četvrtom kojeg ubija mećima iz pištolja tečeg, biti prilično česti. Zvuči i izgleda vrlo zanimljivo, jer odvija se u punih 360°, a interesantno je da

**SNAGA** Valjda se Jackova široka ramena opravdavaju mogućnošću izvođenja okretih udaraca. Pogledate li helix, vidjet ćete da Jack nije imun na poznate marke odjeće.



## BUTALNOST

Kad pričamo o 18+ igrama i brutalnosti, mislimo pritom na ovakve scene u igri. Ovo definitivno nije prazan zaštitni znak, pa će roditelji morati pripaziti gdje postavljaju ovu igru kako ne bi pala u ruke onima kojima nije namijenjena.



## TEHNIČKI DETALJI I SLOŽENOST

**JEDAN OD TEŽIH** zadataka svakog ambicioznog proizvođača igara je kako igru učiniti da izgleda "hollywoodski", a problemi koje većina autora igara ističe su uvijek isti: nemogućnost potpune kontrole kamere i glumaca. Imre Jele misli da igre ipak imaju jednu veliku prednost, a to je tzv. three-act struktura koju objašnjava na jednostavnom primjeru iz horor filma. Naime, gledatelj gleda film, promatra što glumaci čini dok na primjer ulazi u prostoriju, otvara u njoj neka vrata te poduzima akciju ovisno o tome što je iz vrata. Gledatelj filma će gotovo uvijek znati što glumci čeka iza tih vrata i može pritom vikati ili gestikulirati, ali neće imati kontrolu nad glumcem odnosno radnjom. U igri igrači vodeći svoj lik promatra okolinu i neće uvijek znati što se skriva iza nekih vrata, pogotovo ako mogućnost otvaranja tih vrata nije uvjetovana linearnošću igre. Takav nelinearan i uzbuđujući pristup

u svojoj igri želi i Imre Jele, jer i sam ističe da priča mora biti "zacičena" budući da temeljni koncept "Ja-sam-osvetnički-nastrojeni-policajac/vojnik-kojem-su-ubili-oca" nije sam po sebi nimalo zanimljiv i originalan, ali ga pravilno ispričano pričom i mogućnošću emotivnog vezanja za likove, žele taloviti učiniti.



**ODLUKA** Treći dio three-act strukture, da li na lijevo ili na desno? A možda ostajemo i na mjestu. Kontrola je u našim rukama.

3u tvorcima novog Batmana prezentirali sličan pristup igranju, s time da nam se čini da bi u DTRR-u stvar trebala funkcionirati još bolje i tečnije. Naposljetku, treba ipak malo smiriti strasti i dodati da koncept nije toliko revolucionaran, jer sličan sustav borbe ima i Yakuza 2 na PS2.

## NEMA ŠALE

Drugi dio demonstracije trebao je predstaviti mogućnost igranja sa Shadowom, a informacije o tome očekivali smo s neskrivenim nestrpljenjem. Trenutak u kojem se Shadow uključuje u akciju vrlo je lako prepoznati jer je i ekran prilagođen

čemo ih ovisno o situaciji. Naime, Shadow će se, u skladu sa svojim imenom, moći nečujno prikrasti protivniku, srušiti ga na zemlju, njuškom mu poklopiti usta i nos i tako ga ugušiti. Osim toga, Shadow će srušenog protivnika moći odvući na mjesto izvan fokusa ostalih protivnika, te ga po potrebi u miru "dovršiti". Druga mogućnost je frontalni napad 40-ak kilograma teškog aljaškog malamuta, koji će nakon snažnog skoka rasparati grlo protivniku i zastrjti ekran litrama krvi. Prilikom takvog napada Shadow će moći prvo ugušiti protivnika za ruku, te ga razoružati (pritiskom na odgovarajuću tipku), a nakon toga ga

**— Da bi se osigurala autentičnost borbe, glavni animator VG-a vrstan je borac i poznavatelj kung-fua —**  
(IMRE JELE, project director)

odnosno modificiran korištenjem svog filtra, kako bi se naglasila nemogućnost pasa da raspoznaju boje. U konkretnom slučaju radi se o sedmom nivou igre u kojem je Jack ozbiljno ozlijeđen pa Shadow stupa na scenu. Kao specifičnom akcijskom junaku, akcije će mu biti prilično očekivane, što znači da će se moći prikadati protivnicima ili ih zaskočiti poput prave zvijeri. Svaki pristup ima svoje draži, a upotrebljavat

srušiti na pod i nastaviti s krvoprolivom. Sve videno zasad izgleda obećavajuće, posebno iz perspektive ljubitelja "ozbiljnih" akcijskih avantura, pa se nadamo i vjerujemo da igra nakon toliko dugog razvoja u konačnici neće biti bitno promijenjena nagore, nego će dostupno vrijeme do jeseni/zime ove godine iskoristiti isključivo za kvalitetna poboljšanja. —Tomislav Tomašić



**POMOĆNIK** Bude li Jack odjednom, dobro je znati da će se moći osloniti na svog jedinog pratitelja



**360°** Ako se protivnici uspiju približiti Jacku iza leđa dok je zabavljen nečim drugim, uspije li ih spasti na vrijeme, omogućena mu je trenutačna reakcija protiv nadolazeće prijetnje



**BULLET TIME** Prvi DTR imao je implementiran dodatak sličan onome kakav smo inicijalno upoznali na Xboxu Payneu, pa se može očekivati da će, s obzirom na količinu protivnika, i ova igra imati neku vrstu pomoći pri nishanjenju



primjera koje ovdje nećemo spominjati). To znači da će prizori u kojima je Jack primjerice okružen protivnicima, i pritom jednog hvata i udara ga, baca ga u drugog, hvata trećeg i koristi ga kao štit prema četvrtom kojeg ubija mećima iz pištolja trećeg, biti prilično česti. Zvuči i izgleda vrlo zanimljivo, jer odvija se u punih 360°, a interesantno je da

**SNAGA** Valjda se Jackova široka ramena opravdavaju mogućnošću izvođenja oskivih udaraca. Pogledate li bolje, vidjet ćete da Jack nije imun na poznate marke odjeće.



## BRAUTALNOST

Kad pričamo o 18+ odjenu i brutalnosti, mislimo prikom na ovakve scene u igri. Ovo definitivno nije prava za klicne, pa će roditelji morati pripaziti gdje ostavljaju ovu igru kako ne bi pala u ruke onima kojima nije namijenjena.



## TEHNIČKI DETALJI I SLOŽENOST

**JEDAN OD TEŽIH** zadataka svakog ambicioznog proizvođača igara je kako igru učiniti da izgleda "hollywoodski", a problemi koje većina autora igara ističe su uvijek isti: nemogućnost potpune kontrole kamere i glumaca. Imre Jele misli da je igra ipak jednu veliku prednost, a to je tzv. three-act struktura koju objašnjava na jednostavnom primjeru iz horor filma. Naime, gledatelj gleda film, promatra što glumac čini dok na primjer ulazi u prostoriju, otvara u njoj neka vrata te poduzima akciju ovisno o tome što je iza vrata. Gledatelj filma će gotovo uvijek znati što glumica čeka iza tih vrata i može pritom vikati ili gestikulirati, ali neće imati kontrolu nad glumcem odnosno radnjom. U igri igrači vođeni svoj lič promatra okolinu i neće uvijek znati što se skriva iza nekih vrata, pogotovo ako mogućnost otvaranja tih vrata nije uvjetovana linearnošću igre. Takav nelinearan i uzbuđujući pristup

u svojoj igri želi i Imre Jele, jer i sam ističe da priča mora biti "zacičena" budući da temeljni koncept "Ja sam osvetečki-nastrojeni-policajac/vojnici-kojem-su-ubili-oca" nije sam po sebi nimalo zanimljiv i originalan, ali ga pravilno ispričanom pričom i mogućnošću emotivnog vezanja za likove, žele takvim učiniti.



**ODLUKA** Treći dio three-act-strukture: da li na lijevu ili na desnu? A možda ostajemo i na mjestu. Kontrola je u našim rukama.

su tvorci novog Batmana prezentirali sličan pristup igranju, s time da nam se čini da bi u DTR-u stvar trebala funkcionirati još bolje i tečnije. Naposljetku, treba ipak malo smiriti strasti i dodati da koncept nije toliko revolucionaran, jer sličan sustav borbe ima i Yakuza 2 na PS2.

## NEMA ŠALE

Drugi dio demonstracije trebao je predstaviti mogućnost igranja sa Shadowom, a informacije o tome očekivali smo s neskrivenim nestrpljenjem. Trenutno u kojem se Shadow uključuje u akciju vrlo je lako prepoznati jer je i ekran prilagođen

čemo ih ovisno o situaciji. Naime, Shadow će se, u skladu sa svojim imenom, moći nečujno prikrasti protivniku, srušiti ga na zemlju, njuškom mu poklopiti usta i nos i tako ga ugušiti. Osim toga, Shadow će srušenog protivnika moći odvući na mjesto izvan fokusa ostalih protivnika, te ga po potrebi u miru "dovršiti". Druga mogućnost je frontalni napad 40-ak kilograma teškog aljaskog malanuta, koji će nakon snažnog skoča rasporiti ruku protivniku i zastrejeti ekran litrama krvi. Prilikom takvog napada Shadow će moći prvo ugušiti protivnika za ruku, te ga razoružati (gritiskom na odgovarajuću tipku), a nakon toga ga

**— Da bi se osigurala autentičnost borbe, glavni animator VG-a vrstan je borac i poznavatelj kung-fua —**  
(IMRE JELE, project director)

odnosno modificiran korištenjem sivog filtra, kako bi se naglasila nemogućnost pasa da raspoznaju boje. U konkretnom slučaju radi se o sedmom nivou igre u kojem je Jack ozbiljno ozlijeđen pa Shadow stupa na scenu. Kao specifičnom akcijskom junaku, akcije će mu biti prilično očekivane, što znači da će se moći prikradati protivnicima ili ih zaskočiti poput prave zvijeri. Svaki pristup ima svoje draži, a upotrebljavat

srušiti na pod i nastaviti s krvoprolivom. Sve videno zasad izgleda obećavajuće, posebno iz perspektive ljubitelja "ozbiljnih" akcijskih avantura, pa se nadamo i vjerujemo da igra nakon toliko dugog razvoja u konačnici neće biti bitno promijenjena nagore, nego će dostupno vrijeme do jeseni/zime ove godine iskoristiti isključivo za kvalitetna poboljšanja. **Tomašić**

GP  
premijsa

Povratak u još većem stilu

# Modern Warfare 2

Činilo se kao vječnost, ali putovanje dugo dvije godine bliži se kraju. Pred nama je tek nešto manje od 120 dana iščekivanja

IZLAZI 10. STUDENOG ŽANR FPS IGRAČI 1-7 ONLINE MULTIPLAYER PROIZVOBAČ INFINITY WARD IZDAVAČ ACTIVISION [HTTP://WWW.MODERNWARFARE2.COM](http://www.modernwarfare2.com) PLATFORME PS3 / X360 / PC



Modern Warfare

2 možda jest izgubio naziv "Call of Duty" ispred svog imena, ali svakako nije izgubio ništa drugo. Pravi nastavak, sad slobodno možemo reći

legendarnog Call of Duty 4 samo što nije izišao, a prvo veliko predstavljanje dogodilo se na izložbi E3 tijekom Microsoftove konferencije. Kao što je već neko vrijeme službeno poznato, Modern Warfare 2 pojavit će se širom svijeta na isti dan za sve tri velike platforme, a ostaje vidjeti što ćemo sve još doživjeti u eventualnoj uvertiri prije 10. studenog ove godine. Nakon gotovo 13 milijuna prodanih komada igre na svim platformama, prvi Modern Warfare ostao je zapamćen

## FACT TABLICA

- doraden singleplayer mod
- Special Forces coop mod za 2 igrača
- unaprijeđene tehničke značajke
- unaprijeđen online multiplayer
- izlazi za manje od 4 mjeseca
- bez 'slabih' platformi - PS2, Wii, NDS

po mnoštvo postignutih rekorda i nepreglednom nizu nagrada koje je osvojio od 2007. do danas. Milijuni igrača proveli su dane i mjesece

## MIRIS KONKURENCIJE

Uspjeh igre COD4 drastično je promijenio situaciju na tržištu u žanru. Dok je prije dvije godine bio gotovo bez konkurencije, MW2 će u trenutku izlaska imati dva poprilično jaka konkurenta. Battlefield: Bad Company 2 sasvim će sigurno ispraviti sve grijehe prethodnika i izazvati veliko zanimanje igrača, dok je prikazivanje MW2-a - velike PS3 ekskluzive namijenjene online FPS napucavanju 256 igrača - pokazalo kako je MAG uspješno "pokupio" sve važne dijelove COD4 i uklopio ih u svoj specifičan način izvođenja. Iako nije smješten u isto "moderno" okruženje, futuristički HALO 3: ODST svakako će ugrabit i dio kolača među X360 FPS ekskluzivama do kraja godine. Na nekoliko smo mjesta uvjereni da će MW2 - zbog mnoštva razloga - još jednom uvjerljivo odnijeti pobjedu u žanru.



## PROKLETSTVO STARIJIM EKSKLUZIVIMA

**IAKO MODERN WARFARE** istovremeno izlazi na sve tri platforme, Microsoft je i za ovaj nastavak osigurao svojevrsnu ekskluzivnu vlasnicima X360 konzole. Prva dva DLC "paketa" - čiji je sadržaj još uvijek nepoznat - bit će prvo dostupna X360 igračima. Naravno, nije objavljeno što točno znači ta ekskluzivnost, odnosno hoće li X360 dobiti DLC tjedan ili mjesec dana prije od ostalih platformi, ali poanta je kako Microsoft i dalje ne šteti novac kako bi zadržao prestiž svoje platforme.

Nas trenutno najviše zanima što će se dogoditi s još nenajavljenom, ali svakako izvješnom multiplayer-betom. Prošle dvije - za COD4 i COD: WaW - također su bile dostupne ekskluzivno za X360 igrače, i to čak oko dva mjeseca prije izlaska same igre. Može se očekivati da Activision neće propustiti priliku za stvaranje dodatnog zanimanja za MW2 kroz veliku MP betu, ali bit će povalno ako je napokon učine dostupnom za igrače na svim platformama.



**NIKAD DOSTA PERKOVA** Dok čekamo objavu detalja MP modova, na internetu se pojavljuju mnoge glasine vezane upravo za MP kampanju i njezine detalje. Posve neprovjereni navode tvrdnje kako će stizovi - dostupni u Special Forces ob-og modu - također biti dostupni za Maj, osim što će tražiti suradnju dvije igrače i žrtvovanje jednog perk štota. Slično se priča i za laserske ciljnike, a već možemo zamisliti paniku u misijama Search & Destroy nakon spoznaje kako je tanka crvena zraka upravo pronašla poziciju posred vašeg pogleda.

Igračiji jedan od najpopularnijih multiplayera ikada napravljenih, dok ga danas - godinu i pol dana nakon izlaska igre - igraju stotine tisuća igrača, i to nesmanjenim tempom. Dapače, sam COD4 još uvijek se u velikom broju država nalazi na recentnim top-listicama i prodaje se bolje nego mnogi posve novi naslovi, što je postignuće kojim se može pohvaliti iznimno malen broj igara uopće.

### PROBLEMI PO COD-U

Sve to zajedno najbolje je poznato upravo tvorcima igre, studiju Infinity Ward, koji je izradi nastavka pristupio

jako ozbiljno i posvećeno. Veliki sukob sa studijem Treyarch djelomično je zaustavljen intervencijom izdavača COD igrače Activisiona, ali pokazalo se kako je Infinity Ward iznimno negativno prihvatio Treyarchovo kiječenje njihovim perjem tijekom izrade igre Call of Duty: World at War. Iako je Activision učinio sve što je mogao da svađu studija zadrži dalje od javnosti, međusobna neterpeljivost rezultirala je događajima u kojima se Infinity Ward potpuno odrekao naziva Call of Duty i svoju igru odlučio izdati pod "podnaslovom" koji im je donio svjetsku slavu. Modern Warfare 2 tako više nema nominalne

### GDJE JE OSAMA?

Autentičnosti će pridodati misije smještene u neposredne afganistanske planinske lance. Prema najavi, jedna će misija tražiti od igrača iznimno dugotrajno napredovanje kroz područje i istraživanje sustava pećina kako bi se otkrila skrivena teroristička baza.



veze sa serijalom Call of Duty, iako će ga mnogi još dugo vremena nazivati kolokvijalnim nazivom "Call of Duty 6". Nova igra donijet će sve sastojke prvog Modern Warfarea, obogaćene i unaprijeđene nakon dvije godine razvoja i pomnog praćenja želja milijunske vojske fanova. A ono što je Infinity Ward pokazao tijekom svihbija i početkom lipnja daje razloga za veliki optimizam kod svih ljubitelja najpopularnijeg virtualnog modernog ratovanja u povijesti videoligara.

### KAMPANJA JE VAŽNA

Kada govore o Modern Warfareu 2, Infinity Ward prije svega ističu singleplayer kampanju kao najvažniji dio igre. To je možda čudno s obzirom na činjenicu kako najveći dio svoje

nas Modern Warfare 2 baca u cizme narednika Gary "Roach" Sandersona, člana specijalne jedinice Task Force 141. Njegov zapovjednik je Sergeant "Soap" MacTavish, naš virtualni alter ego iz prošle igre, koji je iskustvom i uspjesima u misijama vezanim oko terorističkog vođe Imrana Zakhava na zapovjednom mjestu zamijenio legendarnog Captaina Pricea. Dvije godine nakon što je Zakhav ubijen nad svijet se nadivja nova teroristička opasnost - njegov zamjenik Vladimir Makarov pokreće tajnu operaciju usmjerenu na novi veliki napad na zapadne države. Obavještajne informacije pokazuju kako će nova opasnost biti još veća i dramatičnija, a jedini način da se zaustave njihove namjere je ponovno uključivanje

**— Nadamo se da će igra pružiti igračima konkretan osjećaj uvjerljivosti - ali da će sve nove ideje doživjeti kao pravu evoluciju u odnosu na prvi MW —**

( JASON WEST - predsjednik Infinity Warda )

popularnosti MW duguje multiplayer komponenti, ali IW želi ostati dosljedan onome što su uspješno započeli s prošlom igrom: napraviti nezaboravan i uvjerljiv singleplayer koji će tvoriti osnovu igre za sve ostale modove - ono u čemu su njihovi dotedavni kolege iz Treyarcha tek djelomično uspjeli. Tako

jedinice Task Force 141. Prvi tragovi vode k dalekoj bazi ruske vojske smještene u nedostupnim planinama sjeverne Rusije, a upravo je ta misija i pokazana na konferenciji E3. MacTavish i Sanderson započinju samoublaku izvidničku misiju prelaska zaleđenih vrleti snježnog lanca, a konačni dolazak u bazu pokazat će kako su obavještajne

**SVE JE U DETALJIMA** Sva oprema i pružuje u MW2 kreirano je prema stvarnim podacima i opremi pojedinih vojski i jedinica. Iako su popis izostali, svim je sigurno kako će nas MW2 počastiti aktualnim navedenim najvećih svjetskih vojski. Novost u serijalu bi će automatski mitraljezi - popularni Turret - za koje nije objavljeno hoće li se pojaviti i u MP modovima igre.



**POTPUNA KONTROLA** Igrač će uvijek ostati u srži akcije - od penjanja alpinističkim pješčama po zaleđenim liticama, preko postavljavanja eksplozivnog do izostavljanja važnije i pucajući po neprijateljima. Adrenalski lokovi poznati iz COD4 sada će biti dodatno potencirani.



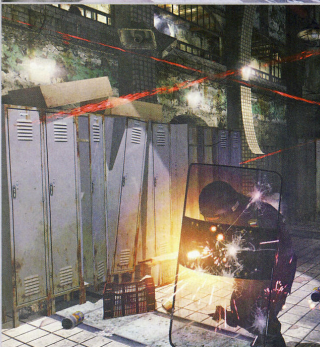




**ESENCIJA MW2** Pomno režirane akcijske sekvence besprijekorno se uklapaju u masovno FPS izvođenje. Bijeg na motornim sanjkama iz ruske baze iznimno je dojmljiv u otvranju, donje MW2.



**MNOGO VEĆA INTERAKTIVNOST** MW2 donijet će unapređenja u upotrebi okolnih objekata za postizanje iskustva cijela. Uz eksplozivne predmete i uništive zaklone očekuju nas i nužne promjene taktike zbog interaktivnosti u okolišu. Ostaje vidjeti koliko će se takvih obilježja kampanje prenijeti u ostale modove igre.



**ZAJEDNO SMO NEPOBJEDIVI** Svim smo sporni kako će Special Forces mod biti pojedinačno velika priča kao i "klasičan" online multiplayer. Dok čekamo službenu objavu broj 56 mislija i sadržaja koji će biti dostupni u njima, možemo se samo prijetiti zabave doživljene kroz Terrorist Hunt modove Rainbow Six: Vegas i Mass Zombies moda igre COD: Warfarea 2. Premda nije objavljeno hoće li SF mod biti dostupan samo lokalno ili i putem onlinea, teško je povjerovati da će ovakvo iskustvo biti ograničeno samo na split-screen igranje.

informacije bile tek djelomično točne. Spoznaja kako baza skriva srušeni satelit otvara radnju Modern Warfare 2, a pred igračem se nužu

sekvence pucnjave, vožnje motornih snježnih sanjki i izvrsno orkestrirane predefinirane akcijske sekvence kojima je obilovao prvi dio,

**— Želimo staviti igrače u autentične situacije i omogućiti im da se osjećaju i donose odluke onako kako bi činili stvarni operativci na terenu —**

( JASON WEST - predsjednik Infinity Warda )



#### VAŽNOST UVJERLJIVOSTI

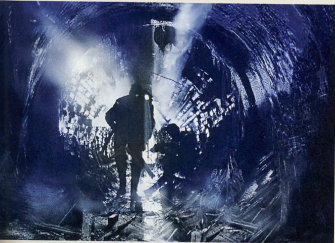
Kroz priču, MW2 će nas prevesti od Rusije, preko Afganistana, sve do Južne Amerike i Rio de Janeira. Naravno, izvjesno je kako Infinity Ward nije otkrio sve detalje i kako će konačna kampanja donijeti i neke druge lokacije, pogotovo stoga jer je prva službena najava igre pokazala i ronilačku misiju koja će se odvijati ispod vode, koja je dala naslutiti misiju na tlu SAD-a. Ostaje doznati hoćemo li i ovaj put voditi dva (ili čak i više) razdvojena operativca i hoće li nas iznenaditi

neke misije smještene izvan vremena odvijanja glavne radnje. Kada govori o MW2, predsjednik Infinity Warda Jason West upućuje na prvo obilježje buduće igre: "Sve je u prvom dojm, inicijalnom utjecaju koji će MW2 ostaviti na igrača." Dalje objašnjava: "Modern Warfare 2 puno je otvoreniji za igračeve reakcije i odluke, iako se sama priča i dalje razvija linearno. No željeli smo unijeti dodatnu uvjerljivost u mnoge segmente radnje, pogotovo one koji nisu jako vidljivi na prvi pogled. Tako smo odlučili bazirati premisu na činjenici kako su obavještajne službe najvećih zemalja svijeta ipak pod kontrolom zainteresiranih pojedinaca te da njihova izvješća nisu uvijek točna i u nacionalnom interesu. Takve stvari pridonose uvjerljivosti priče i sličnosti





**SASVIM SOLIDNO** Iako pogledam na detalje nije u razini vizualno najboljih predstavnika žanra, grafički pokretač MW2 sasvim solidno odrađuje svoj posao. Unatoč izvjesnim krikovima na teksture i prijenosu raznih efekata u stvarnom vremenu, sigurni smo kako će ukupan dojam konačne igre biti iznimno visok.



sa stvarnošću koju pratimo kroz medije. Uz uvjerljivu priču, najvidljivije obilježje MW2 svakako će biti grafički pokretač za koji je 2007. Infinity Ward dobio mnoštvo nagrada u tehničkim kategorijama. Iako bez službenog naziva, MW2 donijet će unaprijedenu inačicu pokretača iz COD4, s novim osobinama poput mogućnosti prikazivanja velikih okoliša koji će se učitavati u stvarnom vremenu, bez prekidanja misije. Tu je i povećana interaktivnost s predmetima, nešto što smo u COD4 tek djelomično taktički koristili - a sad bi trebalo imati mnogo veći utjecaj na samu igrivost. West posebno ističe snježni početak igre, kao i kasnije misije u afganistanskim planinama, gdje će pokretač omogućiti stvaranje iluzije

nepreglednih prostranstava i pustoši koji će pridonositi ukupnom doživljaju igre. Sa zajamčenom vrhunskom kvalitetom prikaza za sve tri platforme i stabilnih 60fps na konzolama, MW2 svakako će dostojno nastaviti tamo gdje je prije 20 mjeseci stao COD4. A do tada, sigurno je i nešto drugo - singleplayer kampanja je tek početak velikog kolača zvanog Modern Warfare 2.

#### **SPECIJALNI KOOPERATIVNI ODRED**

Singleplayer kampanja MW2 neće donijeti sve popularniji co-op mode za dva (ili više) igrača, koji je u zadnjih nekoliko godina postao standard velikog broja naslova u žanru. No zato će donijeti zaseban kooperativni mod igre Special Forces, inspiriran kulturnom

#### **SAVRŠENA ONLINE ZAJEDNICA**

**ISTOVREMENO S IZLASKOM MW2** pokrenut će se posve nova online zajednica igrača. Iskustvo stečeno u zadnje dvije godine bit će pretočeno u veliki i sadržajni community portal koji će okupljati igrače i klanove iz čitavog svijeta na jednome mjestu, uz napredne komunikacijske i društvene kanale. Iako detalji još nisu objavljeni, čini se kako Infinity Ward ozbiljno namjerava iskoristiti potencijal

društvenih zajednica poput FaceBooka i Twittera, te stvoriti okruženje gdje će svaki igrač moći sagledavati vlastitu statistiku i družiti se s drugim ljubiteljima igre. S obzirom na to da su neke druge igre već pokazale koliko takav pristup može učiniti za online zajednicu - tu prije svega mislimo na Killzone 2 i Socom - može se očekivati kako će MW2 čitavu priču odvesti još dalje.



**IPAK BEZ VOZILA?** Iako predstavljaju značajan dio SP kampanje, malo je vjerojatno da će vozila naći svoj put do MP modova. Loše iskustvo koje smo doživjeli s tenkovima i velikim mapama u COD: WaW pokazuje kako u igri ovog tipa mnogo bolje funkcionira pješački gameplay s fokusiranom borbom prsa u prsa.



robby1808@hotmail.com



## MIRKO, PAZI - MI-GI!

Eksplozija MiG-a 29 u proji misiji natjerat će vas na oči svakog pravog ljubitelja aeronautike. Iako je malo vjerojatno da će nam MW2 pružiti priliku da u nekoj od misija sjednemo u usku kabinu tog mitičkog ruskog lovca-bombardiera i doživimo virtualnih 2 maha preko ruskih latica, nada uvijek umire zadržaj.



## NEUPITNA MORALNOST ILI DVOSTRUKA MJERILA?

U SJENI OVOGODIŠNJEG saajma E3 dogodila se radikalna odluka njemačkog parlamenta koji je na tlu Njemačke potpuno zabranio prodaju i distribuciju videoigara s nasilnim sadržajem bilo koje vrste. Nakon problema koji je Activision već imao s COD: WaW - ponajprije jer se ticala i uloge Njemačke u Drugom svjetskom ratu - sada slična sudbina čeka i MW2. Odluka njemačkog parlamenta od sada u cijelosti zabranjuje bilo kakve sadržaje koji mogu promicati ubijanje ljudi kao sredstvo postizanja cilja, a ta će odluka imati dalekosežne posljedice za mnoštvo nastava koji se nalaze u prodaji, kao i one koji se tek trebaju pojaviti. Iako ostaje upitno je li takva opća zabrana pravi smjer kojim treba

ići regulacija sadržaja u videoigram, činjenica je kako se službeno ograničavanje prodaje igara s nasilnim sadržajem maloljetnicima gotovo nigdje adekvatno na sprvođi. Bez obzira na to što zabrane u bilo kojem obliku nisu dobre - a njemački igrači trenutno bjesne preko svih granica - pitamo se da li bi svijet postao bolje mjesto kada bi nestale nasilne videoigre. No sve dok su takve odluke više dio političkih previranja, a manje stvarne brige za regulaciju tržišta i društva, ostaje gorak okus u ustima nekih ne tako davnih vremena kada su zabrane pokušale regulirati slobodu izbora. A oni s boljim poznavanjem povijesti vrlo dobro znaju kako je to, nažalost, završilo.

## BIJELO NA BIJELOM

Može se očekivati kako će svi okoliši iz kampanje biti na neki način zastupljeni i u online MP modu igre. Posebno nas zanima na koji će način biti rješenja vidljivost jedinica u srijednjim uvjetima, te hoće li najmanje klase doći prikladnu opremu. Naravno, s pravom očekujemo i neki bijeli smučar za sve puške, koji unaprijed proglašavamo omiljenim bojnim oružjem za multiplayer.



završnom bonus misijom iz COD4, Mile High Club. Special Forces omogućit će zajedničku igru dvojice igrača u taktičkim situacijama koje će tražiti suradnju, planiranje i taktiziranje na kakvo su navikli pripadnici specijalnih postrojbi u svojoj svakodnevici. Osim što će na raspolaganju imati neke

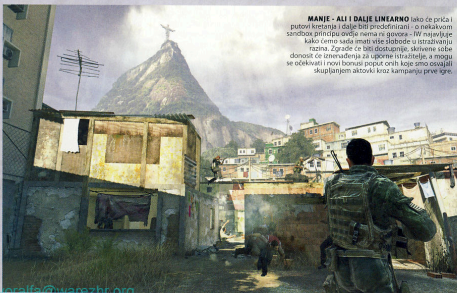
nove borbene dodatke koje dosad nismo vidali u serijalu MW, Special Forces mod kreira se nezavisno od kampanje i ima svoja pravila i način izvođenja. John West ističe kako je stvaranje takvog moda bio logičan potez u razvoju igre: "Dok radite na ovakvom projektu, na pamet vam

padaju svakakve ideje, od kojih jedan dio nikada ne može postati dio glavne priče, ali su i dalje jednostavno sjajne ideje. Onda pogledate izvrstan prijam koji je misija Mile High Club imala kod igrača prošle igre, i rezultat postaje logičan. Bez ograničenja priče kampanje naši dizajneri mogu oblikovati posebne misije koje će

biti osobite i dojmljive na svoj način. Pokušali smo napraviti kooperativnu igru za kampanju, ali neke stvari jednostavno nisu funkcionirale onako kako smo željeli. Onda smo počeli raditi Special Forces kao izdvojeni dio igre i sve je sjelo na svoje mjesto." Special Forces mod bit će dostupan iz glavnog menija, a očekivati je da će također sadržavati statistiku koju će biti moguće uploadati na servere igre i uspoređivati kvalitetu vlastitog prolaska s drugim igračima širom svijeta. Iako još nitko nije spominjao dodatni download-sadržaj (DLC) za Special Forces, izvjesno je kako Infinity Ward i Activision neće propustiti priliku da za određeni iznos obraduju igrače i novim FS misijama, kada se MW2 ustali u ladicama konzola i računala.

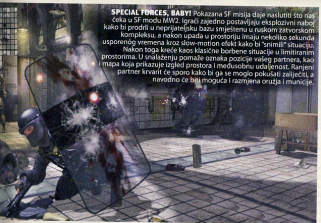
## ŠTO S ONLINEOM?

Naravno, najviše igrača i dalje će zanimati online multiplayer. Infinity Ward zasad ne otkriva karte tog dijela igre, uz napomenu kako će detalje multiplayera izložiti nakon ljeta. Dotad se West fokusira na nešto što je većini stalnih igrača COD4 bilo iznimno značajno. "Osobno mi je najdraži dio MP dijela COD4 iskustvo kako je velikom broju igrača slava



**MANJE - ALI I DALJE LINEARNO** Iako će priča i putovi kretanja i dalje biti preddefinirani - o nekakvom sandbox principu ovdje nema ni govora - IW najavljuje kako ćemo sada imati više slobode u istraživanju razina. Zgrade će biti dostupnije, skrivene sobe donosit će iznenađenja za uporne istražitelje, a mogu se očekivati i novi bonusi poput onih koje smo osvojili skupljanjem altkovki kroz kampanju prve igre.

Zanimljivo je što su za Activision i Infinity Ward odlučili prisutnost igre Modern Warfare 2 na sajmu E3 svesti na bitovni minimum. Većina novinara i javnosti jedino je uopriženje MW2 dobila kroz pet minuta igrivog prikaza koji je održan tijekom keynote najave Microsofta, dok se tijekom ostalih dana igra pojavljivala isključivo kroz trailer na velikim ekranima Activisionova štanda. Isključivo zatvorene igrive prezentacije održavale su se po unaprijed dogovorenim terminima, a odabrani novinari imali su priliku isprobati iću snježnu raketu prikazanu na keynoteu. Da se ipak radi o vrlo važnom naslovu bilo je jasno zato što su zatvorene prezentacije održavali najvažniji ljudi Infinity Wara, Jason West i Vince Zampella, a svaka je grupa novinara imala priliku provesti po pola sata uz igru. Iako nisu željeli govoriti ni o čemu osim o detaljima vezanim za prikazanu raketu igre, saznali smo kako se iza jedinice Task Force 141 po ideji scenarista igre "kruju" poneboli operativni vojski NATO-a: Delta Force komandopodružbe, prestižnog Rangers odreda i britanskih SAS jedinica, svih zajedno pomognutih CIA-inim operativcima.



**SPECIAL FORCES.** NABVI Pokazano SF mislaju da je nakluti što naj- čeka u SF modu MW2. Igrači zajedno postavljaju eksplozivni naboj kako bi prošli u neprijateljsku bazu smještenu u ruskom zehovskom kompleksu, a nakon upada u prostoriju imaju nekoliko sekunda usponnog vremena kroz slow-motion efekti kako bi "snimili" situaciju. Nakon toga kreće kaosa klasične borbene situacije u limitiranim prostorima. U snalazežju pomaže oznaka pozicije vašeg partnera, kao i mapa koje prikazuje izgled prostora i međusobnu udaljenost. Ranjeni partner krivati će sporo kako bi ga se moglo pokušati zalijeciti, a navodno će biti moguća i razmjena oružja i municije.

**BEZ KARNEVALSKIH LEPTOTICA** Gkrutni svijet nepreglednih favela navišji Rio de Janeira predstavljat će važan dio centralnih misija, a pružit će iskustvo urbane kampanje usmjerene protiv gerilskih snaga ilegalnih trgovaca oružjem.



bila na prvome mjestu. To smo tek dotaknuli u prošlog igri, kroz službene leaderboardove, ali nismo ni izbliza razradili taj aspekt onako kako smo željeli. To je područje na kojem trenutno intenzivno radimo. Želimo omogućiti pojedincima koji će napraviti nešto posebno, nešto vrijedno pamćenja, da

se neprijateljski vojnici beskraino pojavljivali sve dok igrač nije prešao određenu točku na nekoj razini. Sada smo našli druge načine da stvorimo izazovne situacije, a istovremeno zadržimo uvjerljivost. Kampanja nam je najvažniji dio od svih tri glavna moda MW2 i doista želimo da igrači to osjete i dožive prije negoli se upuste u istraživanje tajni online multiplayera

## — Puno smo naučili od 12 milijuna građa koji su igrali našu igru - kako doći do njih, kako komunicirati s njima i prije svega - kako ih slušati —

( JASON WEST - predsjednik Infinity Wara )

postanu slavni, da ih se pamti i prepoznaje. Može se očekivati kako će sve to biti povezano novom online zajednicom i kako će konačna igra donijeti sve ono što su milijuni igrača tražili od ionako gotovo savršenog COD4. Zanimljiva i nepredvidljiva singleplayer kampanja neće biti puno dulja od desetak sati koliko je trajala i u prošlog igri, ali West objašnjava kako za to postoje dobri razlozi: "Nismo željeli po svaku cijenu raditi dužu igru kako bismo se hvalili kampanjom od 20 sati koja će na kraju biti dosadna. Željeli smo fokusiratih 10 sati, nabijenih akcijom, obratima i adrenalinskim šokovima. Besmisleno produljivanje priče nama se čini kao krivi put k stvaranju bolje igre." A čini se i kako će najveća zamjerka prošlog igri biti uspješno ispravljena. "Svjesni smo da nam je veliki broj igrača zamjerio pristup u kojem su

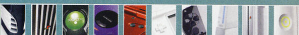
'Special Forces moda.' Uz očekivana nova oružja, razine, već najavljene DLC sadržaje, tehnička doradećenost i neupitnu igrivost - pokazana snježna razina igre otklonila je sve strahove oko eventualnih kompromisa ili promjena u gameplayu - Modern Warfare 2 već se čini kao jedan od izvrsnih pobjednika na top-ljestvicama prodaje u blagdanskom razdoblju. Iako je za MW2 trenutno izostao nepregledni niz nagrada i pohvala koje je dobila prva igra čak i prije izlaska, ogroman interes igrača na internet-zajednicama diljem svijeta jasno pokazuje kako Infinity Ward nema razloga za zabrinutost. Stoga već sada možemo predvidjeti kako će sam kraj godine biti obilježen modernim ratovanjem, na sličan način kao što je dogodilo krajem 2007. godine. Slava i svjetski uspjeh igre COD4 jasn su pokazatelji kako je takvo predviđanje - posve sigurna oklada. **AR**

robv180a@hotmail.com



# Insider

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



Electronic  
Entertainment  
Expo 2009

## << Povratak u budućnost >>

Ponovo, nakon dvije godine životarenja u obliku malenog seta tiskovnih konferencija, u ljeto ispunjeno maštanjem o novim igrama ispraća nas glamurozni, glasni i globalno orijentirani sajam E3. Ne, ovaj put u Los Angelesu nije najavljen PlayStation 4, Xbox 720 ni Wiiii, ali ono što smo tamo vidjeli upućuje na smjer u kojem će se industrija igara razvijati u sljedećih nekoliko godina.



E3 2009

OD SAMOG SONYJA U šali prozvan "najlošije čuvanom tajnom E3-ja", redizajnirani PlayStation Portable pod imenom PSPgo jedina je nova konzola prikazana na sajmu. Osim drukčijeg dizajna,

### Manji, tanji, umreženiji

najznačajnija je promjena nedostatak UMD pogona, što znači da ćemo igre za njega prihvaćati downloadom s interneta i poljevanjivanjem na 16 GB ugrađene memorije. Doduše, utor za Memory Stick je još uvijek tu, a i Sonyja su najavili da spremaju sistem kojim će vlasnici igara na UMD-u moći već kupljene igre dobiti u digitalnom obliku za igranje na PSPgo, no nije jasno objašnjeno kako će to funkcionirati. U svakom slučaju, od listopada, kada novi model dolazi u prodaju (po

još nepoznatij cijenji jer je najavljena samo ona za Ameriku - 250 dolara), sve će PSP igre biti dostupne i u obliku downloada i na UMD-u. Osim što je manji (upola dok je sklopljen) i tanji (40 posto), te su mu tipke skrivene iza ekrana dok se ne koristi, novi PSP se može Bluetooth vezom umrežiti s mobilnim telefonima, slušalicama i drugim dodacima. Za sada nije potvrđeno hoće li se tako moći spojiti i s PlayStationom 3, ali Remote Play funkcionalnost će ostati neizmijenjena kao, vjerujemo, i sve ostale mogućnosti koje PSP već posjeduje. Jednako tako, osim dimenzijama i dizajnom,

**LAKŠI I KOMPAKTNIJI** Izbacivanje UMD-a omogućilo je atraktivniji izgled no download sadržaja preko interneta kao jedine opcije kupovine, za nas će biti problem sve dok ne dobijemo podršku za PlayStation Store. A to bi se trebalo dogoditi krajem godine.

**MANJI I SLABI** Neki općiti kao iPhone, novi PSP ne samo da je konzola manja od starih modela, nego je i ekran manji - ali uz zadržavanje jednake raduivosti



24 Mass Effect 2



25 NEW Super Mario Bros. Wii



26 The Last Guardian

**POVIJEST SAJMA E3** je zanimljiva: počeo je skromno, s godinama se pretvorio u ekstravaganciju bužne glazbe, golihostih hostesa i gužvu koja se nije pokazala profitabilnom za izlagače, da bi završilo kao relativno malo okupljanje novinara i izdavača u hotelskim dvoranama.

No industrija videoigara treba nešto što bi privuklo mnoštvo, kao što dodjelja Oscara privlači pozornost na svijet filma, pa se E3 ponovo rodio u svom starom obliku: velike hale, veliki štandovi, velike (ok, ne uvijek) hostese i veliki kaos tisuća ekrana. Sudeći po vrlo

## “ČVRSTO VJERUJEMO DA ĆE ŽIVOTNI CIKLUS XBOXA 360 TRAJATI DO 2015.”

[SHANE KIM, dopredsjednik Microsoft Game Studiosa]

pozitivnim kritikama, velikoj posjećenosti i činjenici da je sljedeći E3 već najavljen u istom obliku, na istome mjestu i tjeđan dana poslije sljedeće godine, čini se da će ponovo neko vrijeme ostati ovako velik i bućan – baš kako nam se sviđa. Treba ipak priznati da ovogodišnji E3 još nije bio onoliko glamurozan kao “veliki” E3 sajmovi iz 2005. i 2006. godine, te da je prošlogodišnji Games Convention u Leipzigu bio ipak veći po broju posjetitelja – no zbog činjenice da na E3 (teoretski) nije dopušten pristup onima koji nemaju veze s industrijom igara, usporedbe nemaju smisla i nećemo se na njima zadržavati.

### ZLO NE UMIRE MLADO

Ukratko, sajam je uspio, unatoć tome što na njemu nije

**DAJTE SVIMA DA IGRAJU** Mogćnost isprobavanja gotova svih najavljenih hitova poput Uncharted 3, MW-3, God of War III, novog Ratchet and Clanka, Gran Turismo za PSP-je još mnogih drugih igara na PS3 i PSP konzole. Sonyju je, po našem mišljenju, donijelo titulu najboljeg štanda sajma



**SUŠBENI FORZA VOLARI**  
Proizvođać Finatrec u suradnji s razvojnić studijem Igra Forza Motorsport 3 izdao je čak tri službena modela volana: 911 Turbo S Edition, Clubsport Edition i Pure Edition, a sva tri bilo je moguća na impresivan način isprobati na Microsoftovim štandu

najavljena ni jedna konzola (osim PSPgoa), lako su neki prićali da bi već na ovom E3-ju moglo biti rijeći o novoj generaciji, dogodilo se posve suprotno: na sve strane prćali su komentari da će ova generacija konzola trajati mnogo duće od prećodne, kako zbog činjenice da je hardver već iznimno moćan, tako i zbog loše ekonomske situacije koja sprećava velike investicije s povratom u dalekć budućnosti.

Jedini pravi novitet u ovom smislu tako je već prije naslućeni PSPgo, redizajnirani model PlayStation Portable konzole koji u prodaju stiće najesne. Ostale konzole će, za sada, ostati iste i po obliku i po

**BEZ IZMENADENJA** Sve o novom PSP-u procunilo je na internet nekoliko dana prije sajma E3 pa su se čak i Sonyjevi predstavnici šalićli na račun loše ćuvane tajne



PSPgo se neće “unutarjnić” karakteristikama (procesor, memorija...) razlikovati od starih modela PSP-a, od kojih bi se zadnjić, PSP 3000, trebao nastaviti prodavati usporedo s mladim roćdom. A iako se radi o funkcijama razvijenim u prvom redu za PSPgo,

ćini se da će nadogradnja PSP firmwarea koju moćemo oćekivati negdje najesne donijeti nove moćućnosti: manipulacije multimedijiskim datotekama za sve verzije male konzole.

Jednako tako, od početka lipnja, PSP-u je omogućen download videosadržaja s PlayStation Networka, iako uobićajena ogranićenja pristupa do država i dalje

**350 EURA?** Objavljena je za sada samo cijena za Ameriku ali nadamo se da nećemo doćivjeti klasićnu analogiju dolar-euro



vrijede. Joć jedan element najavljn usporedo s PSPgo konzolom trebao bi razveseliti sve vlasnike Sonyjeve prijenosne konzole: jeftiniji programerski alati. Sony je, naime, objavio da za 80 posto smanjuje cijenu paketa razvojnić alata za PSP, što bi trebalo, nadajmo se, povećati broj novih igara – po našem mišljenju ključnog faktora za dobru prodaju.

cijeli, iako se pojeftinjuje (posebno za PS3) već dulje vrijeme očekuje. Nintendo je ipak najavio Wii u crnoj boji za japansko tržište, a predsjednik kompanije Satoru Iwata onako je usput spomenuo da su nedavno odustali od sasvim nove prijenosne konzole koju su imali praktički potpuno dizajniranu. DS se očito izvršno prodaje pa ne treba žuriti s nasljednikom.

S obzirom na to da su i PlayStation 3 i Xbox 360 na tržištu već nekoliko godina, malo je toga na njima ostalo neistraženo, pa Sony i Microsoft namjeravaju

## "DOBRO JE DA STE DOŠLI, UPLAŠIO SAM SE DA SE NEĆETE POJAVITI JER STE VEĆ SVE SAZNALI"

[JACK TRETTON, predsjednik SCEA-a na otvaranju tiskovne konferencije nakon što je tajna o novom PSP-u već bila otkrivena par dan prije početka sajma]

vijek trajanja svojih hardvera prodajući novim konceptima. A ključni novi koncept je – igranje pokretom. Sada se, napokon, pokazuje da je Nintendo bio u pravu sa svojom odlukom da ne pokazuje

Wimote gotovo do početka prodaje Wiija, kako ga druge kompanije ne bi kopirale (tada smo se smijali na tu tvrdnju). Naime, i Microsoft i Sony na ovom su sajmu E3 prikazali sustave interakcije s konzolom pomoću pokreta ruku i tijela, i dok Microsoftov možda nije toliko sličan Wiimoteu, ne može se poreći da je veliki uspjeh koji je Wii ostvario svojom jednostavnošću korištenja ključni element koji je natjerao ostale kompanije da krenu istim putem. Drugi koncept za produljivanje dugovječnosti konzola svakako su dodatne multimedijske mogućnosti pa je

E3 2009

## Hoće li kontroleri nestati?

ONO O ČEMU se najviše pričalo na Microsoftovoj tiskovnoj konferenciji je uređaj koji omogućuje prepoznavanje pokreta, objekata i glasa kao način interakcije s konzolom, kodnog imena Project Natal. Riječ je o sustavu baziranom na 20-ak centimetara dugačkoj plastičnoj šipki koja se postavlja ispod ili iznad ekrana, a u sebi sadržava specijalnu kameru, senzor dubine te mikrofoni, kao i procesor koji obrađuje signale dobivene iz njih. Ovaj paket vrlo napredne tehnologije omogućuje detektiranje pokreta cijelog tijela čak i pri vrlo lošoj rasvjeti, prepoznavanje lica i glasa, precizno detektiranje lokacije s koje glas dolazi i filtriranje pozadinske buke

Natala: igranje simulacije vožnje okrećući ruku kao da držimo volan, mahanje nogom kao da udaramo loptu, razgovor s virtualnom osobom kojoj je moguće pokazivati predmete iz stvarnog svijeta... No mora se priznati da su sve to tek tehnički demo koji najvjerojatnije ne bismo igrali dulje od nekoliko minuta. Također je objavljeno da je s početkom sajma E3 1000 paketa programerskih alata za kreiranje igara za Project Natal poslano programerskim studijima širom svijeta, pa se nadamo da ćemo sljedeće godine vidjeti što s ovako naprednim uređajem mogu učiniti inventivni dizajneri. Neki od njih već su sada govorili o velikim mogućnostima i idejama, a najzanimljiviji među

## "RARE (programerski studio) VEĆ SADA RADI S PROJECT NATALOM - ČAK I IZVAN TRADICIONALNIH OKVIRA IGARA"

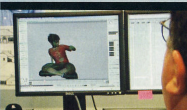
[SHANE KIM, dopredsjednik Microsoft Game Studiosa]

njima bili su svakako Peter Molyneux i Steven Spielberg. S druge strane, Tony Hawk je izjavio da vožnju na skateboardu nisu uspjeli napraviti tako da funkcionira uz Natal onoliko dobro koliko su htjeli. Ukratko, iako izgleda kao već gotov proizvod, za sada nije poznato kada će Project Natal stići u trgovine niti kolika će mu biti cijena - a s obzirom na vrhunska tehnologija koja je u njega uključena, ta bi cijena mogla biti relativno visoka. Također, treba



**CIJELO TIJELO UMJESTO KONTROLERA** Prikazane mogućnosti Natala vrlo su dobro funkcionirale i u brzom igri u kojoj igrači sudjeluje cijelim tijelom

- kako one zvučne tako i vizualne, na primjer u neurednim dnevnim sobama. U prijevodu, ovaj uređaj, spojen na Xbox 360, omogućuje da vaši pokreti i govor budu na vrlo precizan način prepoznati i iskoristi u igri. Microsoft je pokazao nekoliko ideja o korištenju Project



**VIRTUALNI DIČAK** za kojeg Peter Molyneux kaže da je dio davnog najavljenog Projekta Dineri, oduševio je prepoznavanjem odjeće i položaja sugovornika te sposobnošću održavanja jednostave konverzacije uz pomoć sustava Project Natal. Na pojavu su se glasine da se radilo o namještenoj animaciji a ne stvarnom demu. Karmu svijet ide!



Ne, to smo sami napravili

IAKO MNOGI ANALITIČARI smatraju da je Microsoft tehnologiju za Project Natal dobio kupnjom tvrtke 3DV Systems (ovog profića), Microsoftov potpredsjednik za strategiju Shane Kim izjavio je da je novi sustav dio internih ispitivanja. Istina je da je 3DV Systems prije više od godinu dana predstavio vrlo sličan koncept, no ne bi to bilo prvi put da velika kompanija kupuje manju kako bi ostvarila vlasništvo nad nejezitim patentima i spriječila konkurenciju da tržištu ponudi sličan proizvod.



**NIŠTA POSEBNO?** Maleni uređaj sa senzorima ne mora biti finalni dizajn, no izgleda relativno nenamjerno

prihvatiti da se radi o sasvim novom načinu interakcije s konzolom, pa će programeri trebati vremena da njime ovladaju. Natal je, ukratko, budućnost.



**IPAK BOLJE OD Wiija?** Steven Spielberg je još nedavno radio igre za Wii i oduševljavao se Nintendoom a sada je malenjak Microsoftov novu uređaj kao revolucionaran



**KONZOLA KAO PLATNO** Jedan od zanimljivijih prikazanih demoa omogućuje se igranje na virtualnom platnu rukama i nogama, uz promjenu boje glasovnim komandama



#### U OBLACIMA

Nintendo je svoj stand originalno uklesao u ekranijama medijima najpopularnije na kojima su se vrstile reklame ali i brojne animacije koje su se idealno uklopile u Nintendoov ugodni i nenametljivi dizajn.



#### TKO VIŠE PLATI

Hideo Kojima pojavio se i na Sonyjevoj i na Microsoftovoj konferenciji. Što mu je pribavilo ne baš lakav nadimak fanova obiju strana



#### ACADEMY OF CHAMPIONS

Ubisoftovu nogometnu igru za Wii najavio je Špani Pék, te rekao da je prije nego što je igra objavljena



UBISOFT

## AGENT

**AGENT** Jedno od iznenađenja na Sonyjevoj tiskovnoj konferenciji je najava PS3 ekskluzive od kreatora serijala Grand Theft Auto, programerskog studija Rockstar North. Radnja igre umještena je u sedamdesete a glavni protagonisti su tajni agenti u vrijeme hladnog rata.

na sajmu bilo puno riječi o pristupu glazbenim i video sadržajima na Xboxu 360, PlayStationu 3 i PSP-u. Konačno, treći element u kojem će konzole napraviti korak naprijed je povezivanje korisnika u društvene zajednice, te je tako najavljen Facebook i Twitter aplikacije za Xbox 360, pristup Facebooku (zapravo, za sada potvrđeno samo uploadanje slika) s DSi-a, dodatni sadržaji za PlayStation Home te Ubisoftov uPlay koji bi trebao biti spoj između videopoziva i ikacije za druženje. Osim toga, priličan broj najavljenih igara kao jedan od elemenata sadržavala

**"NISMO NAŠLI ZNAČAJAN RAZLOG DA WI UČINIMO KOMPATIBILNIM S HD-OM, NO AKO ĆEMO RADITI NOVU KONZOLU, ONA ĆE GA PODRŽAVATI JER JE SADA VEĆ DOSTA RAŠIREN"**

[ SATORU IWATA, predsjednik Nintendo ]

će kreiranje i razmjenu sadržaja među igračima, koncept koji je ove godine gotovo jednako popularan kao kooperativno igranje. Glazbene su igre, pak, ako ćemo suditi po broju najavljenih naslova, sada još popularnije nego prije.

**"GRAN TURISMO 5 JE U TOM STADIJU DOVRŠENOSTI DA GA MOŽEMO IZDATI KAD GOD POŽELIMO"**

[ KAZUOIRI YAMAUCHI, predsjednik Polyphony Digitala ]

#### IGRE SU IPAK KLJUČNE

Naravno, konzola je dobra samo onoliko koliko su dobre igre za nju, pa je i ovaj E3 obilovao novonajavljenim igrama. Kažemo "konzola", jer fokus na konzole jasno se osjećao na cijelom sajmu, iako to ne znači da je PC bio zapostavljen. Mnoge igre

E3 2009

## Muzike dok ne proplešete

**NA KRILIMA USPJEHA** glazbenih igara u protekloj godini, čini se da svi veći izdavači spremaju nove igre u istom žanru. The Beatles: Rock Band, Lips: Number One Hits, SingStar Take That, DJ Hero, Scratch: The Ultimate DJ, LEGO Rock Band... vjerojatno nismo sve ni pobrojali, tj. sasvim smo sigurno nešto propustili jer na sajmu smo na nekoliko mjesta vidjeli ljude kako pjevaju po stankovima, i to na svim većim konzolama - PlayStationu 3, Wiiju i Xboxu 360. Microsoft se zanimljivo sjetio napraviti posebni ogranak online trgovine na kojem će se moći kupovati digitalne pjesme za sve glazbene igre za Xbox 360, a mi čekamo da netko napravi jednu igru koja bi mogla progutati diskove svih ostalih i svirati sve njihove pjesme. Naravno, to se neće dogoditi, baš kao što i

neke od ovdje najavljenih igara nikad neće doći u Hrvatsku, no ako uz svoju konzolu želite pjevati ili svirati, izbora će definitivno biti u izobilju.



**NE SMETA** Ni gužva na sajmu nije smetala posjetitelje da se okupljaju u jednoj od mnogobrojnih glazbenih igara

#### DJ HERO

Activision je u svoju promociju svoje nove glazbene igre ugostila poznate DJ-e, koji su tom prilikom svoje umijeće pokazali na "igračim gramofonima"



# "AGENT (PS3 IGRA) ČE DEFINIRATI SVOJ ŽANR I DONIJETI SASVIM NOVO IGRAČKO ISKUSTVO"

[BEN FEDER, predsjednik Take-Two]

najavljene za konzole pojaviti će se i na računalima, ali od igara koje izlaze samo na PC-ju za oko nam je zapelo samo prvo prikazivanje Star Wars: The Old Republic u igrivom obliku te Square Enixov Order of War.

Općenito, ekskluzivnost igara bila je bitna tema ove godine, ali i tema oko koje su se informacije mijenjale iz sata u sat. Tako je Final Fantasy XIV



## MUZIKA NA POZORNICI

Prethodni Beatles pokazali su da su u toku s novom tehnologijom promovirajući svoju igru

# "JOŠ SMO POŠTEDIĆI U KRIKRAJU FILMOVA, PA ZAŠTO DA NE UČIMO OD NAJBOLJIH?"

[YVES GUILLEMET, predsjednik Ubisoft]

najavljen "samo za PS3", no ubrzo je potvrđen PC uz spomenuto "razmatranje ostalih platformi" - što znači da vjerojatno dolazi i na X360. Jednako tako, Metal Gear Solid: Rising najavljen je za Xbox 360, ali je poslije potvrđeno da izlazi i na PS3. Splinter Cell: Conviction za sada je najavljen kao ekskluzivan za X360, ali potvrđeno je da Lost Planet 2 neće izći samo za Microsoftovu konzolu kao što je prije najavljen

E3 2009

## Live još korak naprijed

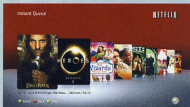
**IAKO MEĐU NAJAVAMA** zvučnih igara i Project Natala nisu dobile značaj koji zaslužuju, nove i nadograđene funkcije Microsoftove Xbox Live mrežne usluge prilično su zanimljive i sasvim će sigurno pridonijeti njezinoj popularnosti. Spomenimo prvo po nama najznačajniju uslugu games-on-demand koja čak i nije objavljena na tiskovnoj konferenciji nego naknadno: mogućnost downloada na svoj hard disk, tj. digitalne kupnje, cijelih Xbox 360 igara. Do sada je to bilo moguće s igrama za stari Xbox putem usluge Xbox Originals, no games-on-demand će je zamijeniti negdje najeser. S novim igrama svaki tjedan, cijevama jednakim onima u maloprodaji (uključujući i sniženja) te mogućnošću da igre nakon kupnje downloadate više puta (npr. ako vam zatreba prostor na hard disku, možete ih obrisati i ponovo downloadati kasnije), ovo zvuči kao kvalitetna alternativa kupnji igara na optičkom mediju. Prve igre koje će se pojaviti u games-on-demand trgovini su LEGO Star Wars, Bioshock, Assassin's Creed, Mass Effect, Oblivion, Crackdown, Colin McRae Dirt, Sonic The Hedgehog i Call of Duty 2. Nadajmo se da pri kupnji igara neće biti ograničenja koja su nas u Hrvatskoj do sada sprječavale u pristupu nekim Xbox Live sadržajima.

Ono u čemu ćemo sigurno biti sriječeni je gledanje Xbox TV programa, koje će biti dostupno samo u Velikoj Britaniji, te korištenje novonajavljene usluge video streaminga filmova i serija u 1080p razlučivosti. Doduše, nada ima jer je Microsoft objavio da proširuje ponudu video sadržaja na 10 dodatnih država: Austriju, Austriju, Belgiju, Dansku, Finsku, Nizozemsku, Novi Zeland, Norvešku, Švedsku i Švicarsku. OK, Hrvatsko još nema na popisu, no širenje će se vjerojatno nastaviti pa, tko zna... Kad smo kod filmova, spomenimo da će njih sada biti moguće gledati sa



**ISKAJI SE AVATAROM** Prva igre za koju smo sigurni da će podržavati nagradnu opremu za avatare je Halo 3: ODST

sedam prijatelja odjednom - iako nije sasvim jasno kako će to izgledati. Druga po značaju je svakako objava da na Xbox 360 dolazi aplikacija Facebook koje će podržavati ažuriranje statusa i upload fotografija te direktno objavljivanje snimki iz igara. Prva igra koja će to podržavati bit će EA Sportsov Tiger Woods PGA TOUR 10. Za one koji misle da je kraće glazbe, i Twitter će dobiti svoju aplikaciju, kao i poznata glazbena zajednica Last.fm. Doduše, čini se da će, za razliku od Facebooka i Twittera, značajan dio glazbene funkcionalnosti Last.fm biti ograničen na "Gold" korisnike. Posljednji, nama najmanje zanimljiv novitet je "Avatar Marketplace" - novo sučelje za pregledavanje i kupovanje dodatne opreme za vaše avatare. Osim kupnje, dodatke za avatare moći ćemo i zarađivati u igrama poput Achievementsa, pa, tko voli da mo avatar izgleda cool, uskoro će to moći postići na više načina.



**ZA SADA JOŠ DALEKO** Nove mogućnosti pristupa video sadržaju u Hrvatskoj su i dalje nedostupne, no jednog dana...



**PIJEVALI, PTIČICE** Popularnost Twittera stalno raste pa vjerujemo da će nam Xbox 360 verzija približiti nove sledbenike

facebook

**SVI SU GORE** Facebook na Xbox Liveu automatski dodaje još jedan razlog za pokretanje konzole

facebook

Felicia's Photo Albums



Felicia's News Feeds



robj1908@hotmail.com

## Konačno čarobni štapić

GLASINE O "ČAROBNOJ ŠTAPIĆU" za igranje koje su se u proteklih nekoliko godina više puta povezivale sa Sonyjem konačno su potvrđene. Riječ je o novom načinu interakcije s PlayStationom 3 koja uključuje PlayStation Eye kameru i specijalni uređaj po izgledu nalik na malo veći Wilmote sa svjetlucavom kuglom na vrhu.

Prikazani oblik uređaja nije konačan jer se radi o prototipu koji bi u sljedećih godinu do dvije trebao biti pretvoren u komercijalni proizvod, pa za sada nismo poznati ni izgled, ni sve funkcionalnosti, a kamoli datum početka prodaje ili cijena ovog sustava. Ipak, ono što je prikazano potvrđuje tvrdnje o vrhunskoj preciznosti i vrlo širokim mogućnostima upotrebe - od selektiranja (kao Wilmote), preko igranja FPS-ova i sportskih igara do pisanja po ekranu, pri čemu je do izražaja došla sposobnost sustava da detektira pomake i manje od milimetra.

Mogućnosti koje nam padaju na pamet su šarolike - jer prikazani uređaj omogućio bi PlayStationu 3 praktički sve što se može s Wilmoteom i još mnogo više - no postavlja se pitanje cijene jer ako će trebati kupiti i kameru i jedan ili dva (neki prikazani demo koristili su dva štapa odjednom) kontrolera, moglo bi se reći o

skupoj igrački. S druge strane, iz načina funkcioniranja i objašnjenja koja su Sonyjevi inženjeri dali, može se naslutiti da se ne radi o posebno naprednoj tehnologiji, što znači da sama proizvodnja uređaja neće biti preskupa pa ni cijena za korisnika nužno ne mora biti visoka.

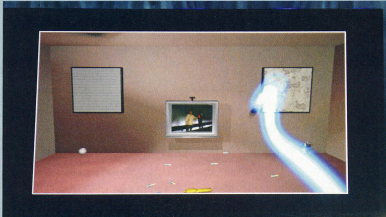
## "KONAČNO IMAMO NAČIN INTERAKCIJE S KONZOLOM KOJI NAM OMOGUĆUJE IGRANJE STRATEGIJA U STVARNOM VREMENU",

(JACK TRETTON, predsjednik SCEA-a, o Sonyjevu "čarobnom štapiću")

**DVA ŠTAPA** Najpozitivniju reakciju publike, a i nas samih, došla je prezentacija upotrebe dvaju štapa (wands) kao luka i strijele. Činilo nam se da na ekranu vidimo svaki i najmanji pokret napinjanja luka, kao i nisanje demonstratora.



**PISANJE - PRECIZNO I JEDNOSTAVNO**  
Hoćemo li jednog dana pisati recenzije na ovaj način?



**TEK PRVI KORAKI** S obzirom na to da je svima jasno da je sustav tek u povojima, demonstracija je bila prilično tehnička, uz puno priče i obećanja budućih mogućnosti - poput ovog zamahivanja virtualnim bičem



nego će doći i na PS3.

Sony se, zapravo, pohvalio da će za PlayStation 3 ove godine izdati čak 35 ekskluzivnih naslova, no pitanje je što su sve to pobrojali. Po mnogima najzanimljivije stvarke ekskluzivne za crnu konzolu svakako su The Last Guardian (nova igra tima koji nam je donio Ico i Shadow of the Colossus) i Rockstarova igra Agent za koju rockstarovi najavljuju uspjeh poput onog koji je ostvario Grand Theft Auto. O LA Noire nije bilo spomena (sjetimo se - on se još nije materijalizirao a također je bio najavljen kao ekskluzivna na relaciji Rockstar - Sony).

**VAŽNO JE BITI JEDINI**

Kod Nintendo se, pak, sa sigurnošću može govoriti o

ekskluzivama - jer najznačajnije igre objavljuje sam. Tako su za Wii i DS najavljene čak četiri igre s Mariom u glavnoj ulozi: Super Mario Galaxy 2 (za Wii), NEW Super Mario Bros. Wii, te Mario and Luigi: Bowser's Inside Story (za DS) i Mario vs. Donkey Kong: Minis March Again

## "IGRA JE DOBRA, GRAFIKA JE VRLO DOBRA, A MI SMO SUPER"

(RINGO STARR, The Beatles' Rock Band)

koji je, dok ovo čitate, već izišao na DSiWareu. Za Wii je potvrđen i prikazan Wii Fit Plus o kojem se već prije nagađalo te je najavljen neobičan dodatak za mjerjenje tlaka igrača, no jedno od najvećih iznenađenja

**STRAH OD SVINJSKE GRIPE**  
Manji je od stravi za novim igrama



robby1808@hotmail.com



Nintendoove konferencije svakako je bila nova igra iz serijala Metroid po imenu Metroid: Other M, ovaj put s pogledom iz trećeg lica. Igru će raditi Team Ninja, pa možda uključuje efekt "bouncing breast" iz igara DoA, ili akciju u stilu Ninja Gaidena?

Uglavnom, pozitivno nas je iznenadio velik broj igara koje su prvi put prikazane u opipljivijem obliku (samo da spomenemo Splinter Cell: Conviction, Gran Turismo PSP, Left 4 Dead 2, Red Steel 2, Need For Speed: Shift, Forza Motorsport 3, Metal Gear Solid: Peace Walker, Resident Evil Portable...) kao i novi detalji, slike i isječki igara koje smo već vidjeli (na primjer, saznali smo da će u Assassin's Creed 2 biti i vatrenog oružja!). Kad bi sve to trebalo sažeti u

## "PROJEKT NATAL ZAUJVEĆ JE PROMIJENITI NAČIN NA KOJI SE IGRAMO"

(PETER MOLYNEUX, kreativni direktor Microsoft Game Studiosa)



**RAYONETTA** I ove je godine bilo puno booth bačesa, no jednu želimo posebnu izdvojiti - sjajnim kostimom i uvjerljivošću mamila je pogledje i onih koji do tog trenutka nisu razmišljali o Bayonetti.

**PRODAVANIJU NEGO NEKE KONZOLE**  
515 milijuna prodanih primjeraka. Wii Fit je jedan od najpoželjnijih hardverskih dodataka pa je novoj igri koja će ga koristiti (Wii Fit Plus) uspjeh zagarantiran.

**TKO MARI ZA UMJETNOST**  
Već tradicionalna izložba grafike iz igara Into the Pixel nije privukla mnogo posjetitelja.

**NAJPOPULARNIJA ONLINE IGRA ZA KONZOLE**  
Infinity Ward je na sajmu E3 prvo povremeno osvajača Guinnessova rekorda za svoj Call of Duty 4 koji je do sada na Xbox Liveu igralo više od 13 milijuna igrača.

E3 2009

### Riješi mi igru

**JOŠ PRIJE NEKOLIKO** mjeseci internetom se proširila informacija da Nintendo namjerava u svoje igre uključiti opciju koja će omogućiti da i slabiji igrači odigraju teže naslove - no radilo se samo o glasini koja je potvrđena tek na ovom sajmu E3. Takozvani Kind Code ("njezna šifra") trebao bi prvi put biti ugrađen u NEW Super Mario Bros. Wii, gdje bi njegovim aktiviranjem igra tekla poput animiranog filma pred očima igrača. Tako bi slabiji igrači mogli aktivirati "Kind Code" na težim dijelovima i poslije ponovo preuzeti kontrolu kako bi iskusili i kasnije razine do kojih se možda

vlastitom vještinom ne bi uspjeli probiti. Onima koji se ipak potruide i ne aktiviraju ovaj oblik pomoći igra bi trebala dodijeliti specijalne nagrade koje neće biti dostupne "polovičnim" prelaskom. Za sada nije poznato hoće li "Kind Code" biti implementiran u sve Nintendoove ili čak sve igre na Wiiju, ili će ostati specifičnost tek pojedinih, težih naslova, no prilično je jasno da Nintendo njime želi omogućiti kreatorima igara da rade teže naslove za iskusnije igrače u kojima bi ipak mogli uživati i početnici, koji čine velik dio vlasnika Wiija.



**PLAYOFF FINALS** Točno kako je završio E3, u stotinu metara udaljenoj dvorani Staples Centru započela je prva utakmica ovogodišnjeg NBA finala: istočnje finalne serije između domaćin: Lakersa i Magicja iz Orlando. Tenzijske oko utakmice mogle su se osjetiti i na sajmu, a Ratchet je izabran za koga će navijati.

red:1688@htmail.com

davorala@warezh.ru.org

## Wii će znati kad vas boli

PO MNOGIMA JEDNA OD najčudnijih objava ovogodišnjeg sajma E3 je Nintendoova najava uređaja po imenu Wii Vitality Sensor. Svrha tog malenog dodatka koji se spaja na Wii Remote je da s vrha vašeg prsta mjeri puls i "druge podatke o stanju tijela" te tu informaciju šalje konzoli. Vjerojatno se, uz puls, radi o mjerenju temperature i vlažnosti kože, što može biti indikator uzbuđenja. Način upotrebe nije baš jasan - naime, predstavljanje uređaja bilo je jako skro, bez predstavljanja igre koja bi ga podržavala, tek uz spominjanje da će senzor omogućiti mjerenje relaksiranosti za vrijeme igre te možda poslužiti kao element kojim će igre naučiti opušitati igrače. U jednom izdvojenom razgovoru za vrijeme održavanja

## "Wii VITALITY SENSOR JE VRLA ZANIMLJIV UREĐAJ KOJI ME ZANIMA VEĆ NEKO VRIJEME",

[SHIGERU MIYAMOTO, producent i dizajner igara Nintendo]

sajma, Shigeru Miyamoto je spomenuo da bi Wii Vitality Sensor mogao poslužiti za utvrđivanje privlačnosti između parova koji bi nakon držanja za ruke stavljali prste u VWS i na ekranu dobili informaciju o međusobnoj kompatibilnosti, a rekao je i da bi uređaj mogao naći mjesto u nekoj od budućih igara Pokemon. Ukratko, ukupan dojam o novom Nintendoovom uređaju je da - dojma nema.



**SNAŽNO PODRŽAN** S obzirom na to da ga je predstavio sam predsjednik kompanije Satoru Iwata, Wii Vitality Sensor jeno je pozicioniran kao jedan od važnijih Nintendoovih proizvoda

**GRIZE LI?** Fitam se koliko će ugodno biti držati ovo na prstu duže vrijeme



**KAO U TRAILERU** jedan od najefikasnijih načina igranja na sajmu bio je u igri R.U.S.E. koji je veliki screen osjetljiv na dodir



nekoliko zanimljivih trendova, rekli bismo da je bilo mnogo više akcije i intenzivnih, dapače agresivnih igara u odnosu na prošlogodišnji Games Convention na kojem je težište bilo na mnogo mirnijim i više naslovima. Doduše, i tu je u velikim odusevljenjem dočekan Nintendoov Style Savvy (dizajniranje odjeće), Electronic Arts' novi Littlele Pet Shop i Charm Girls Club te Sonyjev Hannah Montana s ljubizastim PSP-om u kompletu - no fokus je ovdje očito bio na brutalnosti. Dapače, toliko brutalnosti da nam neki prizori, poput

## "NEMAMO NAMJERU SNIŽAVATI CIJENU WIJA OVE GODINE, A U 2010. ĆE CIJENA OVISITI O TEČAJU YENA"

[DAVID YARNTON, direktor Nintendo za Veliku Britaniju]

predivo nacrtnog, ali za rani ruku dosta neugodnog otiskivanja glave u God of War III nisu baš najbolje sjeli.

## VELIKA IMENA ZA VELIKE IGRE

Treba istaknuti i zanimljivu pojavu prilikom broja slavnih imena koja su reklamirala videoigre. Od Vernea Troyera (Mini-Me) koji je na Nintendoovom standu igrao New Super Mario Bros, preko Mickeyea Rourkea koji je



**TONY HAWK RIDE** Activision je predstavio novi kontroler/štapić koji bi omogućio potpuniju kontrolu bicla, ali ne samo Tony Hawk senzila već skate igara općenito

davao autogram na Standu Bethesda Softworks' do Yoko Ono, Paula McCartneyja, Ringa Starra, Stewena Spielberga i Peléa koji su na tiskovnim konferencijama reklamirali igre na neki način povezane s njima. Možda najzanimljiviji u tom području bio je redatelj James Cameron, koji je više vremena proveo pričajući o svom filmu Avatar nego o Ubisoftovoj igri povezanoj s njime. Douse, i predstavnik Ubisoft'om mnogo su pričali o tome da se njihova kompanija otiskuje u vode multimedijskog izdavaštva, te se osim u izradi igara namjerava okušati i u filmovima baziranim na računalnoj grafici. Avatar će, također je spomenuto, biti jedna od još uvijek relativno rijetkih igara koje će koristiti 3D prikaz - nešto što smo očekivali da će na ovom sajmu E3 biti mnogo češća pojava.



Konačno, ne treba zaboraviti da su i kreatori igara sada velika imena, pa su tako intervju i izlaganja koje su davali, na primjer, Peter Molyneux, Hideo Kojima, Kazunori Yamauchi, Cliff Blezinski i Shigeru Miyamoto bili posjećeni, slušani i fotografirani kao da se radi o najvećim filmskim zvijezdama ili cijenjenim političarima. Ukratko, vremena se mijenjaju - najbolje. E3 je opet onaj stari, dapače, rekli bismo da je sada bilo više fokusa na same igre a manje na ekstravaganciju, polugole hostese i promotivne trikove. Jedini koji smo primijetili bile su lažne demonstracije vjernika koje

## "MISLIJ DA SMO DO KRAJA ISTRAŽILI MOGUĆNOSTI XBOXA 360, NO S PS3 JOŠ NISMO DOŠLI DO GRANICE"

[PATRICK SÖDERLUND, stariji potpredsjednik EA Gamesa, Europe]

je Electronic Arts organizirao da promovira Dante's Inferno. No i to je bilo simpatično. E3 će nam tako ostati u vrlo dobrom sjećanju do kolovoza, kada idemo na Games Com da iskusimo europski pogled na istu priču i otkrijemo postoji li još nešto što nam izdavači nisu pokazali a bit će značajno sljedeće blagdanske sezone. A čak da tamo i ne saznamo ništa novo, igre prikazane i tamojane u Los Angelesu garantiraju vruću zimu. **GP**

robby1808@hotmail.com

Brink

[ PS3 / X360 / PC ]

## Pucačina na RPG način

Kako ujediniti coop, single i multiplayer iskustvo

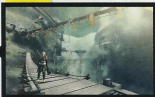
**PRVI PUT PRIKAZAN** iza zatvorenih vrata Bethesda'sta, Brink, novi FPS razvojnog studija Splash Damage (Wolfenstein: Enemy Territory, Enemy Territory: QUAKE Wars), nije ostavio nikoga ravnodušnim. Prije svega zbog moćnoga grafičkog enginea koji pogoni zanimljiv vizualni stil karikaturalnih likova. A potom i zbog zanimljive ideje detaljnog razvoja likova skupljanjem iskustvenih bodova koji se osvajaju rješavanjem raznih misija u singleplayeru, multiplayeru i kooperativnom igranju. Misije će se mijenjati ovisno o osobinama lika, njegovu statusu, lokaciji na mapi, predmetima koje nosi, ali i o njegovim suigračima. Izlazak igre predviđen je za proljeće 2010.



**SMART** igrači navikli na FPS-ove trebali bi se vrlo brzo ufrulati u kontrole Brinka, a SMART, sustav koji automatski upravlja lik preko određeni preporuka, trebao bi pomoći i onima manje vješitim FPS-ovima

Ostale  
igre  
E3  
sajmu

NIER



[PS3, X360]

Netipično za Square Enix, Nier podsjeća na zapadnjačku akcijsku avanturu.

[PS3, X360,  
PC, Wii, PS2,  
PSP]

Na E3-ju je najavljen samo trailer triletona pa nestrpljivi očekuju izlazak sajmu i Kōshu krajem kolovoza.

PES 2010



[PC, PS3, X360]

Crytek je iskoristio E3 da najavi kako nastavak paralelna s PC-jem dolazi i na konzole te da će u potpunosti iskoristiti PS3 mogućnosti.

CRYSIS 2



Mass Effect 2

[X360 / PC]

## Shepard je živ!

Ali će trebati mnogo našeg umijeća da ostane tako

**PREZENTACIJA MASS EFFECTA 2** bila nam je

jedna od najdražih na sajmu jer nam se svjedoelo sve što smo vidjeli. A vidjeli smo da je Shepard i dalje glavni lik (iako još nema potvrde da je to on od krvi i mesa) te da će ovaj put stvari biti malo osobnije - i brutalnije. Vidjeli smo scenu gura najvećega galaktičkog ubojicu Thaneya nakon što od njega ne dobije željenu informaciju. Novi sistem dijaloga s dodatnom akcijskom komandom (poput spomenutog odgurivanja) podiže dinamiku



**NASTAVAK PRIČE** Skitlovi se prenose iz jedinice a ovisno o odlukama u nekoliko ključnih situacija mijenjat će se povijest ME svemira

**BIOWARE** nas uvjerava kako onima koji s Mass Effectom 2 prvi put ulaze u svijet ME-a neće biti problem pohvatati priču - ali oruž s standardnim postavkama

igre koja je poboljšana i u borbama. Naime zaklanjanje je sad automatsko a pri izboru oružja i kinetičkih napada više nećemo zaustavljati akciju jer će se oni malo mapirati na tipke. Dodano je i teško naružanje od kojeg su prikazali missile launcher sa samonavodnim projektilima (vrlo učinkovitim i efektivnim). Poboljšani AI suboraca te doradjeni sustav timskih naredbi s preciznim komandama kao i mogućnost ostvarivanja head shotova dodatno bi trebali poboljšati akcijske dijelove igre, boljku originala. Mass Effect 2 jedna je od onih igara koje nestrpljivo očekujemo (proljeće 2010. za Xbox te nešto kasnije PC verzija) i sigurno ćemo o njoj pisati još puno - vjerojatno već u idućem broju.

**I NAKON ZAVRŠETKA** Uspijete li Sheparda održati na životu i nakon creditsa moguće je nastaviti igrati i istraživati neistražena područja

Ratchet &amp; Clank Future: A Crack in Time



**ŽELJE I POZDRAVI**  
Dobar dizajn razina, odlične kontrole, zabavni protivnici i još zabavnije oružje udarjenih su bili odlike serijala R & C, a po otkrivenju, tražila je se nastaviti

PS3  
exclusive

## Nešto novo u Ratchet svijetu?

Naš prvi dojam je - i da i ne

**PRVA STVAR KOJU** smo uočili igrajući novog Ratcheta je da se nije puno toga promijenilo - točnije da su nam se kontrole već toliko uzele u memoriju da ne treba puno podsjećanja. Što je dobro jer smo Ratcheta uvijek hvalili i zbog intuitivnih kontrola. Daljnjim igranjem otkrivamo i nove čizme pojačane sposobnostima pomoću kojih prilikom na d-pad i R2 Ratchet počne "skejati" po zraku juriti i preskakati provalje. Zatim i korisnosti i zanimljivosti novog životinjskog oružja Sonic Ruptora (jednog otključanog za potrebe demoa) i njegove moći u spektakularnom uništavanju novih.

na novi način nacrtanih protivnika (podsjeća na cel-shaded grafiku). A nakon odigrane tri skraćene razine, kad smo poželjeli još, shvatili smo da smo još uvijek debelo navučen na serijal R & C.



**CLANK** je ovaj put odvojen od Ratcheta (sejtre se zavrtjela Tools of Destruction) a u jednom trenutku pojavio će se i Captain Quark.



OSMIJEH SVE GOTOVI! Ovo je jedna od rijetkih igara na sajmu uz koju svakome tko ju je zaigrao osmijeh nije silazio s lica



**ČISTA KLASIKA**  
Platforme, novčići, Mario i Luigi i dva Toadica koji će uključuju kad su prisutna četiri igrača.



00013310  
04 04 05 05

**MRAN I VODA**

Igra će kombinirati ratne klasične platformerske elemente



## Pomozi mi da te pobijedim

Kulturni platformer dobio je grupnu komponentu koja funkcionira izvanredno

**NAJAVLJEN ZA OVU** blagdansku sezonu, NSMBWii je na sajmu prikazan u igrovom obliku a smijeh na licima igrača najbolje je pohvala koja mu se može dati. Radi se o klasičnom tri-skaki-skupljaj platformskom iskustvu s pogledom u 2D kojem je ključni element grupno igranje

do četiri igrača odjednom. Iako igračci moraju surađivati da bi svladali prepreke i protivnike (npr. drugog igrača pokupiti i baciti preko provalije i slično), na kraju svakog levela ocjenjuju se prema skupljenim bodovima, novcu i pobijedenim protivnicima pa postoji i element međusobnog

natjecanja - a igra sadrži mnogo načina da svojim prijateljima dobro podvalite. Vizualna jednostavnost omogućuje najvećem kaosu uvijek događa na ekranu a neodoljivi tamni Mario Bros. igara bez problema je prešao na novu platformu. Jedva čekamo da ga iskusimo na vlastitoj konzoli.

da i u znate što se događa na ekranu a neodoljivi tamni Mario Bros. igara bez problema je prešao na novu platformu. Jedva čekamo da ga iskusimo na vlastitoj konzoli.

Ostale igre sajamu

### MARIO & LUIGI: BOWSER'S INSIDE STORY



[PS3, X360]  
Novoprikazani combi i sprejaju udari te efekt hodanja po zidovima kača dok lava protječe ulicama grada ostavili su sjajan dojam.

### BAYONETTA



[PC, PS3, X360]  
Promjena vizualnog stila nama se jako sviđala, ne još uvijek nismo sigurni ima li ovaj "akvizijski Fallout" dovoljno dubine za veći uspjeh.

### BORDERLANDS



### Super Mario Galaxy 2

**SNJEŽNE RADOŠTI**  
Obavezni elementi poput leda, leze i travnatih površina ne mogu se izbjeci, na može im se originalno pristupiti

## SKORO SASVIM NOVI

Jedna od najboljih i najoriginalnijih platformskih igara uskoro dobiva jednako takav nastavak

**DJELOMIČNO NAPRAVLJEN OD** ideja koje nisu ušle u prvi Super Mario Galaxy, SMG2 trebao bi imati "90 posto novog sadržaja", što znači da se neće raditi o polovičnom klonu nego sasvim novoj igri. Od novih detalja čuli smo samo za bušilicu i intenzivniju interakciju s Yoshijem (ne onako kako ste pomislili), a ono što smo od igre vidjeli izgleda veselo, šareno i oćaravalo baš kao i prošli nastavak. Izlazni ("ako ne

bude nepredviđenih promjena") dogodine.

**CVJETNA LIVADA** Sigurno je samo da će opuštena i vesela Mario-atmosfera ostati nepromijenjena

### Metroid: Other M

## DA I SAMUS VIDIMO STRAGA

Novi Metroid iz nove perspektive i od novog programerskog studija

**ZA SADA PRIKAZAN U** obliku nekoliko slika i animacija, novi nastavak serijala Metroid je povratak korijenima utoliko što ćemo ponovo vidjeti svoj lik na ekranu. No radi se o kombinaciji jer smo vidjeli dijelove s perspektivom iz trećeg, ali i iz prvog lica. Osim naše drage Samus, vidjeli smo i djevojku s kojom surađuje te se pitamo je li ona "Drugo M" iz naslova. Igru kreira Team Ninja, poznat po Ninja Gaidenu i serijalu Dead or Alive, no programerski

tim su napustili ključni ljudi pa njihove uspjeha ne treba smatrati garancijom kvalitete - iako ono što smo vidjeli izgleda izvrsno.

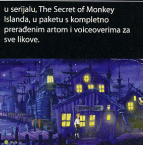
# Dvostruki povratak prave legende avanturističkog žanra

Uz novi službeni nastavak Monkey Islanda

stiže i HD remake jedinice

## IZNENADNO POJAVLJIVANJE

Monkey Islanda na sajmu E3 za svakoga fana avanturističkog žanra bila je vijest ne samo sajma nego godine. Lucas Arts se, sada je to i službeno, vraća u svijet avantura s čak dva naslova Monkey Island. U suradnji s Telltaleom Lucasovi pripremaju službeni nastavak avantura luckastoga pirata Guybrusha Threepwooda. Tales of Monkey Island doći će u obliku pet zasebnih velikih epizoda koje će činiti novu epsku gusarsku priču, a dobra vijest je da prva epizoda stiže već 8. srpnja. Tijekom ljetnih mjeseci na X360 i PC stiže i veliki HD remake prvog naslova



**SPECIAL EDITION** Remake prvoga Monkey Islanda dolazi pod imenom The Secret of Monkey Island Special Edition



**SCENARIJ** LeChuck se vratio, Elaine je oca i nova epska MI avantura može početi

## VELIKI ZAOKRET JAPANSKOG HOROR PLATFORMERA

Bez Igarashija, s potpuno novim timom i Hideom Kojimom na čelu

KONAMIJEV LEGENDARNI AKUŠKI horor serijal Castlevania u LA-u je ove godine zabljesnuo potpuno novim ruhom. Lord of Shadows je nakon dugo vremena prvi novi naslov u ovoj franšizi koji stiže isključivo na next-gen konzole. Riječ je o vrlo atmosferičnoj, vizualno impresivnoj 3D akcijskoj avanturi s očito mnogim elementima posuđenima iz igara poput Devil May Crya i God of Wara. Posebno

impressivni trebali bi biti okrašji s golemim fantazijskim horor nemarima. Prvi put uzde ovoga naslova prelaze iz ruku njegova poznatog kreatora Kojiya Igarashija u ruke Hidea Kojime i njegove ekipe iz Kojima Productions. No oni će na Lord of Shadowsu odraditi tek dio posla dok se glavni dio razvoja igre obavlja u španjolskom studiju Mercury Steam. Očekivani datum izlaska je tijekom iduće godine.



**LORD OF SHADOWS** Iako je igra najavljena na proslavljenijem GC-u, od onoga se dosta toga promijenilo: sada je postala službeni dio serijala Castlevania te je mnogo elemenata pretrađeno

## ALPHA PROTOCOL



[PS3, X360, PC]

Potvrđeno je da je Jocker igriv ekskluzivno na PS3 konzoli a dodatno mišići će se besplatno skidati s PS3-a.

## BATMAN: ARKHAM ASYLUM



[PS3, X360, PC]

Imali smo priliku biti napravljeni dojem u multijepu i uvjeriti se da će novi modovi biti vrlo intenzivni.

## BAD COMPANY 2



**PS3 exclusive**

The Last Guardian

## PROČITAJTE PODNASLOV!

Od autora Ico-a i Shadow of the Colossusa



**LJUBAV NA PRVI POGLED** Trailer govori o bežanju dječaka od tek oslobođenog stvorenja koje rudi sve pred sobom uključujući i vojnicke na kraju ispada da životinja voli dječaka

**SAM U HITU** Dječakovi igrao je oboje biti dostupni samo malenom dječaku

**SONYJEVA TISKOVNA KONFERENCIJA** na sajmu E3 poslužila je za konačno otkrivanje novog projekta Team Ico-a i potvrdu nagađanja kako će nova igra dizajnera Fumita Ueda biti mješavica njegovih prijateljskih dvaju projekata - Ico-a i Shadow of the Colossusa. U glasinama prije sajma nazvana Project Trico (zbog dijela japanskog imena igre Trico) te sad službeno nazvana za Europu i Ameriku The Last Guardian, a akcijska avantura sadržavat će puno zagonetki koje ćemo rješavati kontrolirajući dječaka (slično Ico-u), ali i uz pomoć velikog stvorenja, mješavica mačke, orla i miša (mačormiš). Ueda je izjavio da je vrlo važno da stvorenje ne bude nalik njihovoj životinji koju poznajemo jer ne želi da mu (ili njoj, jer još se ne zna spol i imali ga uopće) se pripisuju obrasci ponašanja tih životinja upravo zbog važnosti zagonetki i načina rješavanja. Primjerice, u traileru smo mogli vidjeti kako dječak mami mačormiša bacajući mu bačve kao hranu te navodeći na objekt koji je potrebno pomaknuti velikom snagom koju stvorenje definitivno posjeduje. Iako se još uvijek jako malo zna o igri, čak niti postoji li direktna veza s prijašnjim naslovima, uzbuđenje oko igre je veliko upravo zahvaljujući posebnosti i kvaliteti igara Team Ico-a i Ueda. A poznajući njih, već možemo nazrijeti kako će na kraju igre netko umrijeti - ili mačormiš ili dječak... Smrc... Pripremamo se na neizbježno...

**KLOPA** Bačve s nekim pjeskovitim sadržajem bit će mamac: odobno instrument komunikacije s mačormišom



robv1808@hotmail.com

## Dvostruka Kojimina poslastica



**RAIDEN** u jednom od novih još više feminiziranih likova

**VJEROJATNO NAJVEĆE IZNENAĐENJE** ovogodišnjeg sajma E3 je upravo ono kojemu su se svi vlasnici Xboxa 360 nadali - Hideo Kojima na Microsoftovoj je presici najavio dolazak Metal Gear Solida i na njihovu platformu. No još veće iznenađenje uslijedilo je kad je Kojima obznanio da se radi o posve novom projektu, ne o portu MGS-a 4. Podnaslovom Rising, novi MGS usredotočit će se na "novoga" glavnog protagonista, Raidena, a sudeći po svemu, radnja bi se trebala odvijati nakon Guns of the Patriots, ili između zajednjeg i prethodnjeg MGS-a iz središnjeg senjila. Važno je napomenuti da Hideo na Risingu radi tek kao jedan od producenata, jer je fokusiran na drugi projekt. Kojima se pojavio i na Sonyjevjoj presici, te

je po drugi put na istome sajmu najavio igru Metal Gear Solid, i ovaj put novi naslov, razvijan ekskluzivno za PSP. Metal Gear Solid: Peace Walker Kojima tretira kao svoje čedo, MGS kakav je oduvijek htio razviti i koji bismo trebali zamisliti kao Metal Gear za japansko tržište, dostupan svima. Radnja se odvija deset godina nakon one iz Snake Eatera, te će se fokusirati na nastanak Outer Heavens, što će napokon smanjiti prazninu između originalnog Metal Geara i MGS-a 3. Glavni akter je i ovog puta Big Boss, mjesto radnje je Kostarika, a u traileru je prikazano nekoliko Snakeovih "klonova". O čemu se točno radi i je li to samo aluzija na mogući coop, ostaje vidjeti. Ni o kakvim datumima još nije bilo riječi, no Peace Walker očekujemo već negodinu.



**KLONOVI Snake** (Big Boss) i njegovi klonovi. Nismo sigurni, no sumnjamo na coop.



**CARDBOARD BOX** Snakeovi trlikovi stare kao dablo vino

### JUST CAUSE 2



[Wii]  
Ovaj put s Wii MotionPlus dodatkom upravljat će odlična i novi vizualno dodatno podiže počinjan dojam uoči izlaska.

### RED STEEL 2



[PS3, X360, PC]  
Neoekskluzivni FPS prikazan na TGS-u. Starije konzole setting alternativne stvarnosti u kojem je Sjeverna Koreja osvojila Ameriku nakon ekonomske krize.

### HOMEFRONT



[PS3, X360, PC]  
Promotnja za izdvojenih kola ostala nam je duboko u sjećanju kao jedna od vizualno najatraktivnijih na sajmu. A otkas zabave podijelio nas je ne original.

## The Legend of Zelda Spirit Tracks

### Ukrucavanje!

Novi nastavak Linkove avanture polazi s perona 2009

**PRVA IGRA ZA** koju je najavljeno da bi mogla koristiti dodatne snage DS-i-ja, ali i dalje raditi na standardnom DS-u, nova Zelda izgleda slično Phantom Hourglassu i izlazi krajem godine. Link se, što znate, kroz igru kreće na vlakom kojim u stvarnom vremenu upravlja između pokretnih



**VJETRE S PRIVLAKE** Vrtlog koji kreira ventilatorom za sada smo koristili samo za rješavanje zagonetki



### DS exclusive

prepreka, te topom i zviždaljkom uništava i rastjeruje neprijatelje na putu. Avanturistički dio donosi standardnu kombinaciju akcije i zagonetki s pogledom iz polupričje perspektive, a do sada smo od novih mogućnosti vidjeli korištenje zračnog vrtloga (puhanjem u mikrofoni) te partnera u obliku velikog oklopa koji Linka može zaštititi i nositi ili sam proći kroz opasna područja. Ukratko, nova Zelda jako vuče na prethodni nastavak na DS-u, što može biti samo plus. A sigurni smo da skriva još mnogo toga što nismo imali prilike otkriti.

## Avatar (PS3/X360/PC/Wii/PSP/DS)



### James Cameron najavio prvu igru u 3D-u

Nakon 13 godina čekanja film napokon izlazi, i to u društvu videoigre

**PUČAČINA Avatar** je izvrsno zamišljen kao FPS, no nama se sviđa i ovakav



**OSIM ŠTO JE** cijelu vječnost pričao o Avataru na najdosadnijoj press-konferenciji na sajmu E3, onaj Ubisoftovoj, veliki James Cameron najavio je Avatar, igru razvijanu na temelju istoimenog filma koji se toliko dugo čeka da je praktički postao urbana legenda. Iako je većina više uzbuđena zbog konačnog izlaska filma krajem

tekuće godine, igra se doista čini zanimljivom. Ponašanje zato što će se odvijati u originalnom svijetu, na planetu Pandora, koji možete zamisliti kao znanstvenofantastičnu verziju džungle, prepunu čudnovatih pojava i kreature, na čelu s domorodnom rasom Na'vi, trometarskim bićima plave kože i repova. Ono što Avatar čini posebno zanimljivim je činjenica da se radi o prvoj "pravoj" 3D igri, koju je preporučljivo igrati sa specijalnim 3D naočalama, što garantira najbolje moguće igranje i vizualno iskustvo. I premda se o Avataru još uvijek ne zna mnogo, rjeke je o akcijskoj igri iz trećeg lica u kojoj će igrači moći preuzeti ulogu pripadnika obiju zaraćenih strana, ljudi i Na'vija. Avatar ostavlja dojam vrlo interesantnog projekta, ne samo zbog igranja u 3D-u, iako nas to definitivno najviše zanima.



## Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

[X360 / PC]

Odustali su od svega i rekli: 'Hajdemo iznova.' Ekipa iz Ubisoft Montreala napravila je odličan potez

## Facelifting Sama Fishera



ISPITIVANJA su ovaj put mnogo nasilnija

**IAKO JE POMALO** ostalo u zaboravu zbog opće euforije izazvane fascinantom demonstracijom novog Splinter Cella, zanimljivo je da je razvojni tim prije godinu dana odbacio kompletan tadašnji materijal (prisjetite se prošlogodišnjih najava) i odlučio se za novi smjer. Rezultat je za sada čini definitivno pozitivnim, a Conviction još zanimljivijim. Strpljivo, sporo šuljanje još je uvijek 'name of the game', na igru je ovaj put brutalnija (pogotovo kad je riječ o ispitivanjima) zbog Samove osvetničke naravi, te nudi nekoliko novih i uočljivih noviteta i promjena. Poruke, upute i flashbackovi na zidovima objekata tek su jedan od kozmetičkih. Stealth se ovaj put čini mnogo ubojitijim i korisnijom sposobnosti, Fisher će sada vladati gomilom novih poteza i brzih, tihih egzekucija, te će se poput Jazona

Bournea služiti obližnjim objektima u bliskoj borbi. Jedna od najzanimljivijih je zavaravanje protivnika simuliranjem da se nalazimo na jednome mjestu, kada zapravo strpljivo čekamo na drugome. Ono što nas se najviše dojmilo jest novi taktički sustav napućavanja u stilu R6: Vegasa, u kojemu prvo markiramo protivnike, te ih zatim za nekoliko sekundi efektivno eliminiramo automatskim ciljanjem. Dakako, obično, manualno ciljanje uvijek je na raspolaganju. Pregršt novih poteza, animacija, sposobnosti, napravica iz vlastitog podruma, stealtha, ali i akcije. Jedva čekamo.



MARK &amp; EXECUTE Nadamo se da nova mehanika napućavanja neće igru učiniti prelaganom



PORUKE NA OBJEKTIMA su najoriginalniji oblik informiranja unutar igre koji smo do sada vidjeli

stole igrice E3 sajmu

### MONADO: BEGINNING OF THE WORLD

[Wii]

Originalni RPG od kreatora serijala Xenosaga kombinirat će istraživanje u stvarnom vremenu i borbu na poteze.



[DS]

Treći dio iznimno popularnog RPG serijala na GameBoy Advance prvi put ulazi u 3D svijet.

### GOLDEN SUN



[PS3, X360, PC]

Nakon tri odvojene dionice općal smo se kao nakon prvog Burnusa - dakle jako dobro i iznenađeno. Nadamo se da dojam neće splasnuti nakon daljnjeg igranja.

### SPLIT/SECOND



## Order of War

Jeste li za još jednu WWII strategiju?

Prva masovna strategija s tematikom Drugog svjetskog rata

**U OVOM SLUČAJU** "masovno" se ne odnosi na broj igrača online - jer ova igra nije MMO - nego na prikaz bitki i broj jedinica na ekranu... koji će biti masovni, je li. Uz SupCom 2, ovo je drugi RTS i PC ekskluziva pod izdavačkim logom Square Enixa, no bitna razlika je u tome da je developer u ovom slučaju manje poznati Wargaming.net, autor podjednako zaboravljenog Dominationa. Kao i većina igara iste

tematike, Order of War će se temeljiti na stvarnim bitkama i događajima Drugog svjetskog rata, te bi što se tiče atmosfere trebao predstaviti autentični prikaz tadašnjeg ratovanja. Razvojni tim je tijekom demonstracije u nekoliko navrata spomenuo Total War u smislu vođenja jedinica i kreiranja formacija s golemim brojem jedinica, što nam se posebno sviđa jer izabrali su najbolji mogući uzor.

PC exclusive

## Supreme Commander 2

[PC / X360]

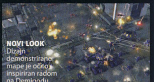


Novi izgled, novi sadržaj i dobitni, stari pristup

Chris Taylor je osobno demonstrirao nastavak jednog od najboljih RTS-ova u zadnjih nekoliko godina

**SUPCOM 2 IZGLEDA** bolje, ali i brže od odličnog originala. Što je vrlo važno napomenuti uzimajući u obzir poprilično visoke sistemske zahtjeve prethodnika. Igra je pogovorena novim, vlastitim engineom Gas Powered Gamesa, koji smo nedavno isprobali u razaratom Demigodu, na koji novi look SupComa itekako podsjeća. Taylor je spominjao

kako im je partnerstvo sa Square Enixom otvorilo neka nova vrata u razvoju igre, te će se ovaj put "u Square Enixovu stilu" koncentrirati na priču i karakterizaciju glavnih likova. SupCom 2 će vratiti sve ono što smo u originalu voljeli, od strategskog zuma do masovnih borbi i velikog broja jedinica. Taj će broj povećat će se i broj poboljšanja svake jedinice, no ovdoga puta u obliku novog tehnološkog stabla, nalik na spomenuti Demigod.



**NOVI LOOK** Digniji klasifikacije maspe je očito inspiriran radom na Demigodu

roby1808@hotmail.com

# BLOCKBUSTER MMO-ovi na sajmu E3

U LA-u ih se pojavilo mnogo, a njih pet posebno se istaknulo

**GALOPIRAJUĆE RASTUĆI MMORPG** žanr na ovogodišnjem sajmu E3 bio je zastupljen iznimno velikim brojem naslova. Tako se osim igrivih verzija dvaju superheroijskih konkurenata Champions Online i DC Universe Onlinea posebno istaknulo pet značajnih naslova. Najveće iznenađenje svakako je bio Squareov Final Fantasy XIV, koji iduće godine stiže na PS3 i PC. Za razliku od prošlog Squareova MMO uratka, smješten je u novi fantastički svijet i bazirat će se na novom sustavu borbe i kreacije likova. Nešto više detalja o igri Square je obećao otkriti tek na Tokyo Game Showu, ali ako je suditi prema prvome traileru, očekuje nas prava japanska vizualna MMORPG poslastica. No što se tiče vizuelnih tehničkih dostiga

tje, FF-u XIV za vratom je

odmah dahtao All Points Bulletin, koji je promijenio izdavača te se našao pod okriljem Electronic Artsa. Demonstrirana verzija igre izgleda odlično i sadrži jedan od najdetaljnijih i grafički nevjerojatnih kreatora likova ikad viđenih u svijetu igara. Novost je da je fokus razvoja igre sada

prebačen na PC, na kojem će se prvo pojaviti, a nešto kasnije isplivat će i X360 verzija. Za oko nam je zapleo i Sony Onlineov špijunski MMO The Agency koji smo zbog manjka informacija i navodnih problema s razvojem već lagano bili otpisali. Iako su ga prikazali u vrlo ograničenom demou, mnogo toga u igri se promijenilo, no čini se da razvojni tim sada ima puno jasniju ideju što žele učiniti s igrom tako da očekivani datum izlaska u 2010. više i nije tako nevjerojatan. Novi veliki igrač na tržištu MMO-ova uskoro bi mogao postati Trion World Networks koji je nakon dvije godine marljivog rada u tšini na ovome E3-u premijerno prikazao svoj prvi projekt. Riječ je o highfantasy MMORPG-u Heroes of Telara koji bi osim stiski intenzivnih vizuala trebao biti baziran i na zanimljivom scenariju na kojem radi nekoliko poznatih pisaca. Ipak vrhunac među blockbuster ponudom MMO-ova ove godine u LA-u bio je BioWareov i LucasArstov Star Wars: The Old Republic. Osim što je osvojio titulu najboljeg CG trailera na sajmu, ući će u povijest i po tome što je najavljen kao prvi MMO koji će svaku liniju teksta izgovorenu igri imati odrađenu kroz vrhunske voiceovere. S obzirom na to da je riječ o više od 100.000 rečenica, radi se rekordu u svim dosad izišlim igrama uopće.



**VELIKO IZNENAĐENJE** na Sonyjevci presici bilo je najavljivanje novoga FF MMO-a koji će se na konzolama pojaviti ekskluzivno za PlayStation 3 te PC

## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC



**AKO SU GLASINE** točne, ovo je najskuplji projekt u povijesti Electronic Artsa

## ALL POINTS BULLETIN



**REAL TIME WORLDS** ponovo je oborio s nogu tehničkim dostigom svog GTA MMO-a

## THE AGENCY

**IAKO SMO** ga već otpisali, pojavio se na sajmu E3 u bitno izmijenjenom izdanju



## HEROES OF TELARA

**SA SVOJIM PRVIM** MMO naslovom Trion Networks mogao se postati jedan od najvrednijih igara u ovojem žanru



## EPICOV EKSPLOZIVAN hommage 2D platformerima

Iznenadujućom akcijom nabijen XBLA platformer stiže već ovoga ljeta

**NEXT-GEN SUPER METROID**, tim riječima je vrlo jasno opisao svoj novi naslov predsjednik Chair Entertainmenta koji u suradnji s Epicom radi na Shadow Complexu. Igra prati avanture Jasona Fleminga koji potpuno slučajno otkriva zavjeru tajne paramilitarističke organizacije koja želi srušiti svjetski poredak i biva upleten u vrtlog kaotičnih događaja. Riječ je o vrlo atraktivnom 2.5D platformeru (3D likovi i objekti koji se kreću u linearnom prostoru) koji će vas provesti kroz gotovo stotinjak nelinearnih razina. Shadow Complex na Xbox Live Arcade stiže već ovoga ljeta a nešto kasnije i na PC. Da je riječ o zaista velikoj igri a ne neke sprovedenom XLA projektu najbolje govori podatak da će njen download biti težak gotovo 1 GB.



**GADGETI I NAORUŽANJE** Iako igru započinje tek sa svjetiljkom u ruci, do njenoga kraja skupit ćete hrpu oružja i korisnih gadgeta koji će vas pretvoriti gotovo u superheroja

Ostale  
igre  
E3  
sajmu

### MAFIA II



[PS3, X360, PC]  
Prikazani demo izgledao nam je prilično dovršeno (i dobar), no svejedno su autori igru objavili kako odgovoriti na izaske do iduće godine.

[X360]

Bungiejev FPS koji opisuje napad Covenanta na planetu Reach mnogo godina prije priče trilogije Halo. Za Reach je raden potpuno novi engine.

### HALO: REACH



[Wii]

Sve što znamo o novom nastavku koji sljedeće godine stiže na Wii je da postoji mogućnost da će se moći igrati samo ako imate dodatak Wii MotionPlus.

### ZELDA

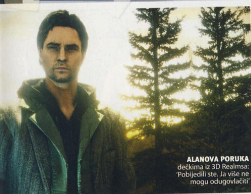


### Alan Wake

[X360/PC]

## Jupi, probudio se!

Svjetiljkom u oči, pa metkom u čelo



**ALANOVA PORUKA** dečkima u 3D Realma: 'Pobjedili ste. Ja više ne mogu odugovlačiti'



**NAPOKON SE DOGOĐILO:** Alan Wake je službeno potvrđen i najavljen za proljeće sljedeće godine. Igra je uživo demonstrirana na Microsoftovoj press-konferenciji, a prvo što nas je ugodno iznenadilo je to da doista izgleda odlično i atmosferično, te smo je doživjeli kao idealnu kombinaciju survival horrorra i akcije koja ne sliči običnoj pucačini, što smo od kreatora Maxa Paynea očekivali. Iako ne revolucionaran kao bullet-time efekt u MP-u, Remedy je ponovo osmislio donekle originalan i naizgled fantastičan specijalni efekt koji uključuje svjetiljku

i oružje. Alanovi demonski protivnici osjetljivi su na svjetlost, pa će svjetiljka, ali i brojni drugi izvori svjetlosti (demonstrirano je uključivanje generatora i osvjetljavanje u određenoj radjusu koji se pokazao savršenim štitom), poslužiti kao zaštita, svojevrstan radar kojim ćemo ih tražiti po mrklome mrazu, te kao nužno oruđe kojim ćemo onesposobljavati protivnike i činiti ih ranjivima toliko dugo da povučemo okidač. Prezentacija Alana Wakea bila je jedna od najimpresivnijih na sajmu, jeziva atmosfera u gustim mrakom prekrivenoj šumi je fenomenalna, a napucavanje se čini dovoljno sporim i ne pretjeranim da na stvara osjećaj pucačine, što nam se posebno sviđa.

## Iznenadeni? Mi također

Spremni na još jedan kooperativni genocid nad zombijima?

Valve je tijekom demonstracije na E3 rekao: "Left 4 Dead 2 je potpuno nova igra, mnogo više od običnog DLC-a". Više sadržaja znači više zabave, a u prezentaciji igre samo smo to i vidjeli. Više zombija, više oružja, nekoliko vrsta različite municije, novi likovi i, ono što je posebno naglašeno, hladna oružja poput sjekire, motorne pile ili tave. O da, tave. Kooperativno ubijanje zombija djeluje čak i zabavnije, najavljeno je i predstavljeno nekoliko novih specijalnih vrsta Zaraženih, a tu su i posve nove, veće i mnogo kaotičnije i za igrate opasne scene masovnih napada zombija koje aktiviraju još češći alarmi

na još raznovrsnije načine. I dok neki potpisuju kojekakve peticije i bojkote, fanovi s nestrpljenjem čekaju 17. studenog.



**DEFORMACIJA** Nove animacije deformacije mogu samo pridonijeti nasilnoj zabavi



**PREDIVNI MONTERRAT**  
Fiktivne staze u FM3 smještene su na planinske prijevode španjolskog Montserrat, talijanske regije Amai i američkog sjeverozapada



## Nova Forza već u listopadu!

Neodoljiv paket za sve ljubitelje X360 vožnji

**OD PRIJE POZNATA** kao gljina simulacija, nova Forza već u listopadu donosi ogromnu količinu sadržaja i mogućnosti, upakiranu u potpuno novi grafički i fizikalni engine. Ljubitelji simulacija najviše će cijeniti konačno uvrštenje pogleda iz kabine, kao i novu osobinu fizikalnog modela koja omogućuje prevođenje automobila. Najviše je pozornosti posvećeno stvaranju što autentičnijeg osjećaja prijenosa trenja na gumu i podlogu, a u tome će pomoći i novi službeni volani predstavljajući zajedno s igrom. Više od 400 licenciranih automobila donosi vozila sa svih strana svijeta, a vožit će se na više od 100 staza. Uz poslovično odličnu XboxLive online uslugu, proširene

mogućnosti online aukcija. Livry Editor i mogućnosti podešavanja i tuninga automobila, najviše je pozornosti izazvao predstavljanje Replay Editora u kojem će se naknadno moći "režirati" snimka pohranjene snimke utrke. Golem napredak napravljen u grafičkom i fizikalnom engineu najbolji su aduti Force 3, koja na europskom tržištu izlazi krajem listopada.

**OSIBILIAN HARDVER**  
Novi bi fanatskovi volani a posebno modeli 911 Turbo S Edition - dostupan isključivo putem interneta - trebali oduševiti zainteresirani sve hard-core vozače za FM3

### MAPOKON

**KOKPIT**  
Osim što pedonost ugađaju, pogled iz unutrašnjosti najbolje pokazuje koliko je sjajan novi grafički pokret



### MODNATION RACERS

(PS3)  
Mladi studio United Front Games pokušao je isporučiti ediciju iz ovog područja LittleBigPlanetu prebaciti u svijet karting utakmica



(PS3, X360, PC, PSP)  
Novi build potpuno nas je oduševio - najviše od svih aktera na sjajnu. Nakon onog desetka usudimo se reći da Shift ima sve - anka-d-simulacijski miks, RPG razvoj, prezentaciju...

### NFS: SHIFT



(X360)  
Izdati sljedeće godine isključivo za Xbox 360 i trebao bi imati veći fokus na grupno igranje.

### CRACKDOWN 2



### Gran Turismo 5

**SAVRŠEN UGOĐAJ**  
Čini se kako Gran Turismo jednostavno opet neće imati konkurenciju u moćnom aspektu najpogodniji u stvaranju autentične atmosfere utika

## I SAMO KRATKI TEASER JE BIO DOVOLJAN



Velika petica bogatija za oštećenja automobila, WRC i NASCAR licence

**NOVI VELIKI GRAN** Turismo predstavljen je minimalno, tek s najavim filmom - ali prikazano je već izazvalo ogroman interes za i konako jednu od najbještavijih igara upotrebe. Potvrđene

licence za WRC i NASCAR natjecanja pale su u drugi plan nakon prikazivanja konačnog uvrštavanja oštećenja na automobilu - iako još uvijek nije poznato jesu li točne nestužbene najave koje kažu kako će oštećenja biti ograničena na trkačke automobile. Službeno predstavljanje igre očekuje se tek u rujnu, a neke glasine govore kako bi GT5 mogao izići već u studenom ove godine.

### Gran Turismo PSP



## NAJBOLJA SIMULACIJA VOŽNJE OD JESENI NA PSP-U

Kazunori će konačno ostvariti pet godina staro obećanje

**NAKON GOTOVO PET** godina Gran Turismo za PSP predstavljen je zajedno s novom PSP konzolom, a datum izlaska zacemćeniran je za 1. listopada. Bit će dostupan kao PSN download i kao igra na UMD disku za sve vlasnike "stare" PSP konzole, a odigrano nam govori kako se radi o tehnički najsupernijem PSP naslovu dosad. Grafički prikaz gotovo je moguće usporediti s igrom Gran Turismo 4 za PS2, dok je sam sadržaj čak i bogatiji. Više od 800 (slovima: osam stotina) automobila - uključujući i Ferrarie - i 60

izvedenica staza jamac su dugotrajne zabave za sve ljubitelje vožnje, a tu su i neizostavni Licence Tests i više od 100 raznih izazova u Challenge Mode mislija. Multiplayer vožnju je moguće ostvariti putem Ad-hoc moda do 4 konzole, a GT PSP će podržavati i razmjenjivanje i prodaju automobila preko wirelessa. Nema bojazni za zahtjevnije igrače - osim što podržava upravljanje putem analognog sticka na PSP, GT je i dalje simulacija za sve one koji se odlučiti vožiti ga u postavci Professional.



# SPORT I GLAZBA

## Teška kategorija konzolaških hitova

### EA SPORTS GRAND SLAM TENNIS Wii

Ovo je igra koju je Wii Motion Plus sustav čekao! U ovoj ćete teniskoj simulaciji moći uživati u potpunoj realističnosti pokreta. Osjetljiviji i precizniji senzori omogućit će vam izvođenje raznovrsnih poteza, pa ćete udarce moći plasirati još ubojitije. Vaš će lik moći krenuti na osvajanje svih četiriju Grand Slam turnira, a to će predstavljati vrlo izazovnu sportsku pustolovinu. EA Sports Grand Slam moći ćete igrati i ako nikada niste primili teniski tretet u ruke, ali da biste došli do samog vrha, morat ćete se poprilično uznojiti. No uz Wii Motion Plus koji dolazi uz ovu igru i potpunu kontrolu koju će vam ovaj sustav podariti, samo je pitanje vremena kada ćete moći izazvati najbolje svjetske igrače i uspeti se na sam tron bijelog sporta. U našim dućanima ovu ćete igru moći pronaći i u samostalnom, *standalone* izdanju, bez Wii Motion Plus dodatka, no želite li zaista vrhunsku autentičnost i vjernu simulaciju pravog tenisa, preporučujemo verziju sa ovim dodatkom.



### BIG FAMILY GAMES Wii

Nintendova obiteljska konzola donosi nam pravi obiteljski umebes! Uživate u 24 sporta i igrama za cijelu obitelj, ovoga puta sa zabavnim i uvrnutim promjenama nekih pravila. Nogomet, košarka, golf, tenis, pikado, bočanje, bacanje potkova i još mnogo toga! Pokorite cijelo susjedstvo te izazovite prijatelje i obitelji na uzbudljive ogleda. Zadirajte svoje protivnike – sa linija borilišta im možete omesti koncentraciju i osigurati prednost u odlučujućim trenucima! Big Family Games nude nevjerojatno mnogo zabave u jednoj neponovljivoj kolekciji igara!



### HARRY POTTER AND THE HALF-BLOOD PRINCE

PC / Wii / DS / PS3 / PS2 / PSP / XBOX360

Ljetni multiplatformski hit je pred vratima! Mali čarobnjak se vratio u šestoj igri napravljenj po super-popularnoj literarnoj sagi. Dok se Harry, Ron i Hermiona spremaju za šestu godinu školovanja u Hogwartsu, Red feniksa i Dumbledorea nastavljaju bitku protiv sila zla i smrtonoša koji otvoreno teroriziraju svijet čarobnjaka. Ubojstva, nestanci, diverzije i ukleti ljudi postali su sasvim uobičajene

pojave, a čak se i učenici Hogwartsa boje napada Voldemortovih pristaša. S početkom nove školske godine i u samom se Hogwartsu zbivaju velike promjene: stiže novi profesor, dva predmeta dobivaju nove predavače... U svakom slučaju, čarobnih uzbuđenja neće nedostajati! Kuhajte napitke, sudjelujte u čarobnim dvobojima i usavršite vještinu u Metlotoju! I naravno, pomozite Harryju uništiti zlo koje se nadvija nad njegov svijet u po mnogima najšokantnijem i najnapetijem dijelu igračkog serijala o najpoznatijem čarobnjaku na svijetu.

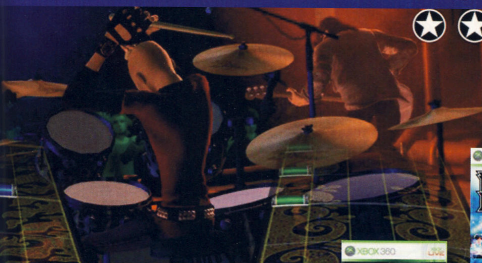


### TIGER WOODS PGA TOUR 10 Wii / PS3 / PSP

Provjerite kako je to biti u koži najboljeg golfera na svijetu. Naravno, na prvi pogled sve izgleda idlično, slava, novac i trofeji, ali kad zagrebet zeleu površinu golf terena, vidjet ćete zašto se golf naziva sportom za koji vam treba minuta da ga naučite, ali cijeli život da ovladate njime. Koncentracija, geometrija terena, vjetar, kontrola udarca, kalkulanje, računanje, snaga i brzina. Ova će vam igra dati odličan uvid u svijet vrhunskog golfa, i, iako vam neće trebati životni vijek da ovladate njome, vidjet ćete kako je golf mnogo više od ležerne razbibrige za bogate i pukog udaranja loptice.



Uz ovaj naslov dobit ćete i inovativni Wii Motion Plus sustav, dodatak vašem Wii Remoteu koji potpuno vjerno prenosi vaše pokrete i omogućuje vam potpunu realističnost prilikom igranja. Kao i u slučaju EA Sports Grand Slam Tennis, postoji i izdanje bez Wii Motion Plus sustava.



## GI JOE: THE RISE OF COBRA Wii / DS / PS3 / PS2 / PSP / XBOX360

Od plastičnih figura vojnika koje su nam roditelji i rođaci donosili iz Amerike, GI Joe franšiza u posljednjih se nekoliko desetljeća (dapače, gotovo pola stoljeća, jer je prva GI Joe figura proizvedena davne 1964. godine) nezaustavljivo probila u sve sfere pop-kulture i multimedijalne zabave. Kulminacija ove višegodišnje invazije nastupila je ove godine, kada imamo priliku uživati u dugometražnom holivudskom blockbusteru i vrhunski produciranoj multiplatformskoj video-igri. GI Joe univerzum prošao je kroz mnoge inkarnacije, a video-igra nam donosi novu, ispoliranu verziju ovih super-vojnika. GI Joe je ovdje međunarodna postroja mladih ljudi koji su najbolji u svom poslu, a njihov je posao privođenje pravdi raznih zlikovaca koji prijetе svjetskom miru. Postanite član elitnog GI tima i upustite se u žestoku akciju koju nećete tako skoro zaboraviti.



## RED FACTION GUERRILLA PS3 / XBOX360

U daljoj budućnosti, ljudski je rod u potrazi za boljim životom kolonizirao Mars. No, čovječanstvo je svoje sukobe sa sobom donijelo i na Crvenu planetu. Namamljen vijestima o bogatim nalazištima vrijednih marsovskih metala, rudar Alec Mason stiže na Mars u potrazi za novim početkom. No, obećanja o svjetloj budućnosti uskoro se pretvore u borbu za opstanak. Militantna frakcija Earth Defense Force, koja je nekoć čuvala marsovске doseljenike, pretvorila se u tiransku snagu koja željeznom rukom provodi svoju vrstu pravde među stanovništvom. Dok nasile eskalira, neki se doseljenici udružuju u pokret otpora pod imenom Red Faction. Masonov novi život odvest će ga u samo središte Red Faciona, i iz rudara će se pretvoriti u borca za slobodu. Povedite revoluciju protiv marsovskih despota s pomoću genijalnih taktika i strateškog uništavanja bitnih ciljeva!



## FIGHT NIGHT ROUND 4 PS3 / XBOX360

Najbolja i najdetaljnija bokska simulacija na svijetu upravo je postala još bolja i, pogodili ste, još detaljnija. Četrta nam runda donosi najveći izbor boksača ikada. Najtrofejniji borci današnjice susrest će se s najvećim legendama u povijesti boksa! Uživajte u fantastičnim borbama koje se nikad nisu dogodile! Mike Tyson protiv Muhammada Alija! Lennox Louis protiv Josea Fraziera! Ili možete kreirati nepoznatog boksača koji će se probijati kroz naporan borbi i stjecati popularnost na svom mukotrpnom putu do titule bokskačkog prvaka. Hoćete li se povući kao najbolji svih vremena ili riskirati svoju reputaciju zbog još jedne pobjede? Ovoga čete puta moći ubadati raznim bokskačkim stilovima, a svaki od njih uzimat će u obzir vašu visinu, težinu, doseg i mnoge druge značajke. Novi će se igrači engine pobrinuti za to da akcija unutar ringa bude brža i fluidnija no ikad prije. Fight Night Round 4 vjerno predstavlja svu brzinu i razornu snagu boksa – osjetite čete svaki udarac koji primite i uživati u svakom nokautu kojeg krvavo zaradite.



## ROCK BAND 2 Wii / PS3 / PS2

Najbolja glazbena igra izlazi na bisi! Pojačajte zvučnike i upustite se u najintenzivnije glazbeno iskustvo vaših života! Okei, nije najintenzivnije ako doista imate bend koji puni stadione i organizira svjetske turneje. Za sve one koji ga nemaju, tu je druga najbolja stvar na planeti – Rock Band 2! Gitara, bas gitara, bubanj i vokal! Pozovite prijatelje i razvalite po instrumentima! Tu je više od osamdeset legendarnih, bezvremenskih rock hitova uz koje možete svirati i pjevati, od AC/DC do The Who, Foo Fighters, Guns N'Roses, Linkin Park, Metallica, Nirvana, Pearl Jam, Rage Against the Machine, Red Hot Chili Peppers i mnogi drugi rock divovi bit će glazbena kulisa za vaše muziciranje. A poslije – tko zna? Možda se vaša virtualna svjetska turneja jednog dana doista pretvori u pravu. Rock on!

## UFC 2009 UNDISPUTED PS3 / XBOX360

Éto savršenog naslova za sve ljubitelje surove i realistične akcije! UFC 2009 Undisputed je eksplozivna borilačka igra koja detaljno prikazuje svu žestinu, adrenalin i uzbuđenja Ultimate Fighting Championship borbi. Sve je tu - autentični UFC izgled, legendarni osmerokutni kavez i mnoštvo različitih borilačkih stilova! Boks, kickboxing, hrvanje, Muay Thai, Karate, Sambo, Judo, brazilski jiu-jitsu i druge egzotične borbene discipline. Naravno, tu je i dosad neviden izbor pravili UFC boraca, više od 80 kulturnih imena u pet kategorija težine. Dlakavo, među ponuđenim borbama je i naš Mirko Filipović Cro Cop, s kojim čete moći premlaćivati i one protivnike koji su mu u pravom ringu zadavali probleme. Modeli boraca su potpuno fotorealistični, a tu su čak i napredni efekti zbog kojih čete se osjećati kao da ste doista u ringu. Možete čak kreirati i svoga borca ga go povesti na trnovit put od samih početaka borilačke karijere do vrhunaca UFC natjecanja. Uskočite u ring! Vrijeme je za "specijalnu".







# GP most wanted

1.

## The Last Guardian

SCE

[PS3]

Team Ico konačno je objavio prve informacije o svom projektu. Znamo malo, ali uz Icoa i Shadow of The Colossus to je dovoljno...



2.

## Mass Effect 2

EA

[X360]

Umire li Shepard na početku ili kraju igre... još uvijek o tome po redakciji raspravljamo i nakon odlične prezentacije na E3-u



3.

## Modern Warfare 2

Activision

[PS3, X360, PC]

Infinity Ward se odrekao imena Call of Duty, no to im nimalo neće smetati na putu do tržavanja vjerojatno najprodavanije igre ove godine



4.

## Tales of Monkey Island

Telltale Games

[PC, Wii]

Priznajte da ni najoptimističniji među vama nisu očekivali novi nastavak Monkey Islanda, i to još nastao u suradnji s LucasArtsom



# FOCUS



Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

## GP FOTO



40

## Halo 3: ODST

Bungie je uspio ODST pretvoriti u prilično drukčije Halo iskustvo



Ovaj mjesec donosimo vam ogromnu količinu dojmova o novonajavljenim igrama

kao i onima koje su nam od prije poznate ali smo ih imali priliku (ponovno) isprobati. Dojmova koji su u najvećem broju slučajeva vrlo pozitivni - čak uz iznenađenje s naše strane. To znači da se industrija igara i dalje razvija, unatoč tome što su ključne konzole na tržištu već nekoliko godina. Je li stvar u tome da kreatori igara još uvijek otkrivaju mogućnosti njihova hardvera ili je - a što nam je vjerojatnije - snaga platformi za igru konačno došla do te razine da je praktički svaku zamisao moguće ostvariti? Prije 20, 10 ili čak pet godina, mnogi su dizajneri, programeri i producenti govorili da značajan dio svojih ideja na hardveru kojim raspolažu jednostavno ne mogu provesti u djelo. Takvu pritužbu već neko vrijeme nismo čuli, a gledajući igre koje su pred nama ove godine, zaista se čini da je mašta puštena s lanca. Neka samo tamo i oстане.  
B. Jozić

- 36 \_ Dante's Inferno
- 37 \_ Brutal Legend
- 38 \_ Heavy Rain
- 39 \_ Uncharted 2: Among Thieves
- 40 \_ Halo 3: ODST
- 42 \_ Army of Two: The 40th Day
- 43 \_ MAG
- 44 \_ Overlord II
- 45 \_ BioShock 2
- 46 \_ Arcania: A Gothic Tale
- 48 \_ God of War III

## GP IGRALI SMO



38

## Heavy Rain

Sajam E3 poslužio je ekipi iz Quantic Dreamsa da premijerno pokaže prve scene iz igre

robby1808@hotmail.com

**DIZAJN** Wayne Barlow, inače zaslužan za izgled likova u Hellboyu II, i Terry Porter, veliki hollywoodski koreograf i umjetnik, kretali su uvjerljiv izgled čudovišta u igri. Iznimno impresivno urađen posao.



**PAKAO** Općenito, cijeli dizajn igre je morbidan, što naravno nimalo ne zaslužuje s obzirom na mjesto na kojem se igra odvija

Dobro došli u pakao!

# Dante's Inferno

Jeste li čuli za uzrečicu: 'U raj u lijepo, ali u paklu je ekipa'? Ako i niste, moći ćete je provjeriti na licu mjesta

IZLAZI POČETKOM 2010. ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI I PROIZVOĐAČ VISCERAL GAMES IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS HTTP://www.dantesinferno.com PLATFORME PS3 / X360 / PSP



**B**ilo je i vrijeme. U gaming industriji se često posezalo za temama iz prošlosti, za bičima iz raznih mitologija, koristila su se razna literarna djela, filmovi, serije, tako da je pravo čudo što Danteov Pakao, kao najzanimljiviji dio iz Božanske komedije, još nitko nije u potpunosti obradio. To je ono čemu se razvojni tim najviše i čudi. S druge strane, kad konkurencija ima jedan bestseler po imenu God of War, zašto ne iskoristiti materijal i uzeti dio kolača? To je ionako oduvijek bila EA-ova specijalnost.

## ZAR JE PRIČA VAŽNA?

Dakle, radi se o adaptaciji Pakla, prvog dijela Božanske komedije koju je u 14. stoljeću napisao Dante Alighieri. To što će se igra, ne bude li iznenađenja, pojaviti u vrijeme kad će imati najviše konkurencije

## FACT TABLICA

- adaptacija Pakla, prvog dijela klasične Danteove Božanske komedije
- spusti ćete se kroz svih devet krugova pakla u potrazi za osvjetom i iskupljenjem
- sposobnost pripitomljavanja zvijeri i njihova okretanja protiv njih samih
- sustav nadogradnje lika prema vašem ukusu i stilu igranja
- brzo i fluidno izvođenje igre na 60 fps

neka zabrinjava izdavača, no igrači željni ovog žanra mogli bi dobro profitirati ako se sva obećanja i najave pokažu točnima. Zanimljiv je i detalj da svi oni koji su željni čiste razbibrige "reži i sijeci" mirne duše u opcijama mogu isključiti naratora i posvetiti se borbi s čudovištima, dok će ga ostali ostaviti uključenog i usporediti svoje viđenje onoga što su pročitali u djelu s ovim što imaju na ekranu.

**KRIŽ I KOSA** Sreće se dojam da će boss nadgledati svoje podanike kako se fajtaju s vama prije nego se sam uključi. Vama na raspolaganju je kosa (prva slika) kojom ćete sijeci protivnike, te križ (druga slika) za prikupljanje dosti i čarolija.

**ŠAKOM O STOL** da se zna tko je gazda ovdje! E pa neće moći tako ako se vas pita.



## VISCERAL GAMES

**NAJBOLJU GARANCIJU** i svojevrsnu sigurnost da bi ovo mogao biti dobro uloženi novac daje ime proizvođača Visceral Games, tima koji je napravio odličan i višestruko nagrađivan Dead Space. Akcija,

intenzivnost i predanost su nam u krvi - kaže. Posebnu pozornost će posvetiti tome da vlasnici PSP-a dobiju jednako kvalitetnu igru kao i oni na "velikim" konzolama. Kako stvari stoje, pakao će ići svuda s vama.



**PSP VERZIJA** će izgledati jako dobro s obzirom na mogućnosti same platforme, a poseban naglasak se stavlja na brzinu i lakocu izvođenja i igrivosti jednako verziji za velike konzole



**VELIKI DEČKO** Pobjedine protivnike će biti moguće 'preobratiti' i iskoristiti ih protiv neprijatelja. Ovi veliki izgleda idealan za tu svrhu nakon što se vještice onoga koji ga drži za nogu.



#### GP FOCUS

Tim okupljen na izradi igre, književno djelo po kojem je rade, budi nam veliku nadu da ćemo dobiti još jednu vrlo kvalitetnu igru i dostojnog protivnika God of Waru

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

je zatekao mrtvu, a čiju je dušu Lucifer poslao u podzemlje. Na putu Dante shvaća da se mora susresti s vlastitim demonima i potražiti isкупljenje. U tu svrhu na raspolaganju čete imati Kosu kojom ćete sjeći protivnike i Kriz koji mu je dala Beatrice, a ima sposobnost skupljanja duša i Carolija poraženih stvorenja na svom putu. U igru je ugrađen sustav nadogradnje lika prema vlastitom ukusu i stilu igranja, što će biti od velike pomoći pri susretu s neustrašivim zvijerima i bossovima.

Neki od njih čete možda pripamtiti i tako iskoristiti njihove sposobnosti protiv njih samih. Igra bi trebala izići za pola godine i informacije su još prilično šture, a traileri i slike se daju na kapalkiju. U svakom slučaju

GoW bi mogao dobiti dostojnog konkurenta, a mi dosad neviđenu viziju pakla.

**STINGER**

#### SVE ZBOG ŽENE

A na ekranu će vas čekati Dante u čijoj ulozi ćete se spustiti kroz Pakao i pokušati spasiti voljenu Beatrice koju



BOSSOVI Ako je suditi po onoj u demou, borbe protiv bossova bit će vrlo zanimljive

IGRAJU smo

Am/ Am/

## Brütal Legend

Prikazano i odigrano na sajmu potvrdilo nam je da genijalni Tim Schafer nije ispaao iz forme. Naprotiv

IZLAZI 16. LISTOPADA ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ DOUBLE FINE PRODUCTIONS IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS [HTTP://WWW.BRUTALLEGEND.COM/](http://www.brutallegend.com/) PLATFORME PS3 / X360

P rva stvar o kojoj je Schafer pričao na EA-ovoj presici je nevjerojatan casting, pa je potvrdio aktivno sudjelovanje velikana metala poput Lemmyja Kilminstera, Roba Halforda, Lite Forda, te Ozzyja Osbournea. Iako se ne radi o tehnički impresivnoj igri, umjetnički crtački, gotovo stripovski grafički stil i neodoljiva atmosfera ostavili su nas bez daha, a doublefineovci su doista ispunili svoje obećanje kada su rekli da će svaki kadar okružiti podsjecati na cover art metal albuma. Igrački, ništa revolucionarno, no kombinacija klasične hack & slash akcije, pakleno lude vožnje, slobodnog kretanja svijetom i borbe protiv nevjerojatno otkriveno i kreativno dizajniranih kreatura zaista funkcionira besprijekorno zabavno. Atmosfera je u očima zaljubljenika u metal glazbu jednostavno idealna i neopisiva.

Ozbiljno, neopisiva je. Zamislite samo da se golemim četveroonožnim kosturom-demonom-strojem-paukom-čudovištem spustate niz planinu kojstu i lubanja; a to je samo jedna u nizu epskih scena u demou koji smo odigrali. Cut-scene sekvence su nas također vrlo ugodno iznenadile, jer riječ je o nevjerojatno prirodnoj kombinaciji fenomenalne glasovne glume Jacka Blacka i ekipe, te izrazita lica i gestikulacija kakve smo vidali

#### FACT TABLICA

- čita akcija osnova je gameplaya
- otvoreni svijet inspiriran rock and rollom i metalom s detaljima poput planica od gipsanih pojačala, velikih V8 motora koji izranjaju iz zemlje...
- Jack Black posuđuje glas glavnom liku igre
- od Tima Schafera, tvorca Full Throtilla, Grim Fandanga i PsychoNautsa
- licencirana glazba

u najboljim Disneyjevim dugometražnim crtanim filmovima. Zanimljivosti koje do sada nismo znali: Eddie će sa svakim teammateom moći izvesti određenu interakciju tijekom igranja, uglavnom u obliku specijalnih timskih poteza unutar borbe; The Deuce, horod automobil, doslovce smo slagali u obliku mini igre u stilu Guitar Heroa, što je proces koji će se ponavljati nekoliko puta kroz igru, budući da je to način na koji se automobil unaprjeđuje. Sve izgleda, a pogotovo zvuči sjajno, pa od Brutal Legend očekujemo samo najbolje, što smo od Schafera do sada i dobivali.

**DARKO BOLIĆ**

#### GP FOCUS

Redakcijski headbangeri su preko 16. listopada na kalendaru upisali: "Dan kad ćemo biti: potpuni"

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



KRIZ! Da, Eddie će imati krizu i moći će letjeti.





**PREZENTACIJA** David Cage i Guillaume de Fondamüiere iz Quantic Dreams ponovo su zajedno održali prezentaciju igre - ovaj put iza zatvorenih vrata SCEE sobe

Prvi put prikazane scene iz igre

PS3  
exclusive IGRALI smo

# Heavy Rain

Seks, ubojstva, nasilje - sadržaj neprikladan mladima od 18

IZLAZI 2009./2010. ŽANR AVANTURA IGRAČI I PROIZVOĐAČ QUANTIC DREAMS IZDAVAČ SCE  
HTTP://www.quanticroams.com

**P**rošlo je više od pola godine od sajma u Leipzigu i naše zadnje prilike da vidimo Heavy Rain uživo. Sajam E3 bila je nova prilika za Davida Cagea, glavnog dizajnera igre, da na svoj osećaj način i uz pomoć izvršnog producenta igre Guillaumea de Fondamüiera predstavi najnoviju verziju igre te prvi put prikaže scene iz igre (podsećamo, u Leipzigu su prikazali scenu s novinarkom Madison koja istražuje kuću takista i potencijalnog ubojice a koja nije bila predviđena u konačnoj igri). Guillaume je i ovaj put igrao dok je Cage kao narator dodatno naglašavao mogućnosti koje igrač ima u svakom trenutku radnje i posljedice koje proizlaze ovisno o izboru. Da pojasnimo - gotovo svaka situacija u Heavy Rainu trebala bi imati nekoliko scenarija raspleta a na igraču je da proživi priču na svoj način. Što nužno ne znači da je za prolaz dalje potrebno sačuvati život. Baš naprotiv - Cage nas uvjerava kako je za prvi prolaz najbolje ne vraćati se snimljenom poziciji ako nam netko od likova pogine, vodeći tako priču u smjer koji bi mogao biti i bolji od slučaja da ih sve sačuvamo na životu. No uz dužno poštovanje Cageu gotovo smo sigurni

## FACT TABLICA

- oko 60 radničkih scena
- više od 10 sati igre u prvom prolazu
- 4 igriva lika
- nema game overa
- više od 2000 stranica skripta priče

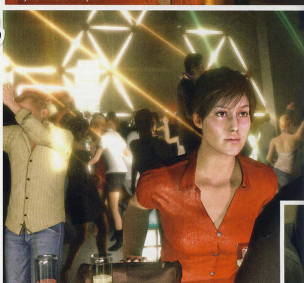
kako njegove želje neće biti uslišene jer nam je teško zamisliti gamera kako se miri sa smrću lika kojim upravlja. To više što smo sigurni da će Heavy Rain biti jedna od onih igara u kojima ćemo se strahovito vezati uz likove. Njih dvojice je zasad potvrđeno - Madison Paige, poznata nam od prije, i Norman Jaden, pripadnik FBI-a i ovisnik o tabletama za smirenje. Treći lik Cage je obećao otkriti na Games Comu u Kölnu (krajem kolovoza) a četvrti u Tokiju na Tokyo Game Showu.

## PROMJENLJIVE KONTROLE

Od dvije scene prikazane na sajmu imali smo prilike odigrati jednu. Onu s Normanom koji dolazi na autoputpad istražujući potencijalnog ubojicu Jacksona Nevilla, poznatijeg po nadimku Mad Jack. Kombinacija lijevog stićka za pokrete glave i R2 za hodanje



**POZIV NA SEKS** Da bi privukla pozornost, Madison u jednom trenutku odlazi da je potrebno pojačati malo ruž i maskaru, skratiti suknju te malo opusti kosiću na strateškom mjestu



**SPLIT SCREEN** će se koristiti u situacijama kad je važno prikazati radnju iz nekoliko kutova ili čak različitih mjesta



**A.R.I.I. ili Added Reality Interface** sustav omogućava istraživanje dokaza u stvarnom vremenu. Horacio iz CSI-a dao bi sve da ga se dokopa.



**GRAMANJE RADNJE** Priča će se razvijati ovisno o našim izborima u ovakvim situacijama



FOTO NAJAYA

piše Damir Durović

# Halo 3: ODS

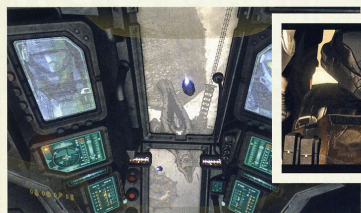
Mračniji, prljaviji, opasniji,  
čovječniji... jedan drukčiji Halo

**Nove  
informacije**  
**360  
exclusive**

IZLAZI 22. RILJNA PROIZVODI BUNGIEE IZDAVAČ MICROSOFT [HTTP://HALO.XBOX.COM](http://halo.xbox.com)

**K**ada je prije godinu dana najavljen, mnogi su očekivali tek dodatnu mini kampaњу s kojom će Microsoft pokušati u nešto jeftinijem paketu izmisti još nekoliko milijuna dolara iz svojeg nadaleko najpopularnijeg akcijskog serijala. No nakon svega prikazanoga i razjašnjenoga na sajmu E3 jasno je kako je Halo 3: ODS zapravo potpuno novi, zaseban i, što je još važnije, velik Halo naslov koji će priču toga poznatog univerzuma o bitki između čovječanstva i covenanta ovaj put ispričati iz drukčije perspektive.

## ORBITAL DROP SHOCK TROOPERS



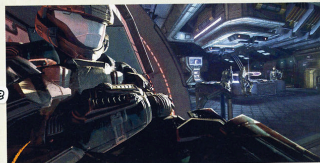
**ODST JE SKRAĆENICA** za Orbital Drop Shock Troopers, elitnu jedinicu svemirskih marince, svojevrsnih specijalaca namijenjenih za obavljanje najopasnijih misija i infiltraciju unutar neprijateljskih teritorija direktnim "skokom" iz orbite u posveto konstruiranim kapsulama. Iako su mnogo bolje opremljeni od običnih svemirskih marince, još uvijek je riječ samo o ljudima tako da ne očekujte gotovo superherojske sposobnosti kojima se odlikovao Master Chief.

## MRAČAN I PRJAVO HALO



**IAKO JE, ŠTO** se grafičke strane tiče, ODS baziran na istom engineu kao i Halo 3, vizualno prilično odskakuje od posljednjega nastavka u trilogiji. Nešto šareniji tonovi dočad prisutni u serijalu Halo zamjenjeni su mračnijim i prljavijim ugođajem. Općenito prevladava osjećaj i da je grafički izrazaj nešto "otrniji". Iako je radi dodatnog postizanja filmskoga ugođaja sve sada prevučeno finim grain filterom, Bungiejevi su očito u ODS-u cijeli na nešto ozbiljnije i "vojničkije" akcijsko iskustvo a dejom im je jedno od utora bio i fantastičan Sonyjev Kilzone 2.

davoralfa@warezhr.org



**PRVI PUT** u serijalu Halo više ne igrate ulogu Master Chiefa nego Rookieja, najmlađega pripadnika elitne postrojbe svemirskih marince - ODS-a. Igra se zbog toga na način na koji ćete doživljavati svijet oko sebe potpuno je drukčiji i to je očito već u prvoj sekundi igre. Iako ćete i dalje biti vrlo dobro opremljeni, niste ni približno otporni na neprijateljsku palbu kao Master Chief, pogotovo kada je riječ o nekim elitnijim pripadnicima covenanta. S druge pak strane, oprema odvesteovaca dolazi u paketu s nekim vrlo zanimljivim karakteristikama.

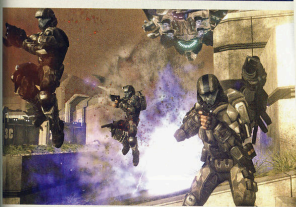
## NOVO ODS VISION SUČELJE



**VIZUALNO SUČELJE KROZ** koje ćete kroz Rookiejevu ODS kasku promijeniti svijet oko sebe, osim što je komandica izmijenjeno radi postizanja drukčijega ugođaja, nudi i stalnu mogućnost upotrebe vizra ODS. Njegovom uporabom na ekranu će vam se posebno i jasno ocrtaivati obrisi neprijatelja ili nekih drugih važnih objekata.

robby1808@hotmail.com





**NAJVEĆA MULTIPLAYER NOVOST** ODST-a dodavanje je novoga, kako smo se i sami imali prilike u LA-u uvjeriti, super zabavnoga kooperativnog moda. Njegovo ime je Firefight i nastao je po uzoru na Left4Dead i ostala Gears of War 2 Horde mode. U njemu je cilj u društvu još četvero igrača koji dnevno sa tim brani određenu lokaciju od covenanta koji naizmjenično naviru i postupno jačaju.

### SUPERINTENDENT



**NE BI HALO** bio Halo da u igri ne uključuje neki oblik AI sidekicka. Kako Cortana ovaj put logično nema, njenu ulogu će preuzeti Superintendent. To je AI koji upravlja svim sigurnosnim i tehničkim sustavima New Mombase a tijekom kampanje bit će vam stalno od pomoći. Detalje o Superintendentu bungelejte zasad vjerojatno kriju, no on je u ograničenom demou koji smo vidjeli bio ključan, a kasnije u igri bitan je i za samu priču.

### UPAD U HALO REACH MP BETU



**UZ VEĆ SADA** intrigantni scenarij i zanimljiva nova multiplayer rješenja Microsoft je u paketu Halo 3: ODST ovoga rujna odlučio ponuditi dodatnu motivaciju svim fanovima serijala da nikako ne propuste pribaviti ovu igru. Svaki kupljeni primjerak ODST-a automatski će vrijediti kao ključ za upad u multiplayer betu idućeg novog blockbuster naslova Halo pod nazivom Halo: Reach. Događaji u njemu vezani su za opreku bitku na planetu Reach koja se dogodila u ranim danima rata covenantstva s Covenantima a koja je odlično ispričana u serijalu romana Halo. Halo Reach očekuje se na jesen 2010.

**SCENARIJ SINGLEPLAYER KAMPANJE** Istakva se u New Mombasi, gradu koji tijekom Haloa 2 posjeti te kasnije napusti Master Chief. Wamenski radnja je smještena između događaja u drugom i trećem nastavku. Na početku priče vaš ODST tim kreće na zadatak, no sve kreće po zlu i iz svoje kapsule omanjiljeni od udara izlaze šest sati kasnije. Članovima vašega tima nema ni traga a grad su prepravile covenantne snage. Napredovanje New Mombasom potpuno je nelinearno te ćete slobodno na odličnoj mapi grada moći određivati waypointove i putem i redoslijedom koji vi odaberete zaputiti se u pronalaženje signala ostalih članova vašega tima.



### FOTO FINIS

**KADA STIGNE** U prodaju krajem rujna, Halo 3: ODST neće doći po najavljenjivoj smanjenoj cijeni od 39,99 dolara nego po punoj standardnoj blockbuster cijeni od 59,99. Nakon svega što je Bungie u ODST-u napravio i u što smo se imali prilike osobno uvjeriti svim je razumno bilo očekivati takvu promjenu. Ne radi se tu više ni o kakvoj mini Halo epizodi nego o potpuno samostalnom, i vizualno i igrivošću jedinstvenom akcijskom naslovu smještenom u jedan od najomiljenijih SF univerzuma današnjice, i u igrama i izvan njih. Koliko god da smo prije bili skeptični prema ODST-u sada moramo priznati da ne možemo dočekati jesen i njegov izlazak.





**ZAKLON** Novi, organski sustav kontrole omogućit će vam da vaš junak automatski traži zaklon i tako vam ostavlja više vremena za svoju borbu

Rješavanje lošeg naslijeđa organskim pristupom

# Army of Two: The 40th Day

Saleme, pobratime mio, jesu li 'skoro u Šangaju bio? Nisam, Riose, brate, al' bi mogao

IZLAZI ZIMA 2009. ZANR PUČAČINA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ EA MONTREAL IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS  
[HTTP://www.armyoftwo.com/home.action/](http://www.armyoftwo.com/home.action/) PLATFORME PSP / X360 / PS3

**O**rganska hrana je ona kojoj je proizvodnja zasnovana na ekološkim načelima, a cilj joj je održivi sustav poljoprivrede. Najveći naglasak stavlja na zaštitu tla i okoliša, a kad je riječ o uzgoju životinja - na brigu za dobrobit životinja. Sad se sigurno pitate što ovaj laprda, kakav je ovo uvod?

E pa, dragi moji, i ja sam se isto pitao kad sam čuo da nam naš mi EA u najavi drugog nastavka kooperativne

## FACT TABLICA

- ... "organske" kontrole
- ... automatiziran sistem traženja zaklona
- ... ogroman grad kao mjesto radnje
- ... poboljšani AI
- ... mogućnost izbora pristupa igri

pučarine Army of Two kao glavnu novinu ponosno ističe organske kontrole (organic controls). Prva reakcija je bila, oh ne, evo ih opet. Čim EA počne izmišljati toplu vodu, ne



**CIVILI** Kako ne pomoći sirotom djetetu? U igri ćete susresti dosta likova koji će upotrijebiti priču na putu do razrješenja tajne 40. dana.



**ŽIVI ŠTIT** Uzmetite jednog za štit, druga dvojicu se premišljaju što napraviti i počet će vašem kolegi igrati u šale. Raznolikost pristupa rješavanju problema na koje ćete nailaziti za svaku je polovaka. A i šteti se dosta municije.



**ODVLAČENJE POZORNOSTI** Jedan od načina da se odvrati pozornost protivnika fingirajući predaju, dok će drugi u zasjedi čekati pravi trenutak da ih sladi



**ZAROBILJAVANJE** Ne kad se puca ne isplati, ako je lakše uhvatiti ih nespremnim i zarobliti



**POMOĆ** Pri kretanju kroz ratnu zonu nailazite čete na civile koji (ako politički mislite) prevesti do sigurnog mjesta. No kad mećete late uokolo, to nije nimalo lak zadatak.

## ŠANGAJ

**VELIKA PROMJENA** Je uvođenje 20-milijunskog Šangaja kao jedinog mjesta radnje u kojemu više ne postoji nikakva vlast nego isključivo vojska plaćenika i gomila nedužnih civila izloženih nezamislivim patnjama. Tu na scenu stupa raznolikost pristupa igranju i mogućnost da se šta spreća dogovore žete li izigravati bezobzirne sadiste ili pak heroje koji će pomagati civilima, što će naravno utjecati i na samu radnju. Naravno, odmah se povlači i moralno pitanje, te kakve će posljedice donijeti eventualno ubijanje civila.



**IMPRESIVNA JE VELIČINA GRADA** mogućnosti razaranja zgrade i okoliša. Još impresivnija je veličina prikazana na PSP-u



**ŠTIT** Na otvorenim lokacijama dobro će doći štit kojim ćete zaštititi sebe i suborac; dok će on paljboom riješiti neprijatelje. Borbe se vode po cijelom gradu pa tako i u zoološkom vrtu.



## TAKTIKA JE NAJVAŽNIJA

Kad je o potonjoj riječ, sljedeća novost predstavlja kooperativni taktički vodič (ili playbook). Uzmimo za primjer situaciju u kojoj vas je neprijatelj svojom paljbom prikovao za zaklon i jednostavno nemate izlaza iz te situacije, pristomom na tipku otvara se poseban ekran sa skupom informacija i savjetima za rješavanje problema. Oznacite dotičnog protivnika, na što vaš suborac "podize" svoj playbook da bi vidio koji od protivnika vam zadaje probleme te ga eliminiira, nakon čega možete krenuti dalje u borbu. Igra je u potpunosti posvećena timskom igranju i uvijek ćete morati suradnjom rješavati probleme na koje nailazite. U isto vrijeme, veličina grada i sukoba u njemu često će vam odvraćati pozornost jer se mnogo toga oko vas događa bez vašeg utjecaja, ali itekako utječe na vašu igru. Avion koji udari u zgradu i šteta koju napravi odvoji vas od vašeg partnera te ćete biti prisiljeni potražiti način kako da ponovo budete zajedno.

Svi ovi dodaci uz brojna vizualna unapređenja čine paket koji mnogo obećava. EA Montreal se ozbiljno primio posla da stekne prednost u kooperativnom žanru, a svakako veseli najava da će veliku pozornost posvetiti multiplayeru, iako su poprilično tajnoviti u pogledu toga. Ostaje nam da pričekamo zimu i sami se uvjerimo u to te vidimo kakvu tajnu donosi 40th day.

**-STINGER**

## GP FOCUS

Poučeni ne baš dobrim prvim iskustvom, drugom dijelu pristupamo malo sužšćenje nadajući se da će uz sve ove najave ovo toplo prerasti u vruće i donijeti nam vrlo zabavnu igru u kojoj ćemo uživati.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



**KIROPRATIKA** Namjerila li mu Rios masku ili vratne prijenosne pogodite sami



**SKOK & VISINE** Uloga vozača je kozmertičke prirode, tako da helikopteri uglavnom služe za respawn, odnosno iskaikanje prilikom dobivanja naredbe za zračni desant od nadređenoga.

Multi Massive Online FPS žanr je dobio pravog predstavnika

**MAG**

PS3 exclusive IGRALI smo

Iako smo bili djelomično skeptični, čini se da razloga za zabrinutost - nema. Barem za one koji će moći biti koncentrirani - satima

IZLAZI KRAJEM GODINE ŽANR MMO FPS IGRATI 1:256 PROIZVOĐAČ ZIPPER INTERACTIVE IZDAVAČ SCE HTTP://www.us.playstation.com/MAG/

## FACT TABLICA

- 256 igrača u onlineu
- posebni serveri baz P2P spajanja
- mnoštvo timskih opcija
- detaljan sustav napredovanja
- revolucionaran network kod

Com Zipper je ispunio obećanje i na E3 donio posve igrivi demo svoje revolucionarne vizije masivnog online FPS-a. Rezultat je izvrstan, pogotovo kada se uzme u obzir da je do izlaska igre ostalo još barem pola godine i da je online beta za sada isključivo u razvojnoj fazi. MAG je prije svega vrlo stabilan, čak i u partijama s maksimalnim brojem igrača. Kako bi postigao stabilnost igre i uopće omogućio istovremenu prisutnost tolikog broja igrača unutar jedne partije, Zipper je morao razviti poseban sustav servera. Ključ tehničke stabilnosti za MAG krije se u nekoliko servera zakupljenih na različitim lokacijama diljem SCE teritorija kako bi samo igranje išlo putem tzv. spajanja dedicated. Potom, ništa od podataka za igranje ne prenosi se u P2P standardu koji ostaje rezerviran isključivo za govornu komunikaciju. Svi podaci o profilima bit će pohranjeni na serverima, tako da im se neće moći

priputati lokalno niti vršiti modifikacije s namjerom varanja - što se znalo dogodati i nekim drugim igrama. Jedini problem moglo bi biti samo praćenje bitaka - naime, broj podataka koji se isrcavaju na HUD-u tijekom partije zapanjujući je. Ali malo navikavanja će i to vjerojatno riješiti s vremenom. **-AR**



## BEZ REGENERACIJE ZABOK

Za razliku od većine 'modernih' izdanaka FPS žanra, MAG nema 'regeneracije' zdravlja. Liječiti se možete sami ako ste opremljeni sprejom za prvu pomoć. Ili će vas izliječiti suborac koji ga ima - ako ga ima. Ako ne, pričekat ćete da izgubite sve zdravlje i dočekati novi respawn.

## GP FOCUS

MAG ne pokušava biti izravna konkurencija drugim igrama u žanru - on pokušava napraviti posve novi žanr. Pokazano nam govori kako bi takav radikalni potez mogao naići na veliko zanimanje potencijalnih igrača.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



**TRI FRAKCIJE MAG** ne donosi obećanje 'klase' vojnika, nego omogućuje da se opemite prema trenutačnom raspoloženju nakon svakog respawna





**DRAGI NAŠI** Demoni će sada imati individualna imena te će nam njihova pogibija teže padati – no moći ćemo ih i pozivati!

Zlo se ponovo rada

# Overlord II

Nakon prve igre, bez Overlorda da ga satre, razvilo se Carstvo koje nije toliko dobro kako se čini

IZLAZI 26. LIPNJA ŽANR AKCIJSKA STRATEGIJA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ TRIUMPH STUDIOS  
IZDAVAČ CODEMASTERS [HTTP://WWW.CODEMASTERS.COM/OVERLORD](http://www.codemasters.com/overlord) PLATFORME PS3 / PC / X360

Prije dvije godine, u Overlordu, terorizirali smo zemlju kao zli gospodar bezbrojnih malih demona koji su za nas obavljali "prijava poslove". Taj Overlord više nije s nama, ali tu je njegov potomak, suprotstavljen velikom Carstvu koje je sa sobom donijelo sve probleme civilizacije: od kriminala do zagađenja. Tako će nastavak ove humoristične akcijsko-strateške igre biti usredotočen na borbu protiv jednog neprijatelja, koji dolazi u mnogo različitih oblika: od brojčano snažnih legija do izazovnih pojedinačnih bossova.

## JOŠ MALO PA GOTOVO

Koliko smo uspjeli vidjeti u kratkom igrivom segmentu, osnovni koncept se nije promijenio: i dalje se krećete jedinom gljivom a drugom usmjeravate svoje demone oko sebe, s tim da druga gljiva sada može pomicati i kameru. Kretanje i pozicioniranje kamere ipak, za sada, nije najbolje riješeno, no verzija koju smo vidjeli nije bila konačna pa ima vremena da se to popravi.

Ono što je definitivno bolje nego prije jeste kvaliteta grafike (igrali smo na PS3) i veće mogućnosti različitih aktivnosti za vaše demone. Vidjeli smo ih kako jašu na vukovima, što ih čini bržima i jačima u borbi, upotijebili smo ih da pokrenemo



**NA LEDIMA VUKOVA**  
Demoni su brzi i ubojiti. A to nije sve što mogu učiniti.

## FACT TABLICA

- ... Potomak Overlorda iz prve igre gradi svoje carstvo
- ... Demonski podanici s više sposobnosti i mogućnosti
- ... Humor i parodiranje ekologije, korupcije i sličnih tema

i napunimo katapult, a imali smo prilike i preuštiti ih u djecu kako bi izbjegli i zaobišli prepreke koje nismo mogli razoriti. Doduše, takvih bi trebalo biti malo jer naši demoni sada su opasniji i razorniji te općenito moćniji i sposobniji. No i protivnika je više, a rezultat su grandioznije bitke s više uzbuđenja i intenziteta. Što se tiče grupne igre, u verziji koju smo vidjeli otvorena je bila samo opcija za igru udvoje na podijeljenom ekranu, no bilo je još opcija za mrežnu igru kojima nismo mogli pristupiti.

## ISPRAVI KRIVO I SAČUVAJ PRAVO

Osim izmjena koje igru čine ljepšom i uzbudljivijom, kreatori su u nastavak unijeli ispravke elemenata na koje su igrači prvog dijela prigovarali. Tako bi Overlord sada trebao biti apsolutno zao pa će, na primjer, izbor pri osvajanju sela biti porobljavanje stanovnika ili spaljivanje kuća – dakle mogućnosti

EPŠKE BITKE Protivnika će biti vojska koja sliči na rimske legije s kojima će sukobi biti uzbudljiviji i taktički zanimljiviji



## SLIČI NA GTA

Mala mapa u donjem lijevom kutu novi je element koji pojačava uzbudljivost igre, a mnogi kažu da zamjerili. Takav dodatak samo jedokaz da su kreatori igre pažljivo slušali komentare i kritike upućene prošom djelu te se potrudili da ih u nastavku što više isprave.



## PREPOZNTLJIVI UZORI

PRIČA NOVOG OVERLORDA pomalo nas podsjeća na jedan crtani film koji je prije nekoliko godina promijenio značenje dobra i zla u dječjim bajkama. Pomislite samo: na prvi pogled sređeno i "dobro" carstvo koje hvata i uništava magična stvorenja. Shrek, zar ne? S druge strane, režiser igre Lennart Sas priznaje da je mehanika upravljanja demonima djelomično inspirirana Nintendoovima Pikminom, iako je implementacija vrlo različita. Naime, kreatori igre ne smatraju utjecaja koji su na njih djelovali jer su ih iskoristili za stvaranje nešto novo i neobično. Upravo relativno poznato okruženje i teme (Carstvo koje sliči na Rim, problemi koje gledamo na vijestima...) jedan su od

elemenata humora koji Rhiana Pratchett, scenaristica serijala Overlord, tako dobro upliće u praktički svaku scenu.



POZNATO ALI UVRNUTO Koristeći koncepte iz bajki, povijesti i drugih igara, serijal Overlord svemu daje svoj poseban ugođaj

## VEŠELJE U HAZARANJU

Ludo jurisanje i nekad koji stvaraju vaši demoni poseti će vas i razveseljavati kroz cijelu igru



**NEPRIJATELJ MOG NEPRIJATELJA** Osim demona, bit će tu i drugih stvorenja s kojima ćemo udružiti snage u ostvarenju zajedničkih ciljeva.



## DODATNI SADRŽAJ VRLO BLIZU

**OVERLORD: RISING HELL**, dodatni sadržaj za prvi Overlord, izašao je oko šest mjeseci nakon originalne igre, što je, čak i njegovi kreatori priznaju, bilo prekasno. Kakav će biti dodatni sadržaj dvojke za sada se još ne zna, no već je potvrđeno da će izaći ubrzo nakon što se i sama igra pojavi u dućanima.

izmijenjeni elementi i inovacije biti uvođeni postupno kroz igru, što također veseli jer želimo tijekom cijele radnje otkrivati nove mogućnosti. A najvažnije je da je humor, toliko bitan za priču i ugođaj prve igre, ostao očuvan. Ukratko, ako ste voljeli mješavinu akcije, zlobe, ironije i strategije prvog Overlorda, drugi obaveća da će vas oduševiti unapređenim u svakom pogledu.

**Berislav Jozić**

## GP FOCUS

Oni koji su voljeli original uživati će, ali čini se da je osnovni koncept više-manje neepromijenjen pa ovo nije revolucija nego evolucija humoreske zlobe

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

**OBUCITE SE DJECO** Važi podsetiti se koje perspektivi - no dovoljno dobro da prevare glupe protivnike



**MULTIPLAYER** Zasad su najvažnije tri, možda će ih biti i više, a po imenima ćete možda uspeti zaključiti o čemu se ustvari radi (Free for Fall, Survival of the Fittest, Civil War)

**Nove informacije**

BioShock 2 nije samo singleplayer iskustvo

# BioShock 2

Ako želiš dobar multiplayer mod, pozoveš najboljeg, a tom se titulom mogu podičiti u Digital Extremes

IZLAZI 30. LISTOPADA ŽANR FPS IGRAČI 1 - MULTIPLAYER PROIZVOĐAČ 2K MARIN IZDAVAČ 2K GAMES HTTP://www.bioshock2.info PLATFORME PS3 / X360 / PC

## FACT TABLICA

- Digital Extremes donosi 10 godina FPS iskustva u Bioshock multiplayer
- multiplayer s glavnim likom
- isključuje građanski rat u Raptureu u ulost njegovih stanovnika
- upoznajte Rapture kakav je bio prije prodora mora

Iako su nas Jordan Thomas i Colin Fix iz 2K Marina uvjeravali da će BioShock 2 uglavnom biti singleplayer iskustvo, nekako nismo bili skloni povjerovati da će se veliki tata 2K Games samo tako odreći golemog kolača zvanog multiplayer. I dok si rekao "keks", ne samo da će multiplayer biti (ruku na srce, bio je on i prije najavljan, ali ne tako ambiciozno), nego se kao suradnik u izgradnji tog zahtjevnog moda pojavljuje kanadski studio Digital Extremes, odgovoran za cijeli serijal Unreal.

Multiplayer u BS 2 stavlja nas u vrijeme koje je prethodilo događajima iz originalne igre, tako da ćemo moći vidjeti razdoblje koje je dovelo do građanskog rata između Ryanove i Fontaineove frakcije. Igrač u igri ima ulogu testnog subjeka za plazmide, a razvoj i prikupljanje plazmida bit će ključni za napredovanje. Ovo zvuči kao singleplayer, ali ne bojte se, radi se o posebno dizajniranom dijelu nove igre, namijenjenom za igranje na mreži. 2K Marin i multiplayeru je pristupio predano i raslošno kao i ostatku igre, o čemu najbolje svjedoči činjenica da je multiplayer moguće aktivirati klasičnim načinom u glavnom izborniku, ili u samoj igri doći u stan Jacoba Morissa (glavnog lika multiplayera) u kojem su predstavljene sve mogućnosti multiplayera u poznatom stilu art deco. Na prezentaciji kojoj smo prisustvovali na E3, predstavljen je mod Free for Fall, dostupan za simultano igranje 10-oric

igrača istovremeno, a prvo što je bilo očito su mogućnost pucanja brzim paljbom te koncentriranom paljbom, koja je očekivano proizvela znatno veću štetu od brze, no ostavljala je igrača otvorenog napadima. Nadalje, uvjerili smo se u obvezno korištenje Evea za pribavljanje novih napada, te u mogućnost laganog "hackiranja" automatskih mitraljeskih gnjezda, što će biti korisno u multiplayeru. Šećer je došao na kraju, a sastoji se od pomalo oduševljene, ali ipak popraćene s oduševljavanjem, mogućnosti igranja u ulazi Big Daddyja, uspijete li na nivou pronaći odgovarajuće ronilačko odijelo. Uglavnom, uzbuđenja i kvalitete zabave očito neće nedostajati ni u mrežnom igranju, pa smo dobili još jedan razlog zbog kojeg se isplati (ne)strpljivo čekati na BioShock 2. **Tomislav Tomašić**

## GP FOCUS

Multiplayer s pričom? Da, i to postoji. BioShock 2 ne prestaje nas iznenađivati i oduševljavati svojim neobičnim detaljima.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



**BIG DADDY** u multiplayeru će Big Daddy biti sličan onome iz originalne igre, spori, silikonski, mrtar, no izdržljiv i snažan poput terka

robv1808@hotmail.com

FOTO NAJAVA

piše Damir Đurović

# Arcania: A Gothic Tale

Službeni nastavak serijala Gothic u rukama novog razvojnog studija mogao bi značiti velik i pozitivan zaokret za ovaj jedinstveni mračni europski RPG

IZLAZI KRAJEM 2009. PROIZVOĐAČ: SPELLBOUND ENTERTAINMENT IZDAVAČ: JOWOOD  
 HTTP://www.arcania-game.com PLATFORME: PC / X360 / PS3

**N**akon Piranha Bytesova razilaženja s Jowoodom, četvrti službeni nastavak Gothic predan je u ruke vrlo iskusnome francuskom razvojnom studiju Spellbound Entertainment koji najviše pamtimo po odličnom serijalu Desperados. Promjena imena igre iz Gothic 4 u Arcania: A Gothic Tale trebao bi jasno svima naznačiti i bitan zaokret za ovo snažno europsko RPG ime. No bez brige, sva bitna obilježja zbog kojih smo toliko voljeli originalni Gothic i dalje su prisutna i još naglašenija a sve je dodatno začinjeno visokom dozom jedinstvenog francuskog art dizajna. Da je promjena razvojnog tima pozitivno utjecala i na poštivanje predviđenog datuma izlaska najbolje je posvjedočila demonstracija uznapredovale igre na sajmu E3 gdje je prvi put prikazana i konzolaška verzija.

## JUŽNA OTOČJA

**ČAK JE I SCENARIJ** igre pomaknut s dobro poznatih lokacija prijašnjih Gothica na Southern Isles. Na jednom od njih - kroz igru čete ih imati priliku posjetiti tri - otoku Feshnar, počinje priča nakon povratka glavnog lika u rodni grad koji nikad razrušen i opljačkan. On ubrzo kreće u osvjetu i tu počinje njegovo epsko putovanje.



## MINIMALISTIČKO SUČELJE



**IAKO ČE SE BITNO** razlikovati verzije sučelja za PC i ono za konzole, zajedničko im je to što će biti, koliko to igra dopušta, maksimalno moguće skriveno kako bi vam omogućilo potpuno uživanje u očaravajućoj fantastičkoj pejzažu Arcanije. Verzija sučelja na ovim slikama je isto ona koja nam je demonstrirana na sajmu E3, no kako doznajemo, to još uvijek nije njegov finalni izgled.



**PRIČA IGRE DOGAĐA** se deset godina nakon zblivanja u originalnoj trilogiji Gothic 3. Neimenovani heroj postao je novi kralj Myrtane, no ubrzo biva svađen silnom moći koja mu boravak na tronu omogućuje i u trenutku počinje Arcanija jedna je od najmračnijih otocima u kraljevstvu. Zapravo eduka da u novom Gothicu igrate s potpuno novim likom je simbolična i još je jedan način da se napravi odmak od novoga koncepta Gothica te prijašnjih naslova koji su nastali pod razvojnom palicom Pyranhe.



## SUNCE, VJETAR, KIŠA...



**IZNIMNO REALNA IZMJENA** dana i noći te vjerna simulacija vremenskih uvjeta, osim svojeg vizualnog efekta, bitno će utjecati na samu igrivost. Kiša se primjerice prvi put u jednom RPG-u nakupila u takvoj i pri većem nevremenu stvara čak i manje poteškoće. Kao primjer kako će promjena vremenskih uvjeta utjecati na igrivost istaknuta je potreba da se proširuje pokrivač veće skupine stražara. Uz pomoć magije vas lik može čime manipulirati vremenom i tako izazvati kišu koja će stražare navesti da se sklope i omogućiti vam siguran prolaz.







**KAO I U PROŠLIM** nastavcima Gothic, i u Arcaniji nas očekuje što ugodijem a što dužinom igranja pravo epsko RPG iskustvo. Da završite osnovnu priču igre, razgovor tim tvrdi kako će vam trebati više od trideset sati igranja. No s obzirom na to da će igra sadržati više od tri stotine questova, želimo li vidjeti baš sve i odigrati svaki od njih, vrijeme od stotinu sati igranja zvuči mnogo realnije.

## NA SVIM HD KONZOLAMA

**IAKO NAM NA** prošlogodišnjem G4-u u Leipzigu još uvijek nisu mogli ništa službeno potvrditi, već tada se dalo naslutiti kako će svojim četvrtim nastavkom Gothic konačno zakoračiti u svijet konzola. Na upravo završenom sajmu E3 u LA-u to je i službeno potvrđeno te tako Arcanija stiže na PlayStation 3 i Xbox 360 u verziji s posebno prilagođenim kontrolama.



**NAKON FIJASKA KOJI** je predstavljao Gothic 3, a koji je postao svojevrsan sinonim za nezbalansirano i igru s tisuću bugova, uz sva druga obećanja Spellbound najviše ističe kako im je glavni zadatak prije svega stvoriti naslov koji će omogućiti jednako ugodno igranje i veteranima i početnicima u RPG žanru.

## FOTO FINIŠ

**IZNENADAJUĆI JE** BROJ sličnosti između Arcanije kao službenog nastavka serijala Gothic te Risena (najavljenoga u prošlom broju GamePlaya) kao nove igre Piranha Bytesa, ekipe koja je radila na prva tri dijela igre. Obje se događaju na otoku, sadrže razne interesne frakcije s kojima će glavni lik morati surađivati, koriste vrhunske grafičke engine, snažno se oslanjaju na detaljno razrađenu epsku fantazijsku priču i uz sve to i jedna i druga u prvi plan guraju fokus na detaljno razrađen skill sustav koji će određivati osobine vašeg lika. No opet, zbog drastične razlike u virtualnim svjetovima u koje su smješteni, možemo reći da ćemo krajem godine, kada se obje igre očekuju, dobiti dva konceptualno vrlo slična a opet jedinstvena mračna europska roleplaying iskustva. Kao veliki fanovi serijala Gothic od njegovih početaka, moramo priznati da jedva čekamo.





**ČOVJEK SA ZADATKOM** Da Zeusa se ne može samo tako. Prvo, treba zaustaviti Helios koji svojim vatrenim bombama žestoko maltraje prijatelja Titana u pozadini.



**ČESTUŠI U AKCIJI** Nesto su kaš od mačeva i kao takvi, primijenjena za obračun s većom skupinom protivnika. Ipak, u uskim hodnicima zabavnije nam je bilo doživjeti jednog protivnika i onda njemu krenuti put kroz mnoštvo.

Epski završetak fantastične trilogije

# God of War III

Brutalnost s kojom će se igrač suočiti u ovoj igri definitivno nije za svačiji želudac

IZLAZI PROJEKAT 2010. ŽANRAKUSKA AVANTURA IGRAO: 1 PROIZVOĐAČ SCE STUDIOS SANTA MONICA IZDAVAČ SCE [HTTP://www.us.playstation.com/GodofWarIII/](http://www.us.playstation.com/GodofWarIII/)

**IGRALI smo**  
**PS3**  
**exclusive**

majući na umu dostupne informacije i razinu kvalitete koja je već bila iskazana u dosad prezentiranim materijalima, s neskrivenim smo nestrpljenjem iščekivali nove informacije o GoW-u III, kojima nas je ekipa iz Santa Monica Studios počastila na upravo završenom sajmu E3. Za sve one koji nisu poput nas imali sreću prisustvovati prezentaciji igrivog nivoa GoW III, game director Stig Asmussen sljedećeg je dana održao i dodatnu prezentaciju koja nas je još jednom oborila s nogu. U sekenci igre, za koju Stig tvrdi da je potpuno završena, te najvjerojatnije neće doživjeti nikakve promjene, Kratos se lagano probija prema vrhu Olimpa s ciljem da jednom za svagda okonča svoju potragu za Zeusom. Stig nam je, što se tog pitanja tiče, napomenuo da doista nema pojma kako će se dalje razvijati franšiza GoW, ali da GoW III predstavlja kraj jedne dobro ukomponirane cjeline. U svakom slučaju, kao i u prvim dostupnim materijalima, i sad smo mogli svjedočiti nevjerovatno kvalitetnoj grafici koju zbog izrazito zahtjevne scenografije PS3 "tjera" u

## FACT TABLICA

- okolina igre obuhvaća prostor četiri puta veći od onog u GoW II
- brutalnost koja gotovo graniči s apsurdom
- nova oružja, novi potezi, nove mogućnosti
- state of the art tehnike osvjetljavanja zahvaljujući Cellovoj snazi

varijabilnom frame-rateu (30-60), no nije nas samo grafika očarala. Tu je i niz novih spektakularnih poteza, izvedenih upotrebom već mitskih mačeva i novog oružja Cestusa, o kojima ste već mogli čitati u 76. broju GamePlaya. Na ta dva oružja nadovezala se upotreba vatrenih streljica kojima je moguće vatra proširiti i na protivnike koji se nađu u blizini pogođenoga, te posebni combo-potezi koji se izvode uz pomoć mačeva ili Cestusa. Od dalje viđenog posebno nas je oduševila mogućnost da mačevima lovimo harpije koje se usude prići dovoljno blizu Kratosu, te ih u zraku izmasakriramo, ali i iskoristimo za prijelaz preko manjih klanaca ili sličnih prepreka. Koliko god oružja bila



**SVJETILJKA** Nakon što Helios ostane bez glave, ona se koristi u mračnim dijelovima igre za rasvjetljavanje i zbuđivanje protivnika. Nakon što prodrlimi na trenutak ostanu zaslijepljeni, dolazi vrijeme za akciju.



napredna i uzbuđljiva, Stig je naglasio kako njihovom kompliciranošću nisu htjeli odbiti nove korisnike igre, pa je izvođenje svih tih lijepih poteza uglavnom lako i jednostavno, u što smo se mogli osobno uvjeriti neočekivanom mogućnošću igranja i isprobavanja istog tog demoa iz zatvorenih vrata Sonyjeve sobe. **Tomislav Tomašić**

## GP FOCUS

Neobzljna akcijska avantura za odrasle. Možda je razina fantastike i brutalnosti malo prenaporna za opuštanje nakon teškog dana na poslu i fakultetu, ali ova igra svakako će se boriti za titulu najbolje igre 2010. godine.

HLADNO MILAKO TOPLIO VRUĆE

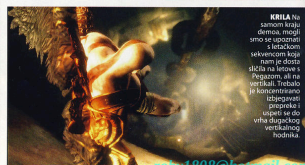
## BRUTALNOST

**NAD KOLIČINOM BRUTALNOSTI** prisutnom u igri dobro će se zamisliti svi roditelji koji će si dati truda pogledati kakvu recenziju prije nego svom tinejdžeru/tinejdžerici dopuste kupnju ove igre kao nagrade za uspjeh završetka prvog polugodišta sljedeće školske godine. Ne znamo otkud početi, da li od brutalne scene otkidanja Heliosove glave pri kraju demoa, odsjecanja dijelova tijela čudovišta u borbi koja je trajala gotovo pune 4 minute, a završila se gro-planom prospanja iznutrica, spaljivanjem protivnika i razbijanjem njihovih glava po okolnim građevinama, nevjerovatno krvavim i brutalnim čupanjem Kiklopa oko ili pak činjenicom da je Kratos za

vrijeme većih borbi gotovo u cijelosti prekriven krvlju protivnika. Ova igra podiće čačkicu poklopu brižnu obrvu, to je sigurno.



**IZDRŽLJIVOST I STRPLJENJE** Borba s ovim kreaturama traje oko 4 minute, na početku se treba čuvati reza, no tek je samo prvi dio tijela bez kojeg će ovaj bašard zmije, bivole i orla ubrzo ostati



**KRILA** Na samom kraju demoa, mogli smo se upoznati s letičkom sekvencom koja nam je dosta slična na letove s Pegasusom, ali na vertikali. Trebalo je koncentrirano izbjegavati prepreke i uspeti se do vrha dugačkog vertikalnog hodnika.



Matrix  
iliti  
glavom u  
pijesak

Više ljudi igra loto nego što li je izašlo na izbore, pardon, nego što će ikada izaći na izbore. Realnije je u ovoj zemlji nadati se čudu nego mijenjati život polako, ali sigurno

**N**apokon sam dobio nepobitan dokaz da cijeli svijet postoji samo kako bi ispunjavao moje želje.

- izjavljujem bahato, točno onako kako sam od naših neobdanih narodnih poslanika naučio u predizbornoj kampanji.

- Mmmmmdddaaa, odgovara Bane kojeg sigurno prekidam u važnom surfanju na poslu, a meni u isti tren proljeće glavom misao da ništa nije stvarno, a možda ni on, poznat kao prijatelj koji mi je učinio mnogo važnih usluga, uključujući i vječno pražnjenje zdjelica s kikirikijem ispred mene, tek toliko da se ja ne udebljam.

Pa ga ja podsjetim na priču koja je počela prije neka dva mjeseca. Prije jednog od dolazaka, Bane je nazvao i pitao treba li mi što od mjuzee, a ja sam se, ne znam zašto, sjetio jednog CD-a Stonesa koji sam umlo slušati prije desetak godina. Bane je ustao iz kreveta i došao kikiriki i rekao kako je tražio, ali ga je vjerojatno neko popalio, nassu kikiriki u zdjelicu i zagrabio dobre dvije šake. I tako je počela moja patnja, ne radi kikiriki sa kojim sam se, u kombinaciji s Banetom, već davno oprostio. Občeo sam da ću potražiti na netu, ali sam zaboravio jer sam u trenutcima svake potencijalne obaveze jako zaposlen čovjek.

A onda smo nakon mjesec dana premještali stari krevet i na isto mjesto gurali novi. Najveći posao bio je novo reprogramiranje stvari ispod kreveta. Bane je strpljivo čekao dva sata i grickao kikiriki dok sam ja odlučivao treba li baciti diskete sa setupom Windowsa 95 i orididi XP koji nikada nije htio proraditi, ali ga čuvam radi šarene kutije. Nevjerojatno, ali tu je još i plastična vreća za smeće puna audio kasete koje se, naravno ne bacaju, jer kako se riješiti Clasha uz kojeg su djeca u školi pisala matematiku i vježbala se za život pun iznenađenja? I naravno da je vječitina u jednom trenutku pukla, te se, uz Pixies i Smiths izlila i rijeka uspomena... Vidim da je Bane već malo neurozan, pa ih trpam u novu vreću i guram ispod kreveta, nebiti ih jednog dana otkrile nove civilizacije koje će izrasti na temeljima Prečkog, a tek mi je dva dana trebalo kako bih shvatio da se jedna neposlusna zavuka ispod ormara, ali ja sam se pravio blešav, pa je i ona pokušavala isto.

No kako seobe u koje zalaze majke nikada nisu

i najsigurniji prostor za skrivanje stvari ili vježbanje nevidljivosti, jednoga dana itekako vidljiva Fuji bila mi je na stolu, uz predavanje o ljenosti i nikada odrastanju.

- To ionako nije moja kaset, ja nikada nisam snimao na fuji tape, odgovorio sam s prezirom, ali mi je bila nekako poznata, ma je li moguće... Utrpan u kazić, Fuji-san je potvrdio sve moje sumnje - s vrpce su se derali Stonesi i bila je to upravo ona koju mi je Bane snimio prije, him, trinaest godina kako bih učio djecu klasič, doduše sada s malo zavijanja i jodlanja. I tu mi je puklo, te sam napokon odlučio potražiti album i na netu u nekom pristojnom formatu, ali 'ko za inat, samo empetrice i kućine, čak i DVD, ali nigdje ni traga nekom losless formatu. U međuvremenu sam saznao da se album zove Stripped i da nikako nije dobro prošao, te da ga svi srstavaju u lošije utraške Rolling Stonesa. Tja, a meni baš simpatični i opušten...

Te smo tako nakon još dva dana zaborava došli i do sadašnjosti i razloga moje bahatosti. U

## Poslijepodne me zove i jednako važno zahtijeva dva puta po sedam brojeva, jer vidi da sam sa srećom u killing-spreu

urednom jutarnjem surfanju, otvaram sajt, i pa! Dočekuje me znani cover i Rolling Stones - Stripped, spreman za skidanje. I sada recite da svijet ne postoji kako bi ispunjavao moje želje!

- Okej, kaže Bane, sada ispunji listić, pa se vidimo na Bahamima.

Nakon razgovora s Banetom zove Račić kojim pričam istu priču, ali se on nakon mog zaključka čujno uozbiljuje, pa važnim glasom kaže da će me nazvati čim dođe doma. Poslijepodne me zove i jednako važno zahtijeva dva puta po sedam brojeva, jer vidi da sam sa srećom u killing-spreu. Kada je počeo dijeliti milijarde, odustao sam i izdikirao mu brojeve, samo da ne slušam koliko ću novih gitara dobiti. Gdje bi ih samo stavio?

A glasine ko glasine, danas me već uvrijeđeno zove najdraža kockarica i pita kako sam mogao nekom drugom, a ne njoj, davati sretno brojeve...

Pokušavam objasniti da su moje želje jedno, a nacionalna zaludenost lotom sasvim drugo, ali ne ide, pa poslušno brbljušim nove brojeve. Ubrzo se na mobitel javljam kao automatska centrala i spremno izbacujem brojeve svakom loto nazmjerniku s trunčicom nade. Ponekad me ispravljaju jer malo odlutam, te dajem one i veće od 39, ali nitko ništa ne sumnja, histerija je na vrhuncu, još par sati se primaju uplate, a zanimljivo je da mi svi obećavaju gitare! Bit će to noćna mora ako netko od njih izvuče...

I sve sam ih trpio, ali Mileta me moguo:

- Pa dobro, Mile, kud si mene našao za diktiranje brojeva, a cura ti je dokazana vidovnjakinja!

- Ma nije ona za loto, sve je do sada zemula, čujem da tebi dobro ide, nego, daj ti meni par brojeva...

Pa sam se sa svojim imenjakaom prisjetio nekonoćne epizode X-Filesa u kojoj je Mulder našao orididi Džini, ženu koja ispunjava tri želje i već je umorna od svih glupih želja ljudskog roda. Kada je Mulder pokušao biti human i

zaželio mir na zemlji, omogućila mu je iskustvo Paleta samog na svijetu - ljudi je nestalo sa zemlje, te je napokon zavladao mir.

Ako i savršeno oblikujemo svoju želju te omogućimo ljudima sreću, radost i čistu srca, preskočili bismo par milijuna godina evolucije i mogućnost da ljudi svoje lekcije nauče sami, kaže zaključno Scully.

Sumnjam da bi silni loto milijuni djelovali tako devastirajuće po sretnog dobitnika, ali vjerujem da se ni ti s tolikom lovom ne može kupiti mir, onaj najfiniji mir i zadovoljstvo kada slušaš njegovo lijeno gospodarstvo Keitha od Richardssvih koji falsu na gitari, te se skrušeno isprečava, a shiri umom i smijeha, pa pogodi akord i drmine Love In Vain na akustiku.

DANIJEL REŠKOVAČ

Čestita dobitniku







Iskorištavamo li sve mogućnosti koje nam pružaju konzole nove generacije, poput društvenih mreža, raznih paketa za komunikaciju, ili smo u izolaciji od svijeta, sami sa svojim igrama?

Tech  
Wars  
v2.1

**N**edavno završeni sajam E3 bio je potpuno u znaku novih kontrolera osjetljivih na pokret. Zahvaljujući iznimnom uspjehu Nintendova Wiija i konkurencija je odlučila uskočiti u isti vlak, iako s ponešto promijenjenim principima upravljanja pokretima. Kad se malo dublje prouči cijela situacija, jedini je Microsoft, prema svom dosadašnjem razvoju platforme, učinio veliku promjenu u načinu upravljanja, dok je Nintendo svojim MotionPlus kontrolerom za Wii samo učinio korak dalje prema preciznosti kontrola, a Sony svojim novim kontrolerom samo drukčije iskoristio svoju već evoluiranu tehnologiju koja vuče korijene još iz EyeTona s PlayStationa 2. Iako se Microsoft hvali mogućnostima pravog prepoznavanja pokreta u prostoru svojim kontrolerom Project Natal, mogućnosti primjene dotične sprave ipak najviše počivaju na kvaliteti softvera za upravljanje i koliko će mogućnosti pružiti programerima da na što jednostavniji način mogu iskoristiti potencijal svojih ideja i ostvare vrhunski zabavne i zapanjujuće stvari koje je Microsoft u svojim demonstracijama prikazao. Potreban je prilično kompleksan softverski paket koji će raspoznavati samo željene pokrete i objekte u sobama natrpanim namještajem, bakama, roditeljima, djecom, igračkama i kućnim ljubimcima. Ipak, nemamo razloga sumnjati u uspjeh, jer je Sony nešto slično, iako mnogo jednostavnije, uspio napraviti još prije nekoliko godina s PlayStationom 2 i EyeToyem. Budući da se konzole nove generacije vole prikazivati kao potencijalna zamjena za kućna računala, ne treba se čuditi što njihovi proizvođači konstantno promatraju proizvodnost i dodaju im nove mogućnosti. Tako osim svih blagodati surfanja internetskim stranicama, chatanja,

pa čak i pravih videopoziva kakvi su prije dvadesetak godina grančili sa znanstvenom fantastikom, gledanja sadržaja s YouTubea i sličnih servisa, konzole se nezaustavljivo uključuju i u svjetske trendove društvenog umrežavanja, te je tako Microsoft na X360 najavio i podršku za Tweeter i Facebook, da bi se korisnici tih konzola izvukli iz konstantnoga ganjanja izvanzemaljaca, uzgajanja čudnih životinja i sličnog, te malo komunicirali sa živim bićima sličnim sebi koja se nalaze negdje "s druge strane mreže", a možda i skupljali nove prijatelje brojeći ih u desecima tisuća držeći se kraljice Pokemon trenera "moraš skupit' sve", što nas dovodi do apsurdna modernog vremena, jer nikad prije nije bilo više sredstava i mogućnosti za komunikaciju, a ljudi sve manje sadržajno komuniciraju i sve manje se stvarno upoznaju u svim aspektima života. Nazivaju se prijateljima,

## Jesmo li za pokret?

za dodatne vizualne sadržaje, najviše u području prijema televizijskog programa i videa na zahtjev. Microsoft je predstavio svoj paket SkyTV, koji bi omogućavao, u prvom redu, gledanje programa poznate TV-kuće Sky, a Sony svojom platformom VidZone za PlayStation 3, te povezivanjem već postojećeg paketa za gledanje i snimanje digitalnih TV-programa PlayTV i njegovim povezivanjem s novopredstavljenim PSPgo, koji nam stize u listopadu i bit će prva konzola na tržištu orijentirana isključivo na distribuciju igara i ostalog softvera putem downloada. Nama će biti posebno zanimljivo promatrati razvoj situacije, jer će Sonyju biti prilično nezgodno pustiti u prodaju novu konzolu u krajevima koji još nemaju riješenu službenu podršku za PlayStation Network, čime na tim područjima stroj koji ovisi gotovo isključivo o dotičnoj distribucijskoj usluzi

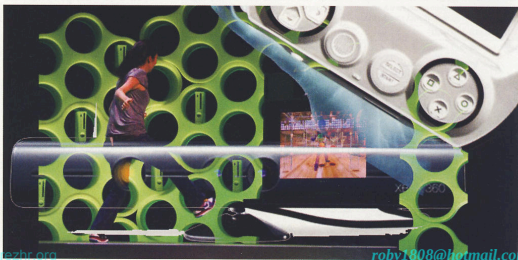
**Hoće li nove konzole, osim poticanja na dodatno sjedenje i ležanje, svojim dodatnim mogućnostima gledanja filmskih i TV programa pretvoriti naše domove u virtualne sportske terene i potaknuti nas na pokret?**

a nikad ne nisu vidjeli ni čuli ili bili u mogućnosti upoznati se u punini svojih osobnosti, podijeliti svoje radosti i muke ili jedni drugima pomoći kad je potrebno. Nikad dosad nije bilo više mogućnosti zabave ni toliko igračaka ni gomila sadržaja koji bi se mogli nazvati zabavom, a od sve te poplave ništa nam se ne čini dovoljno zabavnim i sve nam je manje stvarno ispunjenog vremena zabavom i veseljem, koliko god nam sve više proizvođača nudi sve svojih proizvoda za ispunjavanje vremena. Tako sva tri velika proizvođača konzola najavljuju sve veći razvoj podrške

gubi na smislu svog postojanja na tom tržištu. No tko nam je kriv, kad nas stranci, uključivo s tim i strane kompanije, ne vidaju i ne upoznaju u našoj svakodnevnici, nego samo putem glasina ili kao turisti, te tako stvaraju krivo mišljenje o nama i doživljavaju nas samo kao one koji uzimaju novac, a ne kao one koji zarađuju novac, vole i potrošiti, i to uglavnom na zabavu, igru i veselje.

Bruno Banić

*U veselom iščekivanju prestanka krize...*



# RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi



## IGRALI SMO

**Danko Botić**



1. Demon's Souls
2. Prototype
3. UFC 2009 Undisputed

Igrački vrlo izazovan reševac za moje živce, Prototype i online multiplayer UFC-a služili su za psihičko smirenje.

**Krešimir Jozić**



1. Eyetoy
2. SingStar
3. Braid

Sreće lieto pa se igraju neke starije igre s prijateljima jer ipak je vrijeme okupljanja i zabave. Naravno, i malo bradavica dođe kao posjetnik na stare platforme.

**Damir Đurović**



1. The Sims 3
2. Secret Files 2: Puritas C.
3. Prototype

Teklo je brniti se za virtualnu obitelj i troje djece dok vas ženi vani sa susjedom.

**Berislav Jozić**



1. Swords & Soldiers
2. Ghostbusters
3. Vanguard Heroes

Dvije male i brze strategije i jedna nostalgija akcija - a sve tri nećete nikada, i nećete nikada dobiti.

**Daniyel Milčević**



1. NFS: Porsche Unleashed
2. Crush the Castle
3. Resident Evil 5

Oti dala kad je serijal NFS nešto vrijedno prema vremenima kada je Resident Evil počeo vrijediti.

**Tomislav Tomašić**



1. LEGO Star Wars 2
2. LEGO Indiana Jones
3. LEGO Batman

Kad u kući imate 6-godišnjaka koji otvora prekrasan svijet igara, ne ostaje vremena ništa drugo osim za (vrhunski) kooperativnu zabavu.

**Amir El-Och**



1. Final Fantasy VII
2. Resident Evil
3. Trash Panic

Kad stigne originalan MGS, PSN (i za mene postati najvredniji servis na svijetu).

## IGRA broja



60

### The Sims 3

Simsi su jedna od onih igara koju svi igraju, a nećete priznati. Nemojte se više skrivati. Izdajte iz ormara.

## GP preporuka



68

### Anno: Create A New World

Dokaz da se na Wiiju može napraviti zabavan, pregledan i ugodan RTS

## GP preporuka



72

### UFC 2009 Undisputed

Ako ste u grupi koja UFC misla sportom, onda je ovo za vas simulacija sporta.

## IGRALI SMO



## IGRALI STE

podaci s www.gameplay.hr





## OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

1-5  
KAKUFIKURACIJA  
PROJEKTOVAO: MICROSOFT GAME  
STUDIO  
URL: <http://www.xbox.com>  
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

POGLEJ UNATRAG

Microsoftova iznimna  
nagrada RTS Award  
"za najbolju"

## OCIJENE I NJIHOVA ZNAČENJA

|              |                                                                     |
|--------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>1-4</b>   | Nagore od koleg, potpuni promašaj i vrijedni stogletnog prijesta    |
| <b>5-8</b>   | Previše iske da bi bilo dobro ali dovoljno dobro da ne bude najgora |
| <b>9-11</b>  | Prosječan radov srednje kvalitete i adekvatne ocjene                |
| <b>12-14</b> | Kvalitatan proizvod koji će svjedeti ljubitelji žanra               |
| <b>15-17</b> | Naslov koji se mora zaigrati po svaku cijenu                        |
| <b>18-19</b> | Igra čija kvaliteta postavlja nove granice u svijetu video zabave   |
| <b>20</b>    | Remek djelo igrace baštine nulte kategorije                         |

## KATEGORIJE OCJENJIVANJA

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

- 56 \_ Prototype
- 58 \_ Red Faction: Guerrilla
- 60 \_ The Sims 3
- 64 \_ Ghostbusters: The Video Game
- 66 \_ Demon's Souls
- 68 \_ Anno: Create A New World
- 70 \_ Virtua Tennis 2009
- 72 \_ UFC 2009 Undisputed
- 74 \_ Terminator Salvation
- 74 \_ Sacred 2: Fallen Angel

- 75 \_ Battlestations: Pacific
- 76 \_ EA SPORTS Active
- 77 \_ Punch-Out!!
- 78 \_ Fuel
- 80 \_ Bionic Commando
- 82 \_ Damnation
- 83 \_ Trivial Pursuit
- 84 \_ SBK09 Superbike World Championship
- 86 \_ Rhythm Heaven
- 86 \_ Klonoa
- 87 \_ Secret Files 2: Puritas

Cordis

### KIDS KORNER

- 88 \_ Night at the Museum
- 2
- 89 \_ Pokémon Platinum

### GP preporuka



58

## Red Faction: Guerrilla

Hit and run taktika i otvoreni svijet Marsa možda nisu ono što su ljubitelji Red Factiona očekivali - no to je pošteno stvar. Guerrilla je ugodno iznenađenje.

## BILO JEDNOM U HRVATSKOJ

Svaka čast odličnim naslovima koji su izišli ovaj mjesec, no titulu najistaknutije igre bez konkurencije odnose The Sims 3. Taj serijal igara koji se odnedavno pretvorio u masovni pop fenomen izlaskom svojeg trećeg naslova potvrdio je ne samo da i dalje postoji značajan interes za tom zabavnom simulacijom života nego da je on veći nego ikad. U samo prvih tjedan dana Simsi 3 (kod nas su se pojavili u posebnoj, djelomično lokaliziranoj verziji) porušili su niz rekorda prodaje i dosegli gotovo 2 milijuna prodanih primjeraka a to nije ništa prema još nekoliko milijuna komada dodatnih sadržaja koje je putem svojega novoga Sims Storea EA uvalio novim vlasnicima igre i na tome dobro zaradio. S druge strane, niz ovomjesečnih konzolaških blockbustera predvodil Prototype, koji predstavlja direktnu konkurenciju InFamousu, a u našoj recenziji provjerite je li to stvarno tako, te novi Red Faction sa značajnim zaokretom u svojem konceptu. Posebno smo ponosni na dvije velike ovomjesečne GamePlay ekskluzive. Prva je recenzija Ghostbustersa a druga je recenzija japanske verzije izvrsnog akcijskog RPG-a Demon's Souls koju smo uveli direktno iz Zemlje Izlazećeg Sunca.

Damir Đurović

robby1808@hotmail.com

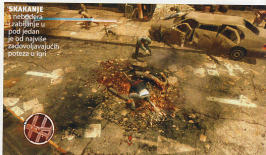




**NEBALANSIRANOST**  
Zbog superiornosti glavnog lika igra je vrlo lagana, no tu i tamo se pojavi pokoji težak frag ili misija koja nanosi nivo potezu.



**GLIDE** jednom kada unaprijediti sve sposobnosti kretanje do lokacije do koje brže i jednostavnije od vojnike helikom



**SINDROM SUPERJUNAKA**  
Popus Sapijama, Spidermana i niz drugih superjunaka, i Alex Mercer voli rubove ythova nebodera



**BLIJEDA SLIKA** Atmosfera je bezbojna, kao i dizajn objekata

**ŽANR** FREEROAMING AKCIJA  
**IGRAČI** 1  
**IGRANJE** 18+  
**IZLAZI** U PRODUŽI  
**PROIZVOĐAČ** RADICAL ENT.  
**IZDAVAČ** ACTIVISION  
[HTTP://WWW.PROTOTYPEGAME.COM/](http://www.prototypegame.com/)  
**OPTIMALNA POKRETNOST** IGRANJA 1

**POGLED UNATRAZ**

Iako je mnogima poznat tek po nekim mladim neovisnim poput Crash Team Racinga ili Scurfcooca, Radical Entertainment je član gaming industrije gotovo dva desetljeća. Iako smo ga prije znao kao manje-više samostalno razvojni tim, Radical je danas postao u vlasništvu Activisiona, točnije Activision Blizzarda, čijem se spajanjem upravo to i događalo. No to je ujedno i razlog odvajanja Prototypea u više navrata, a u jednom su se trenutku pojavile i spekulacije kako će nakon preuzimanja Sierra Activision otpustiti ovaj projekt. Prototype je ipak tu, no jesu li pouzdan igrajući potezi?

# Prototype

**HIT Igra**

## Najezda kvalitetnih freeroaming igara se nastavlja

U neku ruku bismo mogli reći da smo Prototype već igrali. Možda ćete se iznenaditi, no pritom ne mislimo na Infamous koji smo recenzirali u prošleme broju, nego baš na Radicalov zabavni The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, s kojim ova igra dijeli više dodirnih točaka nego s Infamousom ili Crackdownom. Kontrola, način igranja, sposobnost glavnog lika Alexa Mercera, okruženje... sve je to djelomično preuzeto iz Ultimate Destructiona, do te mjere da Prototype ostavlja dojam spiritualnog nasljednika. Ne bismo htjeli recenziju zatrpati usporedbama i zanemariti sam opis igre, no u svakom slučaju smo preostali količinom iznimno zabavnih freeroaming akcijskih naslova u zadnje vrijeme. O radnji Prototypea smo pisali u nekoliko navrata, zbog čega se nećemo ponavljati, no buduci da smo je usporedili s Hulkom, važno je da znate kako ovdje nije riječ o priči koja će eventualno biti zanimljiva samo ljubiteljima stripova. No priča ionako nije pretjerano zanimljiva koliko god je developer htio predstaviti intrigantnom i prepunom kompliciranih političkih zavjera. Ali način na koji priču kroz igru otpjetavamo prilično je masovito. Alex ima sposobnost obuzimanja tijela gotovo svakog lika u igri,

bili to ljudski protivnici ili tisuće (barem se čini tako) prolaznika na ulicama Manhattana, a u čijem procesu apsorpcije pamćenje određenih meta, likova koji su povezani s njegovom sudbinom.

### ULTIMATE DESTRUCTION

Prototype počinje na zanimljiv način, kada igraču daje na raspolaganje sve Alexove moći i sposobnosti, da bi se igra zatim vratila na početak njegove priče. Ono što smo u prvim minutama igranja iskusili iznimno je zabavno i sljedećih nekoliko sati proveli smo u napredovanju do te točke. Svaka novostvena Mercerova moć i svaka poboljšana sposobnost

### "Alex je urbani Superman"

postupno obogaćuje igrivost. S obzirom na to da je riječ o sandbox igri, i ovaj je element djelomično prepušten igraču na izbor. Moći se "kupuju" i poboljšavaju bodovima koje prikupljamo na klasičan način: ubijanjem protivnika, obavljanjem glavnih i sporednih misija. Pomalo ironično, kao i većina drugih sandbox naslova, i Prototype pati od lagane repetitivnosti izazvane sporednim misijama i izazovima koji ne nude bogznakakvu

### NIJE U MOĆIMA SVE, AL' NEKA IH TU KRAJ MENE

Uzimajući u obzir brojne aktivne i pasivne moći i sposobnosti, Mercer je praktički neuništivo hodočazje okruženja, pa se pitamo trebalo li nam u tom slučaju ište više. Naravno da da! Napucavanje se možda ne može mjeriti s pravim pucancima, no tamenjanje stotinjak protivnika i civila s istim brojem metaka u strojici nikako se ne može kvalificirati kao ne-zabavno. Korištenje oružja možete shvatiti samo kao još jedan niz sposobnosti, koje je također moguće poboljšavati na originalan način. Sada opet od izražaja dolazi Mercerova sposobnost obuzimanja protivnika, no u ovom slučaju markiranih i specifičnih vojnika u vojnim bazama koje je pak moguće infiltrirati samo tako da se "prerušite" u mjerodavnog zapovjednika. Stealth i parkour (o čemu smo već dosta pisali) samo su neki od dodatnih načina igranja Prototypea. Tu je i zanimanje i korištenje vozila kao što su helikopteri, tenkovi i oklopniaci, a koji u određenim situacijama, te pogotovo misijama, pružaju krucijalnu pomoć. Vozikanje i uništavanje jednog jedinca na Mercernarije, što može biti samo povalno jer pridonosi ionako ugodnoj zabavi.



**NEDOUMICA** Ne znamo što je zabavnije: otmirne helikoptere ili vojnike njime.



ALEX MERCER je Spawn, Mr. Fantastic, Hulk, Wolverine i niz drugih superjunaka u jednome



**NEMAJU ŠANSE**  
Ahi, jedni specijalci i njihove uzaludne taktike i formacije



**DANA MERCER**  
Netko bi trebao reći Alexovoj saki da previse puje



**HUNTER** Kako igra odmiče kraju tako se pojavljuju i novi izazovni protivnici



**POTEZI** Toliko je specijalnih poteza i njihovih varijacija da smo ih pola zaboravili



**VOJNIKE** nismo dostigli kras protivnike, nego kao powerupove



**TUP** Apсорбирanje protivnika najbolji je način obnavljanje energije

Možda su kandidate najbolje za manje protivnike i izvođenje brzih poteza, možda su goleme "čelične" šake idealno rješenje za oklopna vozila i devastiranje objekata, a ruka-mač za veće protivnike, no to ne znači da borbu moramo učiniti predefiniranom i manje zabavnom.

#### ALI TO NIJE SVE

Ako vam se moći nekim čudom ne sviđaju ili jednostavno preferirate klasični oblik genocida vatrenim oružjem - bacite oko na okvir. Akcija je ono što ovu igru čini superzabavnom. Proveli smo više od 15

### "Napokon igra u kojoj svoje supermoći možemo koristiti bez moralnih dilema"

sati skakaču po zgradama i uništavajući protivničke baze, a da smo se tek s vremena na vrijeme odlučili na pokoj glavnu misiju. Za razliku od Colea, Alex ne mora paziti ni na što. U Prototypeu ne postoji moralna skala, što zapravo predstavlja zeleno svjetlo za opći masakr. Želite li samo skakutati po zgradama i dolaziti do ključnih lokacija ili lagano trčkarati gradom i praviti pokolj nad nevinnim pukom, zaista nije bitno i sve ovisi o trenutnom raspoloženju. Još jedan razlog

što je ovo pozitivna stvar jest činjenica da bi u eventualnom slučaju donošenja moralnih odluka bilo praktički nemoguće pratiti

onu dobru, samo iz razloga jer svaki konflikt s protivnicima, svaka misija i svaki izazov sa sobom nosi golemu kolateralnu štetu izraženu u desecima, nekada i stotinama civila. Sve se to čini bajnim, no stvar je u tome da smo nakon tih 15-ak sati izgubili veliku i završili igru. Imamo taj relativno veliki otvoreni urbani prostor u kojemu, jednom kada unaprijedimo sve moći, nemamo što raditi, što sandbox igrati baš i ne ide u prilog. Istina, imamo izazove i nekoliko sekundarnih aktivnosti, no uništavanje istih objekata i hvatanje određenih osoba u otkrivanju pozadine priče, koja i nije pretjerano zanimljiva, nakon nekog vremena postaje čisto repetitivno i dosadno.

Sve u svemu, opet ćemo se vratiti na to da je Prototype unatoč svojim nedostacima vrlo zabavna akcijska igra koju ćemo vjerojatno po tome samo i pamtiti. Ako vas kojim slučajem zanima da li izabrati ovu igru ili Infamous, rekli bismo oboje, no ako vam plitki džepovi ne dopuštaju obje, onda ipak preporučujemo Infamous. Podjednako zabavne igre, no Prototype je ipak malo tanji na tehničkom polju, priči, stilskom dojmu i atmosferi. **-Darko Botić**

raznolikost. No opet se vraćamo moćima, koje su toliko raznovrsne i brojne da smo neke čak i tijekom igranja zaboravili koristiti jer se prilikom borbe prilično teško sjetiti svih mogućih kombinacija i mogućnosti. Sprintanje, trčanje po zidovima, skakanje na desetak metara u vis i lebđenje sposobnosti su koje smo praktički konstantno koristili, bilo da je riječ o hitnom bijegu iz napete situacije ili jednostavno brzom načinu putovanja velikim otvorenim gradom. Osim onih koje su nužne čak i za sudjelovanje u određenim misijama, aktivne i pasivne moći koristili smo isključivo u borbi, a koje nisu krućalne. Sustav borbe Prototypea je prilično fleksibilan. Fleksibilan u ovom slučaju znači staromodan, no u vrlo zabavnom obliku. Iako je korištenje određenih aktivnih moći najbolje i najlakše rješenje protiv određenih vrsta protivnika, gotovo uvijek postoji izbor kak i kojim oružjem završiti svoj konflikt.

| UPST ICI 1390                                                                  |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| Prototype                                                                      |    |
| RADICAL EXT./ACTIVISION                                                        |    |
| GRAFIKA                                                                        | 14 |
| Nemogućnost i jednostan dop, od obila                                          |    |
| ZVUK                                                                           | 15 |
| Generalna solidno                                                              |    |
| IGRAVOST                                                                       | 17 |
| Prava sandbox zabava                                                           |    |
| TRAJNOST                                                                       | 16 |
| 30-ak misija + desetak sateljski i aktivnosti                                  |    |
| DOBRO                                                                          |    |
| Akcijske moći, akcija, različite vrste protivnika, skakanje u visokih regijama |    |
| LOŠE                                                                           |    |
| Premalo raznovrsnih misija, glatki i podređeni karakteri, mrtvo okruženje      |    |
| KONAČNO                                                                        |    |
| Ako volite sandbox igre i supermoći, onda je Prototype namijenjen vama         |    |



**MAJ PRESSŠESSS**  
Maj, nikadme bez njega i nikadme ga ne dam.



**SKLEPANA GERILSKA ORUŽJA** U kombinaciji s jrt padom atrakcija su, no ne i toliko učinkovita kao EDF-ova



**SVE JE UNISTIVO**  
Na različite načine



**DA, U TREĆEM SE LICU** Bolje upravlja pucanjem i trčanjem u raznim smjerovima



**ZAŠTO U GA ZOVU** Crveni planet?



**NEPRIJATELJA NIKAD BOSTA!** neprijatelj je sve pobiti, oni ovako mogu dobiti

**ŽANR** AKCIJSKA AVANTURA  
**IGRAČI** 1-2, ONLINE 1-6  
**GOĐINE** 10+  
**IZLAZI U PRODAJU** [PC] VERZIJIA 26. LIPNJA  
**PROIZVOĐAČ** VOLITION  
**IZDAVAČ** THQ  
[HTTP://www.redfaction.com/](http://www.redfaction.com/)

**POGLEJ UNATRAG**

Prvi Red Faction izašao je 2001. Taj FPS nije bio originalan samo zato što se odigravao na Marsu, nego i zbog revolucionarnog engina, tzv. Geo-mod, pomoću kojeg se teoretski, prvi put u povijesti videoigara mogao umetati bilo koji statički objekt. Igrač je tako mogao pucati iz baci miu na drugom kraju, pa kroz rupe skočiti na prvu iz zamećuću vrata probiti zidove kako mu se sviđa, no ipak su mjesta na kojima se to moglo bilo skriptirano i Geo-mod nije bio baš rado u svakoj prici. Drugi se Red Faction još manje proširio u Geo-mod, te se utopio u već posebnom žanru FPS mekaničnosti, a Volition i THQ nastavili su ga ispunjavati u novim serijama Saints Row koji je izdanog novog trenda sandbox žanra. Iako se Red Faction: Guerrilla čini kao uspunjeni projekt Saints Rowa, nije nemoguće da ga po popularnosti i prestignu.

# Red Faction: Guerilla

Mars Marsovcima!

**S** Red Faction: Guerrilla je igra koja nas je višestruko iznenadila već u uvodnih pet minuta. Mi stari koji smo odigrali prvi i drugi dio, a navikli na batiranje mrtvog konja poznatog u industriji videoigara, očekivali smo samo ušminkaniji FPS za novu generaciju konzola. Crveni planet je trebao biti još crveniji, oružja bombastičnija, a razaranje unaprijedeno na n-tu potenciju. No prvi šok odagnao je sve nade - Guerrilla se igra iz trećeg lica i tu počinju usklidnici koji prate prvi dio igre. Sandbox igre poput Grand Theft Autoa previše su u

modi da bi Red Faction ostao FPS, ma koliko se slobodnovali trudili objašnjavati da je veća vrednost u pogledu iz trećeg lica. A i serijal Saints Row dobro je iskustvo koje se isplati doradivati. Je li rijetko u nostalgiji ili kvalitete igre, no s Red Factionom smo više uživali, pogotovo zato što smo već sili prepućavanja uličnih bandi i mafija, a pravih anarhističkih pobuna odvajati smo gladni. Ili samo zbog prve rečenice koju izgovara glavni lik komentirajući prisutnost zemaljskih snaga na Marsu - došli su kao osloboditelji, a postali okupatori. Jesu

I scenariji znali da je prva asocijacija na ovaj komentar trenutna situacija u Iraku? Ma je i' se to u Americi smije! Uglavnom, RF Guerrilla nam se od prve sviđa.

**RAZARANJE I DIVERZIJJE**  
Godina je 2128. daleko nakon zbivanja u prvom i drugom dijelu gdje se pravdoljubivi Parker (koji sada ima cijeli grad i područje nazvano u njegovu čast) bori protiv grmativne korporacije Ultor i napokon dočekao

**"Šteta što nema pravih gerilskih stealth misija"**

## MULTIPLAYER

**ONO ŠTO RED FACTION** uzdiže stepenicu više nad konkurencijom je multiplayer koji bi mogao postati omiljena zabava. U online modu moguće su sve varijante death mečeva, no ima i novosti određenih samom igrom. U šest vrsta online okršaja našla su se i neka nova oružja, poput pistola kojim se obavljaaju građevine, što je bitno kada protivnici imaju zadatak uništiti vaše

zgrade, a sve skupa daje dojam dobro doravjenog i zabavnog multica. Volitionovi su se sjerili čak i onih koji bi linkali dvije ili više konzola i TV-a te igrali u LAN-u, sve je ovdje moguće, čak i multiplayer u kojem se jedan kontroler prenosi od igrača do igrača, a cilj je, kao u najboljim danima Burnouta, uništiti što više i napraviti bolji score.



**ANARCHY MOD** Iko ce brže i bolje savršiti zgradu sa zemljom?

dolazak saveznika EDF (Earth Defence Force). Godinama poslije EDF kontrolira život na Marsu, kao i sve prihode, te se čini kako se mišta na Crvenom planetu nije promijenilo. Novi junak Mason, uz malu pomoć gerilaca, pokušat će promijeniti situaciju onako kako smo i navikli u ovom žanru igra - serijom misija i manjih, šak questova postumno smanjivati utjecaj zemaljskih snaga na određenom teritoriju te istovremeno jačati podršku i moral stanovništva koje će tada uzeti puške u ruke i pomagati Masonu u borbi. A misija je u kojima je to moguće ima preostati i biraju se slobodno, od uništavanja strateških zgrada i ciljeva EDF-a, preko oslobađanja talaca, pomoći u obrani dosejjeničkih naselja, klasičnih raidova ili masovnih napada, pa do opustilačkih vožnji i kurirskih poslova ili naposljetku prestanka korvoja





**KRALJ OKLOPNJAKA** Ipak nije trik, nego meč, kao što već odavno znamo



**IZ RAZVALJENIH VOZILA I ZGRADA** može se pokupiti salvage koji služi kao valuta



**MEČI OPREMILJENI RAKETAMA** sarkani je partner za nabijanje killing spree bonusa



**POKATKAD JE TEŠKO** obuzdati se. Ovo postrojenje je cilj, a vojnici samo prepreka.



**JAKE SNAGE** EDF-a skupit će se začas, pa ih ne treba čekati



**TE JE OTPUHNUO** DIM s vrha cijevi. Još jedan radni dan na Marsu...

Bilo da to činimo maljem, eksplozivom ili krađom vojnih transportera te tenkova, svaka misija je dovoljno kratka i uzbuđujuća. A tek kada Mason upozna čari mečeva koje samo čekaju da ih se otkrije i iskoristi...

## HIT AND RUN

No ni uništavanje garnizona drugim ciljevima ne mora uvijek biti zabavno. Da bi vas spriječili u pridobivanju kvartova i velikih područja (ima ih ukupno šest), EDF će na vas poslati cijelu armiju dobro opremljenih vojnika, uglavnom upakiranih u oklopna vozila. Smisao ove igre nije pobiti i uništiti sve što (anti)Masonu stoji na putu, jer novi će vojnici navirati do sutra. Obilježje svih misija je omiljeni gerilski hit and run način, te će dulje zadržavanje na istom području vrlo brzo biti kažnjeno, što će igrači ovakvih igara, navikli na svoju svemoćnu dominaciju, morati prihvatiti. Šteta što upravljanje nije toliko rafinirano da bi se moglo odigravati i stealth misije, jer upravo to još nedostaje slablašnoj gerili na Marsu. Razvijanje novih oružja moguće je samo ako imamo dovoljno prikupljenog "starog željeza" (salvage) koje leži na tlu kada je neka građevina ili vozilo uništeno, a moguće je malo i rudariti, no to je više mini igra kojih u igri ima poprilično (vidi okvir).

I tako je RF Guerilla jedna zabavna igra. Grafika pomalo pati zbog Geo-mod-a, jer ipak je većina objekata uništena, no kvalitetom nismo nezadovoljni. Ambijentalna muzika je okej, glasovi su mogli i bolje, i sve je u skladu s općim dojmom igre - ništa revolucionarno, ali dosta zabavno. A više od toga od Red Factiona se nismo ni nadali.

Danijel Reškovic

ili krađe informacija EDF-ovih kurira. U skladu s potpuno preprogramiranim i unaprijedenim Geo-mode engineom, već pogadate, naglasak

## JAJKA USKRŠNA

U OVAKVIM IGRAMA otvorenog tipa u kojima se potiče vladanje na sve strane, takvo gubljenje vremena mora biti i nagrađeno. Red Faction nije baš prvak u broju skrivenih poslanika Easter eggova, ali kroz igru čete moći skupljati, odnosno uništavati nekoliko tipova objekata. Najbrojniji su minerali koje treba zaorati maljem da bi dali rade koje se broje kao salvage (njih 200) i EDF-ovi supply crates (300 komada) koji su raspoređeni velikim područjima Marsa. Ostali manji bonusi dobivaju se na uništavanje reklamnih EDF panoa (propaganda), dimnjake, vjetrenjake... ma samo lupaj, brate, sve se brzo, ali i ne nagrađuje ničim vrednijim od achievementsa.



**SVE SE BROJI** Pa čak i reklamni panci koji veći čaju život na Marsu

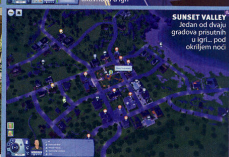
je stavljen na uništavanje. Mason je rudarski inženjer i stručnjak za eksplozive. Dajte mu u ruke ogromni malj i nekoliko eksplozivnih punjenja i nakon nekoliko sekundi ogromna zgrada nestaje u prašini. I tako protječe nekoliko prvih sati igre - u zabavi uništavanja i razaranja svega što se stigne. Zato što je to u Red Factionu nevjerojatno taman kada

smo se uplašili da ćemo, kako to obično biva, ostati na tih prvih nekoliko sati zabave (jer tko bi normalan

## "Uništavanje može biti i zabavno"

uzivao u dvadesetak sati razbijanja maljem?, volitionovci su se pobrinuli začiniti igru novim ciljevima, vozilima i atraktivnim oružjima. Hm, da, smisao je ostao isti, ali načini kojima se može uništavati u ovoj igri opet nas tjeraju dalje.

| GPS IFC 1350                                                         |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Red Faction: Guerilla</b>                                         |    |
| VOLITION / THQ                                                       |    |
| GRAFIKA                                                              | 17 |
| Nesavršena samo zbog Geo-mod-a                                       |    |
| ZVUK                                                                 | 15 |
| Muzika i zvukovi okoliša izvrsni                                     |    |
| IGROVNOST                                                            | 17 |
| Vrlo dobra, pregledna na nekoliko sati                               |    |
| TRAJNOST                                                             | 16 |
| Tridesetak sati i otvoren kraj...                                    |    |
| DOIM                                                                 |    |
| Zabavno uništavanje i raznolike misije                               |    |
| Nema sređivih misija, iako nekad bi se nastavljanje moglo i završiti |    |
| LOŠE                                                                 |    |
| KONAČNO                                                              |    |
| Dobra zabava i neopremljena sandučić uništavanja                     |    |
| <b>Gp 16</b> / 20                                                    |    |



ŽANR: SIMULACIJA ŽIVOTA  
IGRAČI: 1  
GODINE: 12+  
IZLAZI: U PRIDAJA  
PROIZVOĐAČ: EA GAMES  
DIZAJNER: EA GAMES  
HTTP://www.thesims3.com  
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

# The Sims 3

HIT igra

Najprodavaniji i najigraniji PC serijal svih vremena, s više od 100 milijuna prodanih igara, dobio je treći i najbolji dio do sada koji će legendarne Simse pogurati u novom smjeru

## POGLED UNATRAJ

Na trećim Simsimu, kao i na svim prethodnim nastavcima, radila je legendarna EA Electronic Arts, poznat kao Maxis studio. Sve današnja EA, koja je bio Will Wright koji je nakon završetka Spore napustio u potpunosti serijal Sims i pokrenuo novi studio koji se bavi isključivo kreiranjem igara za nove igre i žanrove. No kvaliteta i ideje vidljive u Simsimu 3 posvjedočilo su kako je ova omiljena simulacija života u sigurnim rukama.

Mislimo da nakon tri službena nastavka, tko zna koliko desetaka dodataka i jednako toliko raznih ofispin Sims naslova na raznim konzolama i prijenosnim uređajima više nije potrebno objašnjavati osnovni koncept Simsa. Dovoljno je reći da se radi o zabavnoj simulaciji života kroz koju vodite svoju virtualnu osobu (sima) brinući se za njezine svakodnevne potrebe te na razne načine unapređujući njezin život uređenjem doma, kupnjom ili pak socijalizirajući se s drugim virtualnim stanovnicima. Ukratko mnogima su Simsi poslužili da, ako ništa, barem virtualno u njima ostvare svoje životne snove, vode virtualni život kakav inače nikad ne bi ili se jednostavno uživljavaju nad susjedima partijajući dan i noć. Kojoj god kategoriji pripadali, EA vam je ovaj put

## ŽIVOT IZVAN ČETIRI ZIDA

IAKO SE U SIMSIMU oduvijek veći dio igre odvijao unutar četiri zida vašega virtualnoga doma, u trojci su se njeni kreatori potrudili da vas navedu da što više vremena provodite izvan njega, na nekoj od lokacija u gradu u kojem provodite svoj virtualni život. Kretanje gradom i odlazak na zanimljive lokacije sada je potpuno integrirano unutar samog enginea igre i samo jednim klikom miša možete pozvati zgodnu mapu putem koje možete posjetiti neke od njih. Osim desetak objekata koji uglavnom predstavljaju razne oblike radnih mjesta tu je i obilje dućana te razna mjesta za socijalizaciju poput parkova, restorana i slično ili nekih drugih lokacija na kojima se možete baviti hobijima, picanjem, fitnessom, joggingom itd. Oba grada zasad dostupna u igri Riverview i Sunset Valley dolaze unaprijed kreirana i detaljno razrađena, što je također veliki plus.



RIVERVIEW Drugi grad u igri dostupan je tek nakon online registracije vaših Simsa 3 na netu te besplatnog downloada toga dodatka

pripremio još intenzivnije, detaljnije i raznolikije iskustvo virtualnoga života koje će vam nevjerovatnom lakoćom pojesti sve slobodno vrijeme. Smatrate li se žestokim hardcore igračem i automatski otpisujete Simse kao casual

## "Nevjerovatnom lakoćom će vam pojesti sve slobodno vrijeme"

naslov, pozivajući se na podatke kako više od 60 posto igrača ovoga serijala čini čiji spol, grješite. Vjerujte nam, neke ludosti koje vam ova igra omogućuje nećete doživjeti ni u jednom drugom 'hard core' naslovu.

## ŠTO JE ŽIVOT BEZ SNOVA

Dizajneri Simsa, čini se, prilično su dobro osluškivali želje svojih fanova jer ano što su stvorili sa Simsimu 3 je poznato, a opet drukčije iskustvo. To drukčije najviše se odnosi na preusmjereni fokus na neke važnije i zabavnije elemente igrivosti. Prva razlika koju ćete sigurno uočiti je kako svakodnevne potrebe



više nisu toliko dosadne te da ne morate na WC-u, pod tušem ili kuhajući provoditi 90 posto svog vremena u igri. U trojki naglasak je dijelom prebačen i s potpuno freeform igranja (iako vam i dalje to nitko ne brani) na neprestano ganjanje životnih ciljeva (wishaeva) koje ćete si sami moći kroz igru zadavati. Vrhunac te ideje je lifetime wish, tj. nešto kao ultimativna životna želja koju morate odrediti prije samog početka igranja. Njenim ispunjavanjem, ali i ispunjavanjem seta životnih ciljeva koje neprekidno možete zadavati svojem simu, dobivate čete lifetime achievement bodove koje je moguće trošiti na set zanimljivih i jedinstvenih sposobnosti. Neke od njih su Steel Bladder, koji će vašem

virtualnom čovječuljku potpuno ukloniti potrebu za odlaskom na WC, ili primjerice Teleportation Device s kojim ćete eliminirati vrijeme potrebno za kretanje po gradskim ulicama odmah se pojavljujući na mjestima na kojima želite.

#### KROZ ČIME DO...

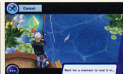
Karijera, tj. generalno vaš uspjeh u poslu i dalje je jedan od velikih fokusa igre. Za napredovanje po hijerarhijskoj ljestvici i paralelno s time plaćnom popisu morat ćete se svakodnevno iskazivati na poslu u nekoliko polja (la koja ovise o vrsti samog posla). Pri svakom odlasku na posao moći ćete odlučiti kako pristupiti radnom danu. Želite li

primjerice ljencariti, trošići tako manje energije, no ujedno žvircujući svoje šefove, ili pak suprotno tome, predano

## POTPUNO SIMS 3 ISKUSTVO NA IPHONEU

**PARALELNO S IZLASKOM** PC i Mac verzije EA je izdao i posebnu verziju igre za iPhone. Da je riječ o nečemu zaista posebnom vidljivo je već nakon prvih nekoliko minuta igre. Nije riječ ni o kakvoj okljaštenoj konverziji poput prijašnjih mobilnih Sims uradaka a koju s punokrvnom verzijom na računalicu povezuje tek ime. Sims 3 na iPhoneu sadrže sve važnije aspekte trećeg dijela. Od kreacije svoga sima lika, prilično detaljne 3D grafike, kupovanja stvari za svoj virtualni dom, poslova, interakcije sa svojim virtualnim susjedima i poznanicima, do napredovanja kroz karijeru, hobija, shoppinga, lifetime wishaeva i, što je najvažnije, potpuno integriranoga virtualnoga grada koji funkcionira gotovo identično kao i PC verziji. Kontrole su potpuno prerađene i prilagođene iPhoneu i

uglavnom dobro funkcioniraju, osim kad nekih pipkavijih radnji. Zbog ograničenja veličine LCD zaslona kompletno je prerađeno i sučelje koje inače sadrži obilje detalja a sada je razdijeljeno na više zasebnih ekrana dostupnih uz samo nekoliko laganih tapkanja po zaslonu iPhonea. Jedinu manju zamjerku ide na račun brzine izvođenja 3D grafike čime je očito kako je i Appleova prijenosnika iscijeden zadnji atom snage te smo stoga sve skloniji vjerovati kako će i u jednoj od idućih generacija iPhonea mogao biti integriran i neki od specijalnih 3D grafičkih čipova namijenjenih mobilnim uređajima. Cijena ovoga Sims 3 iskustva na iTunes App Storeu trenutno je 9,99 američkih dolara, a igra se nakon prvih tjedan dana nalazi na vrhovima ljestvice prodanosti.









I'M A BARBIE GIRL

**SLOBODA PRU KREACIJU** vašeg virtualnog čovječuljka (Simu) u trećem dijelu gotovo je neograničena. S jedne strane, ne želite li se previše zamarati namještanjem konačnog izgleda, možda ćete u samom nekakvom ključnom trenutku kreacije doživjeti frustraciju, jer konačno naiđete liku, a s druge, želite li to, igra će vam ponuditi niz naprednih opcija koje vam omogućuju manipuliranje kompletnom fizionomijom sima do najsitnijih detalja. Tu ćete odmah moći odrediti izgled svesta odjedno za vašeg sima i u koju će se on automatski zaljubljuje. Osim odabira boje kose, očiju, usana i zuba, spavanje. Osim odabira stotinkast različitih odijevnih predmeta, ne svide li vam se na njima oslikani uzorci, vrlo lako ćete imate kreirati što god vam se sree, izradijući potpuno nove kreacije. No kada ste se odlučili za neki od odabiranih uzoraka, možete ih i dalje izmijeniti. Igra vam nudi veliki izbor osobina čijim odabirima ćete odrediti nase psihička obilježja vašeg virtualnog ja. Moguće je odabrati maksimalno pet, a ovisno o njihovim kombinacijama možete stvoriti nevjerojatne virtualne osobe, od poželjsnih samopodajnih i samopozitivnih, do najgoreg tipa negativnih genijalica koji se ne snalaze dobro u društvu drugih. Zapravo, vrlo slično stvarnom životu.



**SAM SVOJ PLASTIČAR** Oblikujte fizionomiju vašeg sira kako god želite



**PERSONA** Odredite psihološke osobine svojeg virtualnog čovječulka odabirom do pet traitova

oklevati grafičku na razini FPS spektakla. Upravo zbog svega toga priklom igranja u nekoj od viših rezolucija i na većim detaljima igra zahtijeva prisutnost vrlo ozbiljnog hardvera u vašem računalu. No najveća tehnička inovacija u igri je izostajanje bilo kakvih konkretnijih loading screenova pri kretanju različitim lokacijama razbacanim gradom u kojem vas šim živi. Virtualni svijet je integriran u jednu cjelinu i vrijeme podjednako teče za sve simove u njemu kao i za vas. Tako tude kuće, dvorista, dućani i



**KAMERA, AKCIJA** Potpuna sloboda kretanja kamere uz koju ćete pratiti živote svojih malenih simova i dalje je tu



parkovi više nisu zasebne mini prostorije u kojima simulacija počinje tek kada vi tamo zakoračite, nego je ona aktivna svake sekunde vašeg virtualnog života.

Uz sve nagrađeno izgradnja pa zatim uređivanje vlastite kuće i njeno opremanje preuspuhom tehnikom i namještajem i dalje je jedan od onih osjećaja u igri koji najviše ispunjava (opet kao i u stvarnom životu: no dobro, kako kod koga). Tu dolazimo zapravo do naše prve konkretnije zamjerke. Različitog pukušstva, odjeće i ostalih predmeta u igri jest dovoljno, no može se primijetiti da izbor nije toliko šaren niti

**19 Neizmijerna  
briga za  
detalje i tisuće  
novih vrsta  
interakcija s  
virtualnim simovima  
i predmetima 11**

astronomski visok koliko je mogao biti. Za to postoje dva razloga, barem ako razmišljamo iz perspektive Electronic Artsa koji na svojim novim Simsima želi prije svega dobro zaraditi. Usporedno s izdavanjem igre

EA je lansirao dva zasebna online servisa pod nazivom Exchange i Store a koji će vam pomoći da na brz i jednostavan način dođete do novih sadržaja za Igru. Prvi

je potpuno besplatan i riječ je o svojevrsnom buvljaku skrpanome od tisuća razolikih predmeta, simova i ostalih sadržaja koje su kreirali sami igrači. Tu ćete moći pokupiti te u svojoj igri isprobati tuđe vurnute kreacije, ali ujedno i plasirati svoje.

No drugi, Store, u svojoj novoj, razrađenijoj verziji centar je u kojem ćete korištenjem stvarnog novca moći putem mikrotransakcija kupovati sve buduće službene dodatke sadržaje za igru (vidi okvir Sims 3 Store). Uzmim li se u obzir sve izmjene i inovacije postignute u ovom nastavku Simsa, ne preostaje nam drugo

negu zaključiti kako je trojka još jedan vrhunski dotjeran naslov koji će ovom globalno raširenom fenomenu dati jak vjetar u leđa. Upravo u trenutku dok završavate s čitanjem ovog teksta Simsi sve brže grabe prema tituli najprodavanijeg serijala igara svih vremena, a na svim platformama, Mario, ovaj se! **Damir Đurović**



| The Sims 3                                                                                                                                                         |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| EA GAMES / EA GAMES                                                                                                                                                |    |
| <b>GRAFIKA</b>                                                                                                                                                     | 16 |
| Višo detaljnija, šarena, na opet ne spektakularna                                                                                                                  |    |
| <b>ZVUK</b>                                                                                                                                                        | 16 |
| Od prepoznatljivih mračnijanja Sims 1 do spazmatično rđavost muzike                                                                                                |    |
| <b>IGRAJIVOST</b>                                                                                                                                                  | 18 |
| Interakcija i objekti su i ostali su sličniji na realni                                                                                                            |    |
| <b>TRAJANOST</b>                                                                                                                                                   | 20 |
| Koliko god sam ovo volim                                                                                                                                           |    |
| <b>DOBRU</b>                                                                                                                                                       |    |
| Povećana interaktivnost, jedinstveni virtualni svijet, unaprijeđeni Sims 1 i nemoguća razvedba gudosti – Sims Story                                                |    |
| <b>LOŠE</b>                                                                                                                                                        |    |
| Na visim rezolucijama i detaljima poravnati su razlogom jer hardver za igranje nije, unaprijeđeno je (kao i ostalo) ispreko, novost koji čine trošak na Sims Story |    |
| <b>KONAČNO</b>                                                                                                                                                     |    |
| Najbolji Sims do sada kojemu će životni vijek biti nesređeno produžen korištenjem Sims Storya                                                                      |    |

## VATRENI IZLASK

Borbe su bogate vizuelnim efektima i prilično brze – a nisu ni lagane

## JEDAN ZA SVE

Svoje prijatelje uvijek možete oživiti, kao i oni vas. Igra završava ako svi vi, onespособijeni

## ŽANR AKCIJA

IGRAČI 1-4

GODINE 12+

IZLAZI 1.0, LIPNJA PS3 I PS2

VERZIJE (OSTALE VERZIJE 3.0, LISTOPAD)

PROJEKTOVALA TERMINAL REALITY STUDIOS / TIGON STUDIOS

ODZVUK ATARI  
<http://www.ghostbustersgame.com/>

## POGLED UNATRAZ

Davne 1984. godine otkriveni film o parapsiholozima koji eksperimentalnom tehnologijom hvataju duhove oduševio je sve koji su ga vidjeli i postigao kulturni status (u godini u kojoj je izašao bio je popularniji od Indivine korese te je poslije proglasili jednom od 100 najboljih komedija svih vremena). Ubrzo su na temu Ghostbusters nastale romane igre, stripovi, crtani filmovi i plastične figure. Nastavak, pet godina poslije, prošao je mnogo lošije, pa je cijela priča polako pošla u zaborav. Godine su prošle, no mi nikad nismo zaboravili.

# Ghostbusters

Oni koji vjeruju u njih kažu da duhovi mogu živjeti stotinama godina, pa nas ne začuđuje da je igra o njima stigla 25 godina nakon izlaska filma



Opremljeni totalno besvism ruskoskom iz kojeg vire cijevi i na kojem svjetlucaju lampice, s trojkom prijatelja tumačim hodnikom iščekujući... Kad - uz neljudski urlik iz zida provaljuje poluprozirna kreatura koja se baca na menel Nasreću, moj prst na baciču protona je brz i pogadam gada ravno u transparentna prsa. U spletu bljeskova sa svih strana (jer i prijatelji imaju brze reflekse), duh se previja i otima u zrak, no zrake ga drže a naši prsti na okidačima pobijelili su od stiskanja dok ga polako vučemo prema dolje, u već pripremljenu

zamku. Uz užasan krak, duh biva usisan, zamika se sklapa i nastaje tišina.

## PRETHODNO ISKUSTVO NIJE POTREBNO

Opisana sekvencu u Ghostbustersima će se ponavljati svakih nekoliko minuta, a da vam ni nakon što stogot duha pošaljete na vječno počivalište neće biti dosadna i uzbudjenje će još uvijek biti isto. Radi se, naime, o onih često spominjanih "30 sekundi gušta" koje su kreatori ove igre iznimno dobro implementirali.

**"Linearna, intenzivna i nepretenciozna, ekvivalent je ljetnog akcijsko-humorističkog hita"**

Ako ste bili premali kasnih 1980-ih, kada je Ghostbusters-manija polako zamrla, okruženje, likovi i koncepti sigurno vam neće biti poznati. No adrenalni je jezik koji prelazi genetijske barijere pa smo uvjereni da će u "30 sekundi" jednako uživati i oni koji su Ghostbustere gledali kao 15-godišnjaci i oni koji sada imaju toliko godina. Iako radnjom smješten oko dvije godine poslije istosimenih filmova iz kojih je preuzeo tematiku, oružja

**KAO NEKAD**  
 Eto i je i dalje najotkočeniji auto, a oprema još uvijek izgleda kao da je sklapana u garaži

It's all Ghouls. What did game devs do to make the game look like this?

**SKENIRANJE PRIJE SVEGA**  
 Osim što vam otkriva slabosti protivnika, donosi i zanimljivu priču o svakom duhu kojeg sretnete

**PRAVE SLUHOM**  
 Protivnici laseni su dobili za uistavaranje, ali druga koja imaju svoju svrhu

## USKORO TREĆI FILM?

IAKO SE O TREĆEM filmu Ghostbusters razmišljalo još 1990-ih, loš uspjeh drugog dijela nije opravdao investiciju. Nakon mnogo ideja i pokušaja, ugovor o snimanju novog filma potpisan je u jesen 2008. godine. Priča bi trebala uključivati stare i nove ispitivače duhova, a snimanje je počelo početkom 2009. Uz glumce koji se pojavljuju u igri, čak je i Sigourney Weaver najavila svoj povratak među otkrivenice lovce na nepoznato.



**ZAINTERESIRANI ZA POSAO?** Za promociju budućeg filma i igre te novozadon Ghostbusters Blu-ray, Sony je otvorila web stranicu Ghostbusters is Hiring na kojoj možete pogledati bolesne siniste (ljudi koji se pretvaraju da su ispitivači duhova)

I protivnike, zapravo dolazi čak 20 godina nakon njih, kada za gledatelje predstavlja tek nostalgijno sjećanje na djetinjstvo. Onima pak koji se s





**INTERMEZZO**  
Animirane sekvence između i unutar misija dobro nabijaju napetost



**JEDAN OD MNOGIH** Nije neki poseban spoiler – ovo je samo jedan od bossova, ali ne izdajte ključ vam nećete otkriti



**SKORO SAM**  
**PODUGOVIO**  
Zamislite ekran i crvena svjetla na rukavici znakovi su opasnosti



**ORIGINALI**  
Face i glasovi glumaca iz filma važan su element u podržavanju stvarne atmosfere

## KULTNI PRETHODNIK

IGARA S TEMATIKOM Ghostbusters bilo je mnogo, no u srcima klinaca koji su odrastali uz Commodore 64 samo je jedna prava: ona Activisionova, napravljena prema originalnoj licenciji. Hvatanje duhova, opremanje svog Ecto-1 (automobil) i jurnjave po gradu



**PRVI DIGITALNI GHOSTBUSTERS!** Zanimljiva, dobro napravljena i vrlo zabavna igra iz 1984. u svoje je vrijeme bila jedan od najvećih hitova

filmovima o štreberima koji u New Yorku eksperimentalnom tehnologijom hvataju podivljale duhove sa smislom za humor nikad nisu susreli, cijela stvar može biti zabavna i bez predznanja. Terminal Reality je iskoristio prednosti igre vezane uz film, pokušavajući izbjeći povezane mane. Grozni i ujedno smiješni protivnici, luckasti ali učinkoviti lovci na duhove te sklepana ali specijalnim efektima bogata oružja kombinacija su koja funkcionira iznenađujuće

**"Kvaliteta grafike možda nije tehnički vrhunski, ali u žaru borbe to nećete primijetiti"**

dobro. Kao da je potrebno ikakvo znanje za uživanje u napetoj, lijepoj i zanimljivoj akciji.

### IDI I HVATAJ DUHOVE

A Ghostbusters je takav. Isprajecan animiranim sekvencama s dosta humora, priča priču o još jednoj najezdi duhova na Veliku Jabuku, koju naši heroji sprečavaju gdje god izbjie; od muzeja, preko knjižnice do ulične borbe. Svaka misija tako se sastoji od kratkog uvoda i čiste, nerazvodnjene akcije u kojoj različitih oružja svlađavamo duhove svih tipova i oblika. Od podivljalih duša građevinskih radnika i vojnika američkoga građanskoga rata do

davali su dojam slobode odlučivanja o tijeku igre koje tadašnji naslovi nisu poznavali, a atmosfera filma za ono je vrijeme bila izvrsno dočarana. Da nije bilo te igre, naš entuzijazam za ovu današnju bi svakako bio mnogo manji.

negativnom energijom obuzetih knjiga. Jedan od prvih dodataka što ćemo ga dobiti, skener, omogućujući nam da duhove otkrijemo sekundu do dvije prije nego li nas napadnu te da, a što je važnije, utvrdimo na koje su duhove ranjivi te ih time i dočekamo. Na početku igre na raspolaganju nam je samo jedno, no to će se promijeniti, a dva načina ispaljivanja koja svako oružje podržava daju nam dovoljno taktičkih elemenata da borba

## LUDE OSAMDESETE

U POKUŠAJU DA dočaraju okruženje iz filmova kreatori igre i radnju su ostavili u tada prikazanom vremenu, bez mobilnih telefona, s minimalnim pojavljivanjem računala i odgovarajućim stilom odijevanja. Rezultat je pomalo retro atmosfera koja možda neće biti prihvatljiva svim uzrastima današnjih igara, ali izvrsno odgovara pomalo pomaknutoj realnosti priče. Ili se to nam čini jer smo Ghostbusters zapamtili kao takve i da su u moderniji, ne bi nam tako dobro legli?



**TAKO JE BILU NEKAD** Isprajecani duhova komuniciraju iskaške-taklike uređajima i igraju se na arhivskim automatima, no svjedoče se dobro zabavljaju

**WAS HERE**  
Tko kaže da undaravanje imovine nije prilika za kreativno razdavanje?



ne bude samo bezumno napucavanje. Ipak, ukupna je radnja linearna i da borba nije uzbuđljiva i praktički neprekidna, Ghostbusters bi mogao postati i dosadan. Zanimljivost ipak podržavaju humoristični razgovori među likovima kojima su svoje glasove i lica podarili originalni Ghostbusters (Dan Aykroyd, Harold Ramis, Bill Murray i Ernie Hudson) od kojih su prva dvojica sudjelovala i u pisanju scenarija – baš kao što je to bio i slučaj s filmovima.

## NEMOJTE PROPUSTITI

Igra je tako mješavina humorističkih animiranih sekvenci i intenzivne borbe, uz povremeno otkrivanje novih oružja i stalno kupovanje nadogradnje za njih. A sve skupa umotano u superiorne svjetlosne efekte i dobru (mnogima poznatu) glazbu. Ukratko, po dinamici i atmosferi vrlo je slična originalnim filmovima i tako predstavlja jednu od rijetkih igara baziranih na filmskom predlošku koja neće dobiti loše ocjene. Ni opcije za grupnu igru, u kojoj se učestvovalo najteže u varijacijama na temu lova na duhove, ne treba odbaciti, a jedino čemu će neki prigovori biti jesu manji grafički problemi, koji u žaru borbe mogu primijetiti samo najpazljiviji (ili najprigovorniji). Iako bi joj neki mogli prigovoriti i zbog nedostatka sloboke, zagonetki ili razvoja likova, nama se sviđa upravo ta usredotočenost koja ne pokušava biti epski monolit od igre nego želi igracu pružiti nekoliko sati intenzivne zabave. Ambicija je to koju Ghostbusters u potpunosti ispunjava. **Berislav Jozib**

| IPSI / POP / KLAS / INTER / OBLI / PS3                            | Ghostbusters |
|-------------------------------------------------------------------|--------------|
| TERMINAL REALITY / IGARI                                          |              |
| GRAFIKA                                                           | 15           |
| Ostvareno lijepa oblikova koji privlače mnoge igrače praposte     |              |
| ZVUK                                                              | 16           |
| Metodje poznate onima koji su gledali film i likovni glasovi      |              |
| IGRAVOST                                                          | 17           |
| Akcija je intenzivna i zabavna, a atmosfera filma doista pogodna  |              |
| TRAJNOST                                                          | 14           |
| Mnogo od deset sat, ali ima dosta specijalnih multiplayer         |              |
| DOBRU                                                             |              |
| Napucavanje duhova je vrlo zabavno i efekti su stvarajući         |              |
| LOŠE                                                              |              |
| Nije dovoljno, vrlo linearno, a povremeno i u frustrirajuće teško |              |
| KIDNAPING                                                         |              |
| Necjelovite su određene atmosfere a one koje nisu efekti          |              |
| <b>Gp 16</b> /30                                                  |              |





**LEVEL UP OVO**  
Izjava gospodara iz  
medij gutem  
kojeg smo se  
unaprijedili



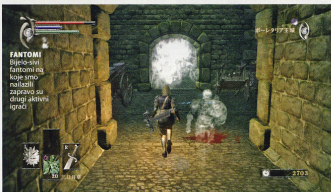
**MAGIJE** su pitulice superiornosti i ograde uvijek nade  
jednostavniji stil od hand-to-hand borbe



**ORUŽJA**  
su nanesla  
vite stete  
kad smo ih  
noviji objema  
rukama,  
načelo se odavna  
mnogo veći  
ritik ozljede



**NPC**  
Interakcija s  
NPC likovima  
je jako važna  
u utječu na  
razvoj priče



**FANTOMI**  
Bijelo-sivi  
fantom na  
koje smo  
nasilno  
zapravo su  
drugi aktivni  
igrači

kojima se morate podrediti. Možda će vam to izgledati smiješno, no sustav borbe nas je asociirao na Punch-Out!, tako da smo promatrali svaku vrstu protivnika i memorirali njihove pokrete, napade i način obrane, te se, ovisno o svojoj opremi, prilagodili. Spomenuli smo strah. No čemu strah ako smo prihvatili konstantan ponavljanje? Ubijanjem svakog

protivnika prikupljamo duše. Duše su u ovom slučaju jedina valuta i jedino sredstvo za napredak, razvoj lika i kupovanje predmeta. Igru počinjemo u ljudskom obliku. Jednom kada umremo, naš lik preuzima formu duše u kojoj smo proveli 90 posto igre. Nezgodna činjenica je ta da u obliku duše imamo od 15 do 50 posto manje HP-a, te gubimo sve

prikupljene duše, što igru opet čini višestruko težom. Prikupljene duše moguće je vratiti jednom kada pridete svojoj prethodno asponovanoj krvavoj mrlji, no kvaka je u tome da su svi protivnici automatski respawani svakim povratkom na početak levela, a ako lik još jednom umre, te duše će biti zauvijek izgubljene. A tada smo počeli paziti i na mjesto gdje umiremo, jer smrt u jazbini bossa-demonu na kraju svakog nivoa nikako nije dobra stvar.

### 11:52 - KAKO DA PIŠEM KAD NE MOGU PAUZIRATI!

Iako je u početku sve to bilo užasno frustrirajuće, Demon's Souls je jednostavno drukčija igra, kojoj treba pristupiti na neuobičajen način. Borba je iznimno realistična, animacije su milimetarski precizne, no ono što je doista oduševilo jest uvod u svaki konflikt koji od igrača traži da na trenutak stane, pruži protivnika, razgleda okolo i na brzaka simulira borbu koja slijedi u glavi, a to je nešto što nismo iskusili jako dugo. Razvojni lika nešto je što ipak zahtijeva tradicionalni

### "Praktički cijelu igru smo proveli u obliku duše"

pristup. Prikupljanje duša i unapređivanje određenih atributa za svaki lik često će se pretvoriti u povratak na već nekoliko puta odrađene levela i još jedno ubijanje istih protivnika. Grind nije potreban, no pokazat će se nužnim za igrače koji nemaju volje za stjecanje skilla. Budući da smo došli do granice prostora, a o Demon's Souls možemo pisati još mnogo, napominjemo da smo neke važne teme spremili u okviru, a neke namjere bitne spomenuti u potpisima slika. Na kraju ovaj naslov možemo preporučiti samo onima s mnogo volje i strpljenja, ali ne želimo da vas to niti obeshabro, niti izazove, jer riječ je o RPG-u rezerviranom samo za određeni tip igrača. Vjerojatno onaj koji je voljan uložiti dvjestotinjak sati i mnogo žvaka i koji je u mogućnosti naručiti igru iz Japana... **Darko Botić**

## MULTIPLAYER

**USPOREDO S OSTATKOM** igre, i online komponenta Demon's Soulsa je originalno iskustvo koje graniči s MMO-om. Riječ je o sustavu međusobnog komuniciranja putem predložbenih poruka koje igrači ostavljaju ugravirane na pod, a u kojima se obično nalaze razgovorni upućivanja ili komentari. Poruke su često vrlo korisne i olakšavaju igru tako da ćete znati, ili barem imati predodžbu što vas očekuje iza sljedećeg ugla. No poruke nekada znaju biti zlonamjerne i navesti igrača na krivi put, što je djelomično sprječeno sistemom ocjenjivanja svake poruke. Osim toga, moguće je igrati i kooperativno tako što ćete prizivati druge igrače na sličan način spomenutom komuniciranju, te si tako popopilično umaniti muke protiv bossova. No igrače je moguće prizvati samo ako ste u ljudskom obliku, što baš i nije čest slučaj. Ljudski oblik također možete vratiti tako da prihvatite

poziv drugog igrača i pobijedite bossa. S druge strane, Demon's Souls nudi i podjednako zanimljiv, no mnogo složeniji PvP pristup u kojemu, kao u coopu, komuniciranje određenog itema vršite invaziju na igru nekog drugog igrača u obliku crnog fantoma, čime se povećava crna tendencija svijeta, o čemu čitajte u drugom okviru.



**KOOPERATIVNA IGRA** neopisivo olakšava borbe protiv bossova

1. izdanje

**Demon's Souls**

FROM SOFTWARE / SCE

GRAFIKA

Fantastična atmosfera i odlični dijalozi

17

ZVUK

Raznolikost OST, no pristupački vokali i glazba

14

IGRAJNOST

Napredovanje i stvaranje neopisno odlični zadaci

18

TRAJNOST

Neki su ipak prešli i više od 300 sati igre

20

DOBRO

Adikcija, točna, taktilna borba, bossovi, atmosferičnost, originalnost...

LOŠE

Adikcija, težina, moguća frustracija

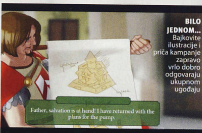
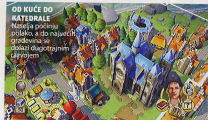
KONAČNO

Dubina izazova i stil zapadnjačkog RPG-a

**Gp 18**

/20





**ŽANR** STRATEGIJA  
**IGRAČI** 1-2  
**Godine** 2-3  
**IZLAZ** U PRODAJI  
**PROIZVOĐAČ** KREEN GAMES  
**ODVLAČE** UBISOFT  
<http://anno.ubi.com/>

#### POGLED UNATRAG

S prvim nastavkom izlazio 1998. godine, Anno je jedan od dugovječnijih strateških serijala, specifičan i po tome što mu je porijeklo europsko. Njemačka programerska kompanija Simulflower, koja je prije dvije godine kupila Ubisoft, igru je stvorila prije svega iz ljubavi gradova. No zapažanost mu se polako proširila i na ostatak Europe te Ameriku. Naravno, nisu se neće raditi o multimedijalnom hitu jer je serijal fokusiran u prvom redu na razvoj ekonomske strukture dok je borba tek usputna aktivnost. Ali, iz istog razloga, Anno ima svoju vjernu publiku koja svaki novi nastavak dočekuje s oduševljenjem.



Kad sam prvi put čuo za Wilmore, prva misao mi je bila: konzole su konačno dobile idealan način kontrole za igranje strateških igara. Jer, budimo iskreni, različitost ekrana nikad nije bila ključni problem - strategije su se igrale na računalima i dok je najveći grafički domlet bila VGA kartica (sa slikom od 640 x 480 točaka). Ne trebalo je nešto manje od tri godine da netko dokaže da sam bio u pravu. A zapravo je bilo tako. Wilmore služi kao pokazivač za označavanje, preglednost se postize s nekoliko razina povećanja, a jedini kompromis na koji su dizajneri morali pristati je taj da igrač ne mora odabirati jedinice koje se bježe kreću. S obzirom na to da je Anno prije svega menadžerska strategija u kojoj je ključna izgradnja gradova i ekonomskih sustava, idealan je za pretvaranje takvog koncepta u stvarnost.

#### KOMPLICIRANJE NEGO ŠTO IZGLEDA

Doduše, ako ste igrali neki od nastavaka Anno na PC-ju, u Wii verziji ili na DS-u, gdje je igra praktički jednaka) nećete ga prepoznati. Pastelne boje, grafika sličnija Settlersima i priča ispričana kroz statične slike koje stilom sliče na ilustracije dječjih slikovnica - to definitivno

## Anno: Create a New World

Konačni dokaz da je Wii sa svojim kontrolama bliže PC-ju od ostalih konzola: vrhunski kvalitetna i igriva strategija u stvarnom vremenu

**HIT** igra

nije ono što mnogi povezuju s jednom od najsloženijih i najrealnijih strateških igara. A opet, sve je tu: kompleksna naselja, ekonomski lanci, problemi održavanja blagostanja i razvoja svoje naseobine te obrane od nevolja koje donosi urbanizacija kao i onih koje predstavljaju ratoborni susjedi. S obzirom na to da još ne znamo sve elemente koje donosi Anno 1404 za PC, igru na Wilju možemo usporediti s prošlim nastavkom, Anno 1701, te reći da Create a New World sadrži otprilike tri četvrtine vrsta gospodarskih klastera i dobara, što znači da se definitivno ne radi o jednostavnoj igri. To će vam postaviti "beskonačan" način igre u kojem su postavke (broj i veličina otoka, plodnost, snaga protivnika...) definirane slučajnim odabirom. Čak i kad sve namjestite u svoju korist, mnogo je teže nego što mislite, što ljubitelji Anno vrlo dobro znaju a vlasnici Wija tek će saznati.

#### NA PRIMJER...

U čemu je problem? Pa, lako je izgraditi nekoliko kuća, povezati ih cestom s lukom te na istu cestu dobiti ribarsku kućicu kao izvor hrane. No da bi se podigli na sljedeću

**JEDNOSTAVNO I PRAKTIČNO**  
Knjizi obzorik je jasni pa vam neće biti problem za neke građevine kliknuti dva puta

#### KOJI JE MOJ ANNO?



**ISTA IGRA?** Iako će po stilu grafike PC verzija biti vrlo različita, po osnovnim konceptima trebala bi biti vrlo slična igri na Wilju i DS-u pa se ne dajte zbuniti drukčijom kućicom. Priznaćete tražate u sljedećem GamePlayu.

**IGRE ANNO** obično su imale jednostavne naslove koji su se sastojali od riječi Anno (naravno) i broja čije znamenke zbrojene daju 9 (npr. Anno 1404, 1503, 1701). 1503 je, doduše, došao u dvije verzije (The New World i Treasures, Monsters and Pirates), no ni jedan Anno od sada nije naslovom napravio ovakvu zbrku. Naime, uz Anno: Create a New World za Wii i DS, tu je i Anno 1404 za PC koji izlazi krajem lipnja (njegov prikaz čitatelj u sljedećem broju GamePlaya), a koji će tematikom biti sličan iako grafičkim stilom znatno različit od verzija za konzole. U Americi igra i za PC i za Wii i DS izlaze u isto vrijeme - krajem lipnja, no sve se tri igre u američkoj verziji zovu Dawn of Discovery. No to još nije kraj - stvar dodatno komplicira činjenica da je prije dvije godine za DS izšao Anno 1707: Dawn of Discovery koji s ovim nastavkom nema nikakve veze.



**NIJE ISTO?** Dawn of Discovery za DS od prije dvije godine koristio je vizualni stil koji je očito bio motivacija da se i novi Anno na konzole prebaci na isti stil.



razinu (s pionira na naseljenike), vaši stanovnici traže crkvu i opskrbu mlijekom. Ok, i to se da izgraditi. Za slijedeću razinu (građane) potrebne još dvije javne zgrade i dvije luksuzne robe, od kojih za jednu (lođu) prvo morate uzgojiti pamuk da i od njega napravite kopte. Nekako u to vrijeme pojavit će se požari (izgradite vatrogasnu postaju), a onda štakori (izgradite deratizator), pa će se početi širiti bolesti... a tu su još dvije razine sofisticiranosti stanovnika sa svojim zahtjevima. Zašto biste uopće dizali razinu stanovnika? Pa, zato što niže razine zauzimaju više prostora pa glavni plaćaju znatno manje poreza. Porez, naravno, plaća sve što gradite, ali i vojsku i funkcioniranje gospodarskih zgrada.

Ako vam se do sada čini dosta komplicirano, pričekajte da shvatite da na pojedinom otoku najčešće možete uzgajati tek nekoliko vrste nasada, pa ćete svoja naselja morati raširiti na nekoliko otoka, što znači izgradnju brodova - a onda dolazimo do pirata, ali i



obrane od napada drugih nacija. Ukratko, iako izgleda slatkasto, ovo je pravi Anno: kompleksna simulacija upravljanja srednjovjekovnim naseljem koja traži da razmišljate o mnogo elemenata, planirate unaprijed i stalno unapređujete svoj ekonomski sustav kako bi održavao stalno rastuću populaciju. Nije za svakoga, ali jest izazovno i dinamično. Na pamet nam pada usporedba s Civilizationom za konzole, koji je u svojoj konverziji također promijenio vizualni stil, ali je od kompleksnosti izgubio znatno više nego Anno pri prelasku na Wii.

**PAMETNO POSLOŽENO**  
Kao što sam rekao na početku, Create A New World koristi Wiiimote kao pokazivač za odabir objekata po ekranu, a iako možete dodati i nunchuck (za lakše pomicanje i povećavanje ekrana), moguće je igrati i bez njega. Mrežne igre nema, ali ima kooperativne (vidi okvir), a zapravo najveći prigovor je siromašna ponuda načina igre od kojih se nudi samo kampanja i već spomenuti "beskonačni" način za igrače

željne ozbiljnijeg izazova. Kampanja je zapravo produljeni tutorial od 9 mislija, tj. desetak sati obuhvaćenih simpatičnom pričom i dobro osmišljenim iako relativno laganim izazovima. Prosječni igrači Wiija vjerojatno će upravo tom kampanjom biti vrlo zadovoljni pa je šteta što njenih mislija nema više. Osim toga, igri je zapravo vrlo

**"Kampanja je produljeni tutorial od desetak sati simpatične priče i zanimljivih ali laganijih izazova"**

teško naći zamjerku, kako u tehničkom tako i bilo kojem drugom pogledu. Isplanirana u svim svojim aspektima, Create A New World je, nadamo se, najava nove generacije vrhunskih Wii igara nezavisnih izdavača, koje bi mogle privući vlasnike računala da ostave miševе i prihvate se Wiiimoteova - kao što je Nintendo i želio. **Berislav Jozic**

## PRIJATELJU, POMAGAJ

**IAKO NEMA MOGUĆNOST** mrežne igre, Wii verzija ima opciju kooperativnog igranja udvoje na način posuđen od Super Mario Galaxy: drugi igrači ne mogu igrati, ali može pomoći prvom igraču učiniti stvari koje sam ne bi mogao. Na primjer, drugi igrači mogu svojim pokazivačima gasiti vatre, čistiti štakore i sprječavati širenje bolesti, izvoziti brodove i povećati produktivnost proizvodnih građevina. To je toliko korisno da i pri samostalnom igranju nije loše imati drugi Wiiimote u ruci jer ćete tako stići dodatnu prednost. Istina, kada igrate udvoje na ovaj način, drugi igrači mnogo je manje aktivni, no ako imate mlađeg brata ili djeteta za koje je osnovna igra presložna, ono će sasvim sigurno biti sretno ako mu dopustite da zaigra s vama, a vi ćete imati direktne koristi od toga što ste dopustili da pika po ekranu dok igrate. Idealna kombinacija.



1DS i Wii

**Anno: Create a New World**

KEEN GAMES/UBISOFT

**GRAFIKA**

Pisano se je samo i na Wiiju vidjeti bolje, iako je malo slabijak.

**ZVUK**

Simpatično i nesumjerljivo

**IGRAVOST**

Dobre kontrole, raznovrsnost i interesna dinamika

**TRAJNOST**

Kampanja desetak sati a samostalno igraćak sat i sad

Vrhunska grafika, kontrole i ugodni

**DODIR**

Marginalni plus i nedostatak mrežne igre

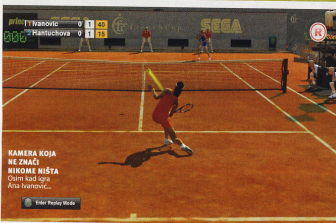
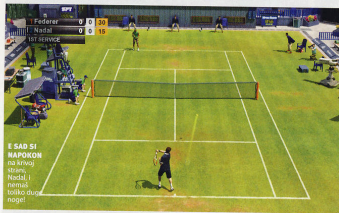
**LOŠE**

**KONAČNO**

Tehnološki izazov, zanimljiva i dinamična strategija

**Gp 18**

20



ŽANR: SPORT  
IGRAČI: 1-2, ONLINE  
GODINE: 5+  
IZLAZI U PRODAJI  
PROIZVODJAČ: SUMO DIGITAL  
POSREDOVAČ: SEGA  
WWW: <http://www.sega.co.uk/virtuatennis2009>

#### POGLED UNATRAJ

Prije točno 10 godina u Japanu, Sega-AM3 napušta je igru što je izlazi na arhivnim automatima imena i prežmimo Power Smash. Iste prošla dugo, a Power Smash se, kao i svaka Segina arkaada, igrao toliko često da je prvačim i no Dreamcast, pa su mu za zapadno tržište dodijelili nova imena - Virtua Tennis, i sve ostalo je legenda. Dvorka je već izšla na PS2 konzoli 2005., a treći dio prije dvije godine pokrio je sve poznate platforme. Ostaje nam do vidimo hoće li Sega u četvrtom dijelu promijeniti tenisi i tenisku igru?

# Virtua Tennis 2009

Sega, po četvrti put, Virtua Tennis (p)ostaje obavezna lektira

Ugurali se između Roland Garrosa i Wimbledonu, Virtua Tennis bi trebao zadovoljiti sve igrače gladne netočna. Ili je možda tvrdnja iz podnaslova netočna? Poznato je da, u vrijeme kada se pojavio, Virtua Tennis nije imao nikakve virtualne konkurencije, osim simpatičnih Namcovih pokušaja (kanikaturalni Smash Court), no situacija se u deset godina promijenila. Konkurencija iz Pama s Top Spinom kao da je riješila pitanja - nama dajte simulaciju, a vi ostanite u arkanodnom tenisu. No je li u ovome žanru moguća takva podjela? I nisu li ta dva tenisa u biti vrlo slična? Odgovore je sigurno tražila i Sega koja je prvobitne programere

iz tima Sega-AM3 zamijenila engleskom ekipom Sumo Digital koja je napravila dobar posao pri konverziji prošlog nastavka na Xbox i PSP. Nama je samo ostala dužnost da provjerimo je li novi Virtua Tennis 2009 zadržao sve dobro iz prošlih nastavaka i jesu li dodali štogod novog i boljeg.

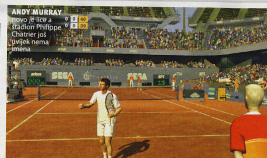
#### NOVO I BOLJE?

I tu smo se sada našli u smiješnoj situaciji. U novom Virtua Tennisu vrlo je malo novosti. Dobro, poradilo se na sitnicama koje su promijenjene i zamijenjene drukčijim, ali ne trebate potegnuti na Mjesec kako

biste shvatili da između novog i prošlog nastavka i nema nekih bitnih razlika. Da, promijenjeni su stvarni igrači kojima se može igrati, ubačena neka nova lica, a stara (Tim Henman) mogu se i dodatno otvoriti uz još neka iznenađenja (Edberg). I to je sve što se tiče igrača, na još uvijek više nego što je imao Top Spin, koji je u prošlom dijelu Nadala imao tek kao bonus u PS3 inačici. Za licence se još uvijek nema love, tako da će tereni biti izmišljeni Englands ili Paris, što se objašnjava samo upletanjem imena koje ima

**" Virtua Tennis 3 plus online mode. Je li nam to dosta? "**

love za licence - EA pa znamo da je najavio svoj tenis, će tamo biti svi igrači i tereni. No smisao Virtua Tenisa u zadnja tri nastavka i nisu točna imena terena i igrača, nego napravliti karijeru s napravljenim igračem i s njim u carrier modu igrati protiv najjačih i najsplavljivih. Ovoga puta u tom modu ćemo se malo dulje mučiti. Ne više, samo dulje. Pa će tako za uspon na



#### 973P AND LOADING...

ZANIMLJIVA SU TA pitanja napretka, progres, evolucije i stalne potrebe za novostima, koliko god one bile dobre ili loše. No ono što nam nikada i nikako neće biti jasno jest činjenica da je prošli nastavak bio u 1080p rezoluciji, a ovaj je u 720p. Kao to objasniti? Činjenicom da programerima nije stalo, ili činjenicom da s svakim prikazom to i nije tako važno. VT2009 vrti se u konstantnih 60 fps-ova pa nam tehnička pitanja grafičkog prikaza možda i ne bi trebala biti važna, no opet... Više od progresivnih linija ipak nas nervira učitavanje za svaki meč koje je moguće smanjiti instalacijom na hard, ali je i dalje predugo.

U BITI, DA, zanima nas Ana Ivanović u 1080p





**REKONSTRUKCIJA**  
LICA baš i nije bila najveća odlika Virtua Tennis-a. A kakva je tek Kuznecova...

**JEDINA CRTA** koja se pojavljuje u igri je crta servisa. Sve ostalo je kao u live prijenosu.



**TIM HENMAN** sada je osobni trener, a kada završite treninge, otvara se i u roosteru

A screenshot from the video game Wimbledon 2000 showing a tennis match between Andre Agassi and Pete Dinkwich. The match is taking place on Centre Court at Wimbledon, with a large crowd visible in the stands. The score is 1-0 in the first set, with Agassi leading 1-0 in games and 1-0 in points. The current point is a backhand shot by Agassi. The game is being broadcast on BBC.

**GP 14** / 20

**HUGHES vs. SERRA** Klasični mod nam je dao priliku da rekonstruiramo i izmjerimo tijek i rezultat nekih najvećih i najpopularnijih borbi i povratka u povijest UFC-a



**TRAKTAT** iz zlatovrenog je glada najviše uhvatiti protivničku ruku i nysgov udarac iskoristiti protiv njega iznudenim traktatu



**SUPERMAN PUNCH** Svi su počeli autentično i vjetno preheseni iz asjirnih borba



**GIJOTINA** Polugu je moguće tresti iz gotovo svake situacije na tlu, čak i dok ste na leđima



**GSPI GSPI** Iako je igra jako dobro balansirana, s nekim je elitnim borbama ipak nedostojavnije igrati



ŽANR: TUČNJAVA, SPORTSKA SIM.  
VOĐE:  
IGRAČI: 1-2  
GODINE: 15+  
IZLAZI U PRODAJU:  
PROIZVOĐAČ: YUKES  
IZDAVAČ: THQ  
HTTP://www.ufc09.com/

# UFC 2009 Undisputed

HIT igra

HIGH-KICK  
Nekada je potreban samo jedan, a nekada ih desetak high-kickova ne obara protivnika

## POGLEDAJ UNATRAJ

Yuke's i THQ uspješno surađuju već godinama. Tijekom zadnjih desetljeća na tržište donose isključivo igre iz serijala WWE, koji iz okupirane polukine povratka staroj slavi uspijeva razveseliti fanove. Dakako, prodaja iz godine u godinu raste, popularnost također, a s naporom na to da su solidnim i u zornu prestižnim (loka praktički) nemaju konkurencije serijalom stekli status respektabilnog tima. napredak u obliku kreiranja nekoga novoga bio je očiti spjehovi karijere. Druga očita činjenica je da nikada do sada nismo imali tak n pristojnu simulaciju ultimate fightinga, nemajući najviše razvijene borilačke sporta. Yuke's i THQ još jednom su uspjeli ugrabiti najbolju moguću licencu, no pitanje je koliko su je

Napokon imamo priliku da zaigramo kvalitetnu ultimate fighting igru i s Cro Copom se osvetimo Gonzagi i Kongu

UFC 2009 Undisputed za hardcore fanove ultimate fightings, poput, primjerice, autora ovog teksta, igra je koju su oduvijek čekali. Ovo je NHL 09, ili NBA 2K9 MMA-a (mixed martial arts) - prava simulacija s potpunom licencom najveće i najpopularnije organizacije u tom borilačkom sportu. Vjerojatno najveći strah koji nas je mučio nakon što je prikazan onaj prvi fascinantni teaser trailer bio je da bi UFC 2009 mogao biti Yuke'sova MMA verzija kečera. Strah je nestao doslovce prve minute nakon ulaska u igru, kada se pristupa vrlo detaljnom, kompleksnom i kategorički osmišljenom tutorialu koji nas je podučio svakom elementu grčke mehanike koju smo inicijalno kontrolirali kao nepoštenu komplikiranu, no u koju smo se već tijekom prvog pravog meča jednostavno zaljubili. Prije nego krenemo dalje, preporučit ćemo svima koji UFC 2009 Undisputed planiraju zaigrati da ne preskaču tutorial, koji će se vrlo vjerojatno pokazati zamornim zbog svoje temeljitosti i dugotrajnosti, no bitno je da svladate barem osnovne kako ne biste bili nokautirani već u prvoj rundi.

kasnije, ova je doista prava simulacija, a to je najbolje dokazano činjenicom da je borbu moguće završiti odmah pri prvome kontaktu, nokautom tijekom borbe iz gotovo svake pozicije i u gotovo svakoj situaciji. Isto vrijedi i za borbu u parteru, te izvlačenje realistično i uvjerljivo animiranih polisa. Nisu samo poluge fantastično animirane, jer i udarci u tijelo i glavu, a pogotovo nokauti, pružaju neopisivo osjećaj satisfakcije i na našim licima uvijek izazivaju osjećaj boli i uzbuđenja, obično popraćen smijehom ili jaukom, ovisno na kojoj smo strani. Iako će vas, vjerujemo, opcije za online i lokalni multiplayer privući

**" Zahvaljujući odličnim kritikama i odazivu igrača, nastavak je već u pripremi za iduću godinu "**

već u startu, predlažemo da prije toga prođete barem jednom kroz ostale modove, uključujući i karijeru. Serijal WWE oduvijek je bio poznat po svojim odličnim kreacijama modovima, zbog čega smo i ipak razočarani ograničenošću osmišlene customizacije vlastitog lika, što je nužan prvi korak karijere, kao u Fight Nightu. O karijeri nećemo mnogo, reći ćemo

## DISKRIMINACIJA LJEVAKA

**KAO PRVO, KAVEZ** u ovoj igri praktički ne postoji. Ne samo da uopće nismo imali osjećaj da se borimo u oktagonu, nego kavez uopće ne igra nikakvu ulogu, dok je u stvarnosti bitan faktor gotovo svake borbe, pogotovo one u klinku, a na čemu su neki bori poput Randyja Couturea temeljili svoje najjače taktike kojima su osvajali pojaseve. Kao što smo spomenuli, protivnika je moguće nokautirati običnim direktnim već pri prvom kontaktu, no kartkad smo imali osjećaj da se radi o nasumičnoj odluci igre kad je o nokautima riječ jer je u nekim borbama moguće plasirati desetak čistih lijevih high-kickova s Filipovcem, bez nokauta. Kad smo već kod lijevice, moramo priznati da smo se razočarali spoznajom kako su svi u ovoj igri praktički desničari, jer je "southpaw" položaj izbačen iz igre zbog određenih problema s clippingom.



**KAVEZ** je tu, no njegova uloga je kozmetičke prirode

**ULTIMATIVNO BORILAČKO ISKUSTVO**  
Unatoč određenim manama, o kojima ćemo







**AUTO-AI-AIM** Bez obzira na to koliko bili udvojeni i iz kojeg savršenosti skrivali, neprijatelj nas je pratio i rešetao



**COVER ME** Pokrićavac na ekranu jasno namjeka kojim se putem i kojom kretati od jednog do drugog zaklona



**ON-RAIL MISIJE** nisu preterano zabavne, no u svakom su slučaju zanimljivije od ostataka igre



**TENK HARVESTER** Jedina misija u kojoj smo se odlično

## Terminator Salvation

ŽANR TPS IGRAČI 1-2 GODINE 16+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ GRIN IZDAVAČ WARNER BROS. HTTP://www.terminator Salvation thegame.com/ OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Nakon što smo se poprilično zabavili s X-Men Origins Wolverineom i novim Riddickom, te djelomice Wantedom koji je razvijao Grin, u njihovoj drugoj ovogodišnjoj igri po licenci filma nadali smo se barem mrvici zabave. Terminator Salvation trebao je biti prequel istoimenog filma koji je trenutno u kinima, most koji će povezati priče ovog i prethodnog Terminatora. Nažalost, sve što smo dobili je još jedan Grinov osobni osvrt (što je bio slučaj u Wanted: Weapons of Fateu), u kojemu se priča vrći oko spašavanja Connorovih saboraca iz protivničke jazine. Ako mislite da se na temelju toga i ne može razviti nekakva kvalitetna radnja, u pravu ste, što se pokazuje i u trajnosti same igre koju je čak i solo moguće završiti za manje od pet sati, da ne govorimo o coopu. TS je ono što smo i očekivali, klasični TPS čiji je cover sistem prepisan iz Wanteda, no koji je prepisan korom pijanog kuma na vjenčanju. Army of Two je bila inspiracija pristupu igri, u kojem jedan igrač odvlači pozornost strojeva, a drugi ih flankira i napada njihovu slabu točku. Stvar funkcionira solidno u coopu, no u singleplayeru je prava groznjava jer su subori beskorisni i Al je grozan. No čak i u coopu, ovu igru nije

gušt igrati, što ide u prilog malom izboru oružja koja zvuče jako loše, te nikakvom zadovoljstvu ubijanjem jedva pokretnih strojeva. Ako TS kojim slučajem ipak planirate igrati, neka to bude kooperativno, no tada ćete igru olakšati – čak i na hardu, osim nekoliko on-rail misija koje znaju biti jako intantne – i završiti ćete je u roku 3-4 sata uvrh glave. Osim ako si niste zadali cilj da odigrate svaku pučanicu iz trećeg lika, Terminator Salvation možete bez straha ostaviti u zaboravu, no opet, tamo će ostati čak i da ga odigrate. **Darko Botić**

| PS3   PC   (Phone) XBOX                                                         |             |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Terminator Salvation</b>                                                     |             |
| GRIN / WARNER BROS.                                                             |             |
| POZICIJU NA HARVESTERU, podričak za coop                                        | GRAFIKA 12  |
| DOBRO                                                                           | ZVUK 10     |
| Priča, efekti, dizajn strojeva, dijalog, oružja, zadovoljavajućije napredovanje | IGRAVOST 09 |
| LOŠE                                                                            | TRAJNOST 06 |
| KONAČNO                                                                         | 08/20       |

Ne realno preporučiti igra koja ne izgleda, niti zvuči, niti se igra dobro



**KLASE** Ili uopće šest različitih klasa, dvije kampanje i različita bodovanja nude mnogo različitosti



**MOUNTOUT** svakom liku daju dodatnu osobinu i čine putovanja golemim svijetom podnošljivim



**BORBA** u kaotičnim stadijima postaje nešto dinamičnija i zabavnija



**KOOPERATIVNO IGRANJE** je glavni razlog zbog kojeg smo Sacredu 2 pružili drugu klasu



**KAMERU** nam je u bodovnim situacijama stvarala probleme, no definitivno nije neukrotiva

**Sacred 2: Fallen Angel**

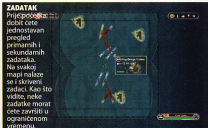
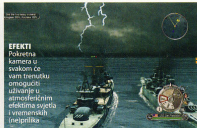
ŽANR AKCIJSKI RPG IGRAČI 1-4 GODINE 8+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ ASCARON IZDAVAČ DEEP SILVER HTTP://www.sacred2.com/ OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2



borbom i animacijama, najjače karlike su ostale prisutne. Mountout su fantastični dodatci, koji začinjavaju svaki element igre, a koji putovanja golemim prostorima Ancarije čine bržim i zanimljivijim. Kao što smo to pohvalili i u PC verziji, ponovit ćemo da pregršt itema, oružja, magija i raznih kombinacija donekle ubija monotonost koju stvaraju jednolični questovi i obračuni s protivnicima koji se resavaju na već pokorenim lokacijama. No ipak, ako ste ljubitelji RPG-ova poput Diabla i volite igrati kooperativno, sa Sacredom 2 na Xboxu 360 i PlayStationu 3 nećete pogriješiti. **Darko Botić**

| PS3   PC   XBOX                                                                 |             |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Sacred 2: Fallen Angel</b>                                                   |             |
| ASCARON / DEEP SILVER                                                           |             |
| POZICIJU NA HARVESTERU, podričak za coop                                        | GRAFIKA 14  |
| DOBRO                                                                           | ZVUK 14     |
| Priča, efekti, dizajn strojeva, dijalog, oružja, zadovoljavajućije napredovanje | IGRAVOST 16 |
| LOŠE                                                                            | TRAJNOST 17 |
| KONAČNO                                                                         | 15/20       |

Ne realno preporučiti igra koja ne izgleda, niti zvuči, niti se igra dobro



# Battlestations: Pacific

Bitka se nastavlja, a ovaj put imat ćemo pogled i s druge strane Pacifika

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA  
 IZDANA 1-2  
 IZLAZI U PRODAJU  
 PROIZVOĐAČ EIDOS STUDIOS HUNGARY  
 IZDAVAČ EIDOS INTERACTIVE  
 HTTP://WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK  
 OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

## TUTORIAL

KAO I U originalnoj igri, i u Midwayu moramo izdvojiti tutorial kao nešto što je obavezno za početnike, a posebno za povratnike. Ovaj put tempo igranja u tutorialu je nešto brži, pa time i privlačniji, te nitko obavezni odigrao ga u cijelosti kao u originalu. Najviše muke opet će zadavati letenje (pojedinih) avionima i podmornička borba, koja će i dalje biti rezervirana samo za najstrijpljivije, najbolje, najposposobljenije. Za razliku od originala, u Pacificu su tutoriali podijeljeni na letalske i plovidne, s time da ovaj put imamo priliku upoznati se s jedinicama obiju zaraćenih strana (Japansko Carstvo, Sjedinjene Države).



**PODMORNICA** Napasti i uništiti nekoliko protivničkih razarača uz pomoć samo jedne podmornice bit će teško uopće čak i u tutorialu. Uslojednom završetku takve zadatke pomaže preciznost, strijelba i velika količina snaga.

**Battlestations:** Midway prošle je godine bio pravo osvježenje u žanru, budući da je bio igra koja je uspjeno implementirala kombinaciju akcijskih i RTS elemenata na složen i dotad još neeksploatiran način. Kvaka je bila u tome da smo simultano mogli kontrolirati više različitih pomorskih ili zračnih jedinica, uključujući se s bilo kojom od njih izravno u akciju ili upravljati cijelim borbenim skupinama izravno s taktičke mape. Zbog tih pozitivnih karakteristika nestrpljivo smo očekivali izdanje nastavka koji je vojne operacije s uskom područja midwayskih otoka i njihove okoline proširio na područje cijelog Pacifika.

## "Singleplayer kampanja obogaćena je dodatnom kampanjom u kojoj kontroliramo jedinice Japanskog Carstva"

Nadalje, igra je osim kontrole američkih jedinica nadopunjena potpuno novom kampanjom u kojoj kontroliramo japanske jedinice.

### ŠIROKI HORIZONTI

U samoj biti igre nema značajnih promjena niti nadogradnji, barem ako gledamo značajne i pomorske jedinice, ali novost je ipak u tome da ćete u Pacificu moći koristiti i padobranske trupe za taktičko iskrcavanje na ključne kopnene položaje. Ostale promjene odnose se na minimalne zahvate u kontrolnom

**MULTIPLAYER** Kao i sve igre sličnog tipa i tematike, i Pacific obećava online zabavu



sučelju uglavnom kozmetičkog karaktera, tako da ćete i dalje vrijeme provoditi sudjelujući u najpoznatijim bitkama pacifičkog rata. Uključivanje Japanaca u igru znači da ćete njihovu kampanju početi u Pearl Harbaru, dok će američka kampanja početi neposredno nakon bitke za Midway i završiti na Okinavi, što će se zajedno protegnuti na 30-ak zadataka (za razliku od 11 iz originala). Eidos Hungary pokušava u najvećoj mogućoj mjeri držati se povijesnih činjenica, no za potrebe igre neki su dijelovi povijesti izostali, a morali su naravno uključiti i maštu vezano uz uspješan završetak japanske kampanje na Pacifiku. Zaključno, možemo napomenuti

kako je grafika, koja je u originalu bila pomalo out-of-date, uzimajući u obzir tadašnje kriterije, ovog puta na razini, tako da ćemo i dalje uživati u jednako detaljnim jedinicama i teksturama mora i neba, s time da sada i kopno izgleda bolje. Iako u konačnici pomalo slični na (bogati) expansion pack, Pacific ipak moramo promatrati kao zasebnu igru vrijednu kupnje, ako ni zbog čega drugog, onda zbog toga jer je u singleplayeru značajno povećana te dopunjena s nekoliko novih multiplayer (online i offline) modova.

**\_Tomislav Tomašić**

| PC 1360                                                                                           |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>Battlestations: Pacific</b>                                                                    |     |
| EIDOS STUDIOS HUNGARY / EIDOS                                                                     |     |
| <b>GRAFIKA</b><br>Otkriveno budaj nego u originalu                                                | 16  |
| <b>ZVUK</b><br>Veliki bonus da se ovaj bitke još dopunjuje                                        | 14  |
| <b>IGRIVOST</b><br>Bez zamjerki, kao i u originalu                                                | 18  |
| <b>TRAJNOST</b><br>Dugotrajno i duboko kako u singleplayeru, tako i u multiplayeru                | 17  |
| <b>OPISNO</b><br>Brodne jedinice, drže suparnike kampanje, ponoviti taktički elementi             |     |
| <b>LOŠE</b><br>Letenje, a posebno podmornice, i dalje će casual igračima zadavati dosta muka      |     |
| <b>KONAČNO</b><br>Igra je obilna kao i original, ali buduci da nema odobro poruka, ocjena je ista |     |
| <b>Gp 16</b>                                                                                      | /20 |

**MATEGNI BEZ STRAHA**  
Guma za natezanje je dosta tanka, ali ni nakon intenzivnog testiranja nije pukla



**DŽEPIĆ JE PRESUDAN**  
Traka oko bedra ključna je za detekciju trčanja i pokrića noge



**MALO MJESTA**  
U usporedbi s projektnom Wii-igrom, Active traži zaokupljeno malo mjesta oko igrača



**SPORT BEZ SPORTA**  
Boks, bejzbol, tenis, košarka... Iz sportova su iskoristene samo zabavne komponente



**Wii exclusive**

# EA Sports Active

Napucajte bar malo kondicije prije ljeta

ŽANR: SIMULACIJA MOTOTRKA  
IGRAČI: 1  
GODINE: 10+  
IZLAZI U PRODAJI  
PROIZVOĐAČ: MILESTONE  
IZDAVAČ: BLACK BEAN GAMES  
HTTP://WWW.SPORTSGAME.COM/  
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Nakon što se Wii Fit prodao u više od 15 milijuna primjeraka, žanr "fitness-igara" može se smatrati službeno utemeljenim, iako igre slične tematike postoje još odavno (sjetimo se EyeToy: Kinetica iz 2005.). Strateški mudar kad treba iskoristiti priliku, Electronic Arts ulazi u ovo tržište za zanimljivim i kvalitetnim naslovom. I to u pravo vrijeme, kad se velik broj ljudi panično pokušava vratiti u formu prije nego se pokažu u kupacim gadićama.

se veže oko bedra i ima džepić za Nunchuck. Vrpca izgleda slabašno, a traku oko bedra treba stegnuti dosta čvrsto da ne sklizne pri vježbanju, no oba predmeta kvalitetno su napravljena i značajno pridonose aktivnostima - dapače, bez njih je većina vježbi besmislena. Ako imate Balance Board, Active će i njega iskoristiti da neke vježbe dodatno obogati. Ukratko, ponuda aktivnosti je šarolik, kvalitetna i trebat će vam dugo da ih sve isprobate.

## TKO JE BOLJI?

**AKO STE ODLUČILI** kupiti fitness-igru za Wii a ne možete se odlučiti između Wii Fit i EA Sports Active, mi vas nedemo savjetovati. Kao i kod svih igara, na pitanje koja je bolja odgovor može dati samo vaš ukus. No možemo ih usporediti. Ključna je razlika to što je, iako sadržava nekoliko aktivnih vježbi i mini igara poput trčanja i boksanja, Wii Fit mnogo mirniji i staloženiji iskustvo, dok je Active nabijen intenzitetom. Gotovo bi se moglo reći da Wii Fit odražava istočnjačku, a Active zapadnjačku filozofiju vježbanja. Wii Fit ima mnogo više vježbi istezanja te pokušaj je i igre za ljubitelje tog specifičnog stila tjelovježbe dok je Active ono što mi i ime kaže: aktivan, energičan i fokusiran na snagu i brzinu.



**NAJBOLJE U KOMBINACIJI** Wii Fit i EA Sports Active predstavljaju dva različita pristupa tjelovježbi pa odaberite onaj koji vam više odgovara. Ni mi, niti, jer Active sadrži prilicu broj vježbi koje na pametan način koriste Wii Fit Balance Board.

## NABIJENO INTENZITETOM

Treba reći i da su vježbe dobro osmišljene, da nisu komplicirane te su usredotočene na brzinu, snagu i aerobne aktivnosti pa će vas uzgojiti i pri nižoj razini napora - osobito ako ste malo izvan forme (oni spremniji mogu podići intenzitet). U njihovu kreiranju sudjelovali su profesionalni treneri, među kojima i Bob Greene, poznat gledateljicama Oprah Showa. Možda najbolja stvar koja se za vježbe može reći jest to da vas vuče dalje, jer nisu predugačke, a u jednom treningu od dvadesetak minuta isprobate čete ih desetak. Vaš će vam trener kroz 30-dnevni ciklus povećavati intenzitet vježbanja i sigurno vam unaprijediti formu, a zanimljivost igre osigurat će da joj se dnevno vraćate umjesto da odustanete prvog dana kad vam se baš ne bi dalo prošetati do teretane. A to je i osnovni cilj fitness-igara - vježbanje dostupno odmah i na zanimljiv način. EA Sports Active izvrsno zadovoljava u obje kategorije. **Berislav Jozic**

**DAJ DVA** Za igranje udvoje, trebat će vam dva grmljaka i igre zbog dodatne opreme

## BEZ ZAGRIJAVANJA

Active sadržava velik broj različitih vježbi i mini igara, koje možete odabrati pojedinačno, kreirati vlastite rutine ili se, što je najzanimljivije, odlučiti za 30-dnevni program koji će pratiti vaš napredak i svaki vam dan servirati malo izmijenjenu kombinaciju setova vježbi. U oba slučaja

**"Vježbe nisu komplicirane, usredotočene su na brzinu i aerobne aktivnosti"**

imate priliku prije vježbe pogledati filmić na kojima će vam glumci-treneri pokazati što se od vas očekuje, a svaka vježba na ekranu ima pokazatelj koji vam daje do znanja koliko je dobro izvodite. Da bi igra mogla pratiti vaše pokrete, dolazi u paketu s dva dodatka: gumenom vrpcom namijenjenom da na nju stanete i potežete je rukama te trakom koja

## EA Sports Active

EA SPORTS / EA SPORTS

**ERAFITNA**  
Mogućnost filtriranja i odabira aktivnosti koje vam odgovaraju

12

**ZVUK**  
Glasići trenira su ugodni i dobro korektni, ali gladaže beževne

15

**IGRAVOST**  
Zabavna, raznolika i ugodna za igranje i dugo izdržljiva

18

**TRAJNOST**  
Vrijeme da će vas zadržati bar na 30-dnevnom programu

18

**TEHNIČKI**  
Dobro i razumljivo vježbe, dodatni koji čine radnju i dobro odpruženo nivo težine

18

**LOŠE**  
Grafički bi mogla biti znatno profesionalnija

**KONAČNO**  
Who dabo kući trener, znatno aktivniji od Wii Fit

**Gp 18** 20





**DOC LOUIS** Doc je opet s nama i opet će davati vrlo korisne, ali i potpuno nepotrebne komentare, ovisno o Press i ta Continue raspoloženju



**STANII!** Osim na karakteristične poteze, potrebno se privući i na drukčije pokrete svakog lika



**NIJE LAKO...** pogotovo ne jednom kad završite Career



**MIKEA** Prije svakog novog okršaja slijedi kratka animacija u slicama koje jasno opisuju osobine likova

**Wii exclusive**  
**HIT igra**

# Punch-Out!!

Nema Tysona, no Punch-Out!! je i ovoga puta vrhunska zabava

**ŽANR** TUČNJAVA  
**IGRAČI** 1-2  
**OSOBINE** 10+  
**IZLAZI U PRODAJI**  
**PROIZVOĐAČ** NEXT LEVEL GAMES  
**IZDAVAČ** NINTENDO  
[HTTP://punchout.nintendo.com/](http://punchout.nintendo.com/)

**N**akon kojekakvih Facebreakova i Ready 2 Rumble Revolutiona, koji su otajnički i neuspješno pokušavali osmisлити originalnu formulu klasičnog arkanoidnog boksa, napokon smo dobili igru koja to uspijeva već pri prvom ulasku u ring, a da uopće ne ustraje u tome. Punch-Out!! je sada već tradicionalni remake Nintendova popularnog klasika s NES-a, koji ostaje potpuno vjeran originalu, zbog čega će ga obolavati svaki nostalgikar, a koji ujedno unosi dovoljno promjena da zadovolji širu masu i nametne se brojnim vlasnicima Wiija.

## USPON MALOGA MACA

Unatoč prethodnoj izjavi, Punch-Out!! definitivno nije casual igra. Preporučujemo da prije prvog meča odgledate kratki i jasni tutorial koji će vas upoznati s osnovnim kontrolama i načinom igranja. Pohvatiti sve konce nije nikakav problem jer mehanika je podjednako jednostavna kao i prije 20 godina, no Punch-Out!! je ona vrsta tučnjave koja od igrača zahtijeva samo koncentraciju i dobre reflekske. U pohodu na tri prestižne titule stoji vam 13 različitih boraca. Borba protiv svakog od njih potpuno je drukčije iskustvo, a da biste ih svladali, potrebno je dosta ponavljanja i koncentracije kako biste



zapamtiti svaki njihov napad i tako se naučiti izmaknuti od svakog poteza i napraviti hitri kontraudarac. Kao što rekomo, mehanika se nije baš mijenjala, tako da, teoretski gledano, Macove je protivnike moguće nokautirati samo tako da se prilagodimo njihovom ritmu i tempiramo svaki napad. Svaki od boksača ima različit set poteza i karakteristika, a iako se uvijek pojavi efektan indikator prije negoli vas udare, bitno je zapamtiti animacije njihovih pokreta i poteza. Dakle, sve je u pravovremenoj reakciji izbjegavanja i kontrapasiranja. Nakon što završite karijeru, počinje nova "runda", protivnici postaju opaki, dolaze s novim osobinama i potezima, te manje slabosti. Punch-Out!! čini itekako izazovnom i trajnom igrom. S obzirom na to da Punch-Out!! nije meču igrač i

**"Punch-Out!! se igrački nije značajno mijenjao ni nakon 20 godina"**

da postaje sve teži nakon svakog meča, važno je znati da moton kontrola Wilimotea i Nunchuka nisu bajno rješenje za ovu igru. Ovdje je tajming najvažniji, a kontrole u takvom obliku nemaju trenutna odaziva, što stvar čini još težom, čak i liričnijom. Preporučujemo da koristite Wilimote i Punch-Out!! igrate na klasičan način, s tipkama, što je jednostavnije i prirodnije. Dakako, sve će se na kraju svesti na osobni izbor, a ako mislite da vam nove kontrole više odgovaraju, na ovu se sugestiju ne morate obazirati. Multiplayeru smo se najviše veselili, a čisto smo očekivali previše jer smo vrlo razočarani. OK, igranje u split-screen s dva Little Maca koji se mogu preobraziti u golemog Giga Maca



## POZNATE FACE I JEDNA NOVA

**OSIM MIKEA TYSONA**, odnosno Mr. Dreama, svi likovi iz originala (Mike Tyson's Punch-Out s NES-a) pojavljuju se i u ovom remakeu, a tu su i neki drugi likovi iz Super Punch-Out iz vremena SNES-a. Poznatim protivnicima kao što su Glass Joe, Bald Bull, Mr. Sandman, Aran Ryan, Soda Popinski, Beer Huggler i drugima pridružiti će se tek jedan posve novi, Disco Kid, koji se dobro uklapa u otkačenu i komičnu atmosferu koju čine ti likovi. Tu je i jedan poznati bonus lik, no ipak smo odlučili da vam nećemo pokvariti gušt pri otkrivanju njegova identiteta. Svaki je lik potpuno drukčije dizajniran od drugog, svaki je karakterističan na svoj način i raspolaže nizom specifičnih poteza i animacija kakve nijedan drugi lik nema. Ipak, očekivali smo veći broj, pogotovo novih likova, no to ni u kojem slučaju nije nešto što bi vas trebalo zabrinuti.



**DISCO KID** je podjednako komičan i otkačen lik kao i ostali. Steta što je jedini novi.

nakon određenog broja udaraca zanimljiv je dodatak, ali opet nije ni približno zanimljivo i aditivno kao igranje solo. Grafičku stranu igre možemo samo pohvaliti jer nam se dizajn likova u cel-shadingu itekako sviđa, ponajviše iz razloga jer su prepoznatljivi, komični i simpatični. Što igr daje opušteniji i nostalgiji atmosferu. No opet ponavljamo, budite bez brige, ovo nije jedna od onih igara koje su namijenjene isključivo starijim fanovima. Punch-Out!! je jedna od najzabavnijih i najraznolikijih igara koje smo do sada igrali na Wiiju i preporučujemo je apsolutno svima. **Darko Botic**



I exclusive i Wii

**Punch-Out!!**

NEXT LEVEL GAMES/NINTENDO

**GRAFIKA**  
Nismo mogli poželjeti bolje od animacija i dizajna likova

**ZVUK**  
Koristi monolitni nava-stas glazbu

**IGRAVOST**  
Čista zabava

**TRAJNOST**  
Svaki meč je paralizat, no igra je respektivno aktivna

**DOBRO**  
Sve, osim...

**LOŠE**  
...malog broja (novih) likova, stonazabavnih multiplayera i nedovoljno specifičnih mehanika kontrola

**KONAČNO**  
Nadamo koji moraju imati svi vlasnici Wiija i ljubitelji tučnjave

**Gp17** /20



**CESTA** Manji broj natjecanje odvija se na asfaltnjoj podlozi, a pri tome naravno u pr plan dolaze "petrijani" automobili. Osim protivnika i njihove voznice treba paziti na gomile olupina rasutih po kolniku.



**GPS** Kod checkpoint utrka dobro je imati aktiviran GPS, jer je inače lako promašiti kontrolnu točku



**BRZINA**  
Budućida  
brzine nisu  
protejerano  
visoke, efekti  
poput blura  
na rubovima  
ekrana možda  
nisu bili nužni



**APOKALIPSA** - Ne zna se točno kakva je katastrofa zadesila Fuel svijet da je ostao prepun napuštenih kuća i olupina vozila, ali bjelodano je da su neke čudne građevine preživjele



**VATRIKA** Kad s određenim vozilom uhvatite maksimalnu brzinu, pojavit će se vizualni indikator na ispušnim cijevima, no ne očekujte od toga ništa posebno; ustvari, pogledajte brzinomjer



# Fuel

Pitomi Mad Max u  
postapokaliptičnoj Americi

**Bombastično** najavljen mjesecima prije izlaska, priznajemo da je Fuel uspio zaokupiti našu pozornost, i izlaze smo očekivali s neskrivenom zainteresiranošću. Autori su u svojim najavama uspjeli ispuniti baš svako obećanje koje su dali: mapa na kojoj se igra odvija je nevideno velika, igra izgleda jako dobro, simultano može igrati više ljudi, a i singleplayer nudi dovoljno protivnika, natjecanja je dovoljno, vozila su atraktivna, potrudili su se čak sklopiti i nekakvu priču o fair-play borbi za gorivo u Americi poslije apokalipse... Pa ima li nečeg što nije otkrio

kao što bismo htjeli? Nažalost da, jer Fuel je već nakon dva sata igranja nepopravljivo dosadan i čini se potpuno ispraznim. Nakon što prodete prvih nekoliko natjecanja, vidjeli ste sve što se ima vidjeti, i preostaje vam jedino da uživate u spektakularnom okolišu i promjenama koje se u njemu događaju.

se potpuno

**POGREŠNO  
SKRETANIE**

Gdje su onda majstori iz Asoba pogrešno skrenuli? Najočitiiji i najvažniji propust, uz koji su ostali zanemari, potpuna je nesposobnost dočaravanja uzbudljivosti i intenziteta off-road utрка, kakvu smo primjerice doživjeli u Pureu. Pure je prstao životom, događajima, odlično dizajniranim stazama, akrobacijama koje je moguće kontrolirati, ubacivši u miks i poboljšanja na stazi te uređivanje i unaprijeđivanje

## MAPA

**AKO JE NEŠTO U Fueleu stvarno spektakularno, onda je to okolina u kojoj se igra. Onaj tko ne prođita kakvu recenziju ove igre prije nego pođe igrati, zasigurno iz prve neće shvatiti koliko je malo nevjerojatno veliko i koliko je moguće voziti se po njoj, a govorimo samo o jednoj regiji uz napomenu da ih je ukupno 19. Tek kad se malo bolje upoznamo s ovim svijetom, koliko ga mreža putova i koje je ispod vas i koliki domet stvarno nalazite od svog cilja. Nakon što u pojedinoj regiji pronađete dodatne zadatke, otkrit ćete da su diljem svake regije razasuti helpidozi koji omogućuju brzo prelazanje velikih udaljenosti, koje biste inače prelazili vremenskim razmacima od 30-ak minuta. Nevjerojatno, ali istina je da se u ovom svijetu Studija uspjeli kolikolu podatka ubaciti na jedan jedini disk, što to ne vjerojatno kao**

njihova tajna zbog koje bi na ovoj igri na kraju mogli ipak dobro zaraditi.



**SUNCE** Izlazak sunca, gdje god se nalazili, doista je prizor vrijedan poštovanja

**"Veličina igrivog prostora u ovoj igri dostojna je divljenja"**

vozila. Autori Fuela izgleda da su imali za cilj napraviti ozbiljno arkadno utrivanje, koliko god to zvučalo neprikladno, no u tome su uspjeli. Zbog toga izostale su akrobacije, spektakularni skokovi (moguće je skočiti s velike visine, no rezultat je pad, a ne spektakularan doskok), uzbuđljivo utrivanje poboljšavanje vozila, ali krenimo od početka. Fuel je jedna od rijetkih igara u kojoj karijera ne predstavlja središnji dio igre nego je bitna

**EPEKTI** Twister u pozadini doista predstavlja spektakularan prizor. Kako mu se približavate, sve je prepueno uskovitlanog isika, granja i trave.



**VOZILA** Iako su vozila većinom prilično poznatih oblika, ima i nekonvencionalnih vozila, no vozna svojstva u skladu s njihovim izgledom, iako možda ne biste očekivali da ovakva gredosja juri 151 km/h po pustopoljini.



**NIJRVA** Želite li se bezbrižno voziti po bezbrižnoj prirodi, a da sat vremena ne sretete nikoga, nego da samo uživate u okolini, Fuel je prava igra za vas.



**VISTA POINT** Dolaskom do određene točke na mapu otvara se panoramski pogled na okolinu. Budući da nećete biti prisiljeni čekati stvarno dojmivih izlazać sunca, u pozadini je marker za olupinu s koje možete snimiti nove boje za svoje vozilo.



## "Dinamičnost off-road utrkivanja rijetko je slabije iskorištena nego u Fuelu"

samo radi završavanja obveznih utрка. Mapa sadrži ukupno 19 regija koje se postupno otključavaju uspjehom završavanjem utrkiva u prethodnoj regiji, za što se dobivaju zvijezde i gorivo u količini koja ovisi o tome na kojoj razini težine igrate. Obvezne utrke mogu biti izazovne, a konkurencija je nakon nekog vremena čak i brutalna, kao što smo već navikli od Codemastersovih igara, no to je sasvim prihvatljivo. Osim obveznih utrkiva, u svakoj je regiji glavna "furka" ipak free-ride s nekoliko zadataka, nekoliko vrsta pointa s kojih se pruža panoramski pogled na okolinu, nekoliko lokacija s razbijenim vozilima s kojih je moguće pokupiti dodatne bonuse za vozilo, bonus vozila i druge nagrade. Nadalje, u svakoj regiji kreće se nekoliko tzv. Doppler kamiona koje možete potražiti i prepresti te jednodnom doznati lokacije svih

bonusa u toj regiji. Dodatnih je sadržaja početno dostupno tek nekoliko, a da biste ih postupno otkrili sve, morat ćete se dobroano provozati određenom regijom, i to vožnjak po pustopoljini može nekima biti zabavno, no bojim se da većini ipak neće biti. Zadaci kao i utrke uglavnom variraju između kružnih i check-point utrka s pokojom varijacijom kao što je na primjer utrkivanje s helikopterom ili head-to-head utrka. Zgodno je što sve osim check-point utrka možete riješiti vozeći izvan zadane staze, ako se dobro koristite GPS-om. Uglavnom, vidljivo je da ima dovoljno različitih sadržaja, ali ništa među njima nije osobito privlačno zbog

### VOZILA

**FUEL NAM DAE** mogućnost vožnje 15-ak vozila koja šlja Motorstorma a koja ćemo kupovati trošenjem zarađenoga goriva. Za pojedino natjecanje bit će potrebno točno određeno vozilo, pa kupujte pažljivo da se ne nađete bez goriva kad će vam najviše trebati. Osim toga, tijekom igre u pojedinoj regiji bit će omogućeno preuzeti i bonus vozila koja će pomoći da se svlada konkurencija u težim zadacima ili utrkama. Vozila variraju od off-road motocikla, quadova, muscle-car vozila, teških cestovnih motocikla, pick-upova, SUV-ova i još nekoliko vrsta vozila koja uglavnom izgledaju kao da su upravo isletela s crtače ploče autora Motorstorma. OK, dodan je pokoji zanimljiv detalj, odnosno vozila nemaju ona "znošeni" štih, jer obiluju kromiranim detaljima i sličnim skupim dodacima, no to je samo varijacija na temu. Vozni modeli nije ništa osobito, no podnošljiv je. Razlike između vozila su uočljive u razumnoj mjeri, osobito ponašanje na različitim podlogama, pa u tom smislu nemamo većih primjedbi.



**AKROBACIJE** Steta je što akrobacije žive samo kao usputne animacije nad kojima nemamo nikakve kontrole

**KRAJOLIK** Opozarena suma samo je jedan od zanimljivih prizora koje je moguće vidjeti u ovoj igri



činjenice da sama igra nema ono nešto što vas tjera da igrate dalje.

### SVAKA ČAST

Jedan segment igre ipak je vrijedan isticanja, a to je njezina tehnička doradenost. Na kontrolno sučelje, te kameru s tri različite postavke, koju je osim toga u svakom trenutku moguće podešavati po visini uz pomoć desnog stika, doista nemamo primjedbi. Grafika je također dojmivija, iako se pri pogledu u daljinu može zapaziti bolan nedostatak čistih i jasnih tekstura, dok noćna svjetla na nekim vozilima nisu osobito korisna. Ipak, izmjene dana i noći te vremenskih uvjeta vrlo su upečujative i u njima se može stvarno uživati ako od igre ne tražite zabavu nego smirenje i bezbrižno vožnju na plaži, po pustini, travnatim brežuljcima ili po snijegu. Na kraju sa žaljenjem moramo utvrditi da još jedna ambiciozna igra nije uspjela iskoristiti potencijal koji ima u sebi. Asobo Studio napravilo je ogromnu mapu po kojoj će ova igra zasigurno biti zapamćena, te će privući pozornost ako nikog drugog, onda barem divnih proizvođača koji će htjeti doznati pojednosto ove zasigurno vrijedne tehnologije izrade. Ipak, kod igrača kojima je i namijenjena, bojimo se da neće ostaviti dublji trag niti proizvesti bilo koju emociju osim negodovanja zbog neadekvatno potrošenog novca... **Tomislav Tomasić**

1 X360 I PC I PS3

### Fuel

ASOBO STUDIO / CODEMASTERS

**GRAFIKA** Otključana 17

**ZVUK** Bezvratno i nedostupno 12

**IGRIVOST** Mlađe, pitomije, dosadnije, kao posredni prizor 13

**TRAJNOST** Želite li otvarati sve što se ima skrivati, ispar čitav inženjerski 16

**DUGO** Ispuši obilježja propozicija, gradivno izvanredno prikazuje

**LOŠE** Bezbrižnost i lakodarna jamstva. I to postoj...

**KOLICAČNO** Udobno, gotovo mapa koju se vrijedi pokupiti, ali niti drugo

**Gp 13** /20



**VIJESTI IZ ZEMLJE**  
Misije u potzemijsku  
u raznim i neobičnim  
kolima i neobičnim



**A SADA... SPEKTAKL** Boss  
fightovima, neke su scene  
dosta spektakularne



**REKLAME** U svakom kutu  
praktički nedohvat  
čete reklame,  
ali i neke  
hommage  
druim  
Capcomovim  
igrama

**NEVIDLJIVI ZIDovi**  
Lako su igraditi  
praktički nedohvat  
ruke (pa, barom  
Spencerove (levice),  
niti m moguće  
pristupiti mnog  
radijacijskih zona  
Fuji



**SAMAR MU**  
**OPALI** Oči i  
groznog  
napucavanja  
gora je samo  
hand-to-hand  
borba

**FADOVI**  
su grozni.  
ČAK I kada  
prmašimo i  
padnemo na tlo,  
tlo je vratilo se  
natrag.

ŽANR: AKCIJSKA KULTURA  
IGRAČI: 1-10  
GODINE: 15+  
IZLAZI U PRODAJU:  
PROIZVOĐAČ: SHIN  
IZDAVAČ: CAPCOM  
HTTP://WWW.BIONICCOMMANDO.COM/  
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 4

# Bionic Commando

Bionic Commando nas je ugodno iznenadio, no ipak ne toliko da poskočimo od sreće kao uzbuđene tinejdžerice

Prvo ćemo se osvrnuti na ono najvažnije. Nova Nateova frizura je užasna (Vjerujte našem Brunu, on zna!). Istina, čovjek je proveo posljednjih deset godina u čuži, ali s obzirom na to da su modni časopisi u zatvoru najpopularnije štivo (mi to znamo, gledali smo Oz, zaboga), mogao je znati da su dreadlocks "so last year". Na svu sreću, Rearmedom smo otključali klasični skin i uživali u nezaboravnom Radovu looku osamdesetih. Sada možemo početi s onim manje važnim temama. Ako slučajno niste pratili naše najave, bitno je znati da ovaj Bionic Commando nije remake originala, iako to možda naslov sugerira, jer to je upravo Bionic Commando Rearmed bio. Novi Bionic je direktni nastavak prethodnika koji se odvijao deset godina poslije, a ako se pitate je li ga za uživanje u radnju potrebno odigrati, odgovor bi bio ne, iako ne škodi još jednom preporučiti BCR jer je jednostavno fenomenalan.

## KLASIK U NOVOME RUHU

Iako je novi BC dva desetljeća mlađi od originala, ostao je vjeran korijenima, a prelazak iz 2D u 3D objavljen je zadovoljavajuće, barem što se igranje mehanike tiče. Bionic Commando je tako od 2D platformera prešao u modernu akcijsku avanturu koju za zapravo usredotočuje na primarni element originala, korištenje Spencerovom bioničkom kukom i njanjanje

njome. Capcom je igru u početku najavljivao kao nelinearno akcijsko-avanturističko iskustvo koje će se odvijati na golemim lokacijama, no nažalost tek je jedan djelić toga istinit. Iako su lokacije naizgled prilično prostrane i iako se moguće zakvačiti kukom za praktički svaki objekt, BC je u biti vrlo linearna igra čija se kvazilinearnost očituje u odabiru vlastitog puta do zadane lokacije. Pritom ne mislimo da ćete odabrati jednog puta zaobići neke druge i zanimljive. Ne, odabir puta se jednostavno odnosi na putanje kretanja i njanjanja u naizgled prostranim levelima. Da stvar bude gora, masivnost levela je samo iluzija budući da su omeđeni frustrirajućim nevidljivim zidovima u obliku radijacijskih zona koje su označene nijansama

## "Napucavanje ne nudi nikakav užitek"

plave boje i na kojima ne smijete ostati dulje od otprilike tri sekunde jer slijedi smrt i povratak na checkpoint. Originalni BC s NES-a i danas pamtimo kao jednu od najtežih igara s kojima smo se susreli, a što se djelomično odrazilo i na ovu igru, i to na isti način kao i prije dvadeset godina. U ovoj čete igri umirati jako često. Ali ne zbog toga jer će vas poraziti impresivna umjetna inteligencija protivnika ili zato što ćete naići na užasno teške prepreke. Često umiranje u Bionicu u najvećem broju

## BOSSOVI

BORBE PROTIV BOSSOVA nešto je u čemu su u BCR-u posebno uživali. Borbe su se bazirale na korištenju kukice i implementiranju karakterističnih, uvijek drukčijih taktika i svakog se bossa bilo vrlo zadovoljavajuće riješiti. Bez spoilera rečeno, potonja karakteristika je prisutna i u nastavku, no vrlo smo razočarani nedostizljivošću i vrlo malim brojem bossova. Borbe s njima nisu osobito kreativne i originalne, no neke izgledaju fantastično (pogotovo ona s golemim mehaničkim čvornim i osmišljene su na klasičan ali i zanimljiv način, u kojemu svaki boss zahtijeva drukčiji pristup i taktiku. Jedino što nedostaje je veća zastupljenost kukice kao elementa igrivosti. Sve u svemu, neupitno jedan od najzabavnijih faktora, pa nam je jednodavno žao i nejasno zašto ih nije bilo više.



**BOSSOVI** su najopasniji protivnici, a borbe protiv njih su najkvalitetniji akcijski dijelovi igre, u kojima od njih smo koristili i jedino dobro oružje, bacač raketa

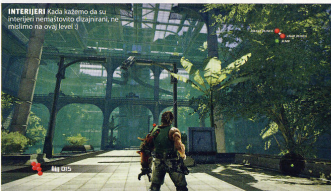




**WOOGHO**  
Prilikom njihanja je bitno paziti samo na tagging, a onda je u nekoliko poteza moguće prevaliti golemu udaljenost



**KAKVE VOJNICINE** Olozi i vojski predmeti nisu nekakav problem. Bacio im bombu ili ih jednostavno preletimo i arogantno ignoriramo.



**INTERIJERI** Kada kažemo da su interijeri nemišljenosti dizajnera, ne mislimo na ovaj level :)

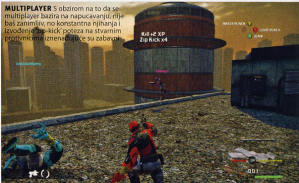
situacija je rezultat nespretno osmišljenog dizajna okruženja jer povratka na checkpoint gotovo svaki put znači da smo prethodno neplanirano odletjeli u radijacijsku zonu, promašili metu za koju se trebamo zakvačiti i pali u provaliji, ili se jednostavno udavili u vodi. Spencer naime ne može ploviti zbog težine same kuke, što u praksi znači da prilikom svakog pada u vodu imamo oko pet sekundi da se zakvačimo za stijenu ili zid i izronimo u zadnji tren, što baš i nije čest slučaj.

#### GO GO BIONIC

Koliko god povratka na checkpoint i čekanje prilično dugih učitavanja bili naporni, njihanje kukom je toliko zabavno da će zasjeniti većinu mana ove igre. Zanimljivo je da je GRIN tehniku njihanja temeljio na onoj iz BCR-a, a koja nije pretjerano jednostavna i zahtijeva dosta prakse i privikavanja. Koliko god se ovaj element uspoređivao s onim iz igara Spider-Man, što čini čak i sam developer, Spencerova kuka ipak nije supermoć kao Spiderjev mreža, pa s time treba računati na određenu "ograničenost".



**VOJNA NA HELIKOPTERU** Spencer samo zabavlja u kosti



**MULTIPLAYER** S obzirom na to da se multiplayer baa na napucavanju, nije baš zanimljiv, no konstantna njihanja i izvođenja zip-ick poteza na stvarnim protivnicima iznenađujuće su zabavni



**HAND-TO-HAND** U bliskoj borbi je moguće izvesti samo jedan neatraktivni i često neefektivan combo, te samo jedan specijalni i efikasniji poznati potez kukom



koja nije moguće skupiti municiju osim na predodređenim mjestima ostavljali za borbe protiv robota. Kuka se i ovdje pokazuje idealnim rješenjem, te ujedno najzabavnijim, jer je moguće protivnika uhvatiti kukom, baciti ga u zrak i zabiti se u njega ili ga tako upucati. A ako ipak volite rješavati probleme iz pristojne udaljenosti, uvijek možete podignuti automobil, golem kamion, leš, živog neprijatelja i štošta drugo, te baciti na protivnika. Protivnici nisu poseban izazov, osim ako uletite u skupinu i pokušate ih namlatiti jednom rukom, dok se borba protiv robota zasniva na jednostavnom izbjegavanju i čekanju da se otvori prilika za udarac.

Kao na primjer to da treba ručno nišani objekt na koji se mislimo zakvačiti, što sa sobom povlači i dobro odmjeren i promišljen skok u prazno, a osim toga treba paziti i na dužinu dometa kuke. Njihanje i otkrivanje se postati sve brže i zabavnije ovisno o pravovremenom puštanju kukke točno u onom momentu kad uhvatimo najveće

## "Linearna igra čiji su naizgled prostrani leveli ograničeni nevidljivim zidovima"

ubrzanje. Tehnika je ipak potrebna, kao i vježba, a to ćete morati svladati namjeravate li BCR privesti kraju. S druge i mnogo negativnije strane, napucavanje je upravo onakvo kakvim smo ga u prošlomjesečnoj najavi opisali - dosadno i nezadovoljavajuće. Siromašan i predvidljiv arsenal čine dosadna oružja poput pištolja, sačmarice, snajpera, bacača granata i drugih, koji ne pružaju nikakav osjećaj zadovoljstva, niti bilo kakav zanimljiv efekt prilikom pucanja, te zvuče jako i plastično. U većini slučajeva smo koristili obični pištolj, a druga oružja za

Kad se sve zbilo i oduzme, Bionic Commando je ispao prilično zabavna igra. S tehničke strane smo vrlo zadovoljni, osim kad je riječ o generički nadzadnom dizajnu interijera zgrada i podzemlja, no fantastičan adrenalinski naboj i neki prekrasni i spektakularni momenti doista su impresivni, a uživali smo u još jednom Viklundovu prepoznatljivom soundtracku. Unatoč dosadnom napucavanju i glupavoj priči, dovoljno smo se zabavili da bismo novi Bionic mogli preporučiti svim nostalgijarima, ali i vama koji volite izazovnije akcijske avanture. **Danko Botić**

PS3 / PC / X360

### Bionic Commando

GRIN / CAPCOM

#### GRAFIKA

Na momente spektakularno **16**

#### ZVUK

Zastupajući dijalekt, loši efekti i dobra igra **14**

#### IGRIVOST

Borba namnava vrlo dobro zabava **15**

#### TRAJNOST

Najimalno desetak sati za kampaču + multiplayer **15**

#### DOBRU

Kuka, njihanje, osjećaj brzine, skakanja i paciranja, borba protiv bossova

#### LOŠE

Priča, napucavanje, oružja, bagovi

#### KONAČNO

Kuka je mogla bolje, nadamo se da će GRIN i Capcom usavršiti svoj sadržaj

Gp **15** / 20

robby1802@hotmail.com

**KORISNOST?** Zar gradnja ne bi u stvari trebala podržavati gradi s donje strane? Bojim se da s ovakvom lansiranjem opremom ne bi daleko stigla.



**PROTIVNICI** Postoje dva osnovna vrsta protivnika, mehanički, koji se proizvode u PSI korporaciji, i živi, koji se bore pod upravljanjem Prescottova višera.



**VOŽNJA** Kao i sve ostalo u ovoj igri, i vožnja je natpolno potpuni promatralj



**VERTICAL** Taj famozni 'vertical' koji se spominje u svim press materijalima i nije toliko slab, no svakako ne nadmažuje ništa što nismo vidjeli već (naprimjer) stotinu puta.



**BUUM** Svuda uokolo razasuti su bačve pune eksplozivne materije koja će vam pomoći u brzom uklanjanju većeg broja protivnika



**AKROBACIJA** Ključni se niz kabela možete izvoditi pistoli i pripući na protivnike, no budite da nema nikakvog 'bullet' timea i nećeg sličnog tome, lenost je vrlo upitna.

# Damnation

Za neke je stvar bolje da nikad ne ugledaju svijetlo dana

ŽANR AKCIJA IZ TREĆEG LICA

IGRAČI 1-2

GODINE 10+

IZLAZI U PROJEKCI

PROIZVODILAC BLUE ONTIGA ENTERTAINMENT

IZDAVAČ CODEMASTERS

HTTP://DamnationTheGame.com

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3



Iako je Damnation dugo i bučno najavljivao kao vrlo perspektivan shooter koji će u žanr unijeti i neke nove, dosad neviđene elemente, već nakon pet minuta igranja postaje jasno kako je PR opet odradio posao koji samo oni mogu odrediti. Vjerujem da bi se autori Damnationa sramili govoriti o svojoj igri kao o kvalitetnom proizvodu, jer on to doista nije. Poznato je kako je Damnation svoj put počeo kao mod Unreal Tournamenta 2004, razvijen za natjecanje Make Something Unreal pod pokroviteljstvom Epic Gamesa. Očito je da je među pravljenjem amaterskim uradcima pokazivao određeni potencijal

megakorporaciji PSI, izaslio je ruševinama građanskog rata, te njezinu vodi Prescottu. U svojim detaljima priča prilično sliči onoj iz Terminatora, s time da je za dobru mjeru ubačen i neizbježni virus.

## ORUŽJA

KAD GOVORIMO O pucačinama, uvijek prvo mislimo na oružja, najzabavniji dio igara tog tipa. E pa u Damnationu je čak i oružje totalno bezveze. Počnimo od toga da je zvuk svakog oružja jadniji od bilo koje dječje igračke, pa uopće ne možete zamisliti da je takvom spravom moguće nekome nauditi. Osim toga, pogodeni protivnici ne pokazuju gotovo nikakve znakove da su pogodeni, tako da uopće nemate dojam bilo kakvog efekta pucanja. Nadali smo se da će bar snajper biti zabavan, ali čak je i to bez veze; ispucaš headshot, a kad on, nikakve eksplozije, nikakve krvi, samo odjednom nestane čitava glava! Kad tome dodate činjenicu da je CJELO VRUJEME dok traju akcijske sekvence igre potrebno držati pritisnutu određenu tipku da bi oružje bilo upereno na protivnike, čovjek temeljito i konačno izgubi svaku volju za igranjem ove igre.



**WOW** Prema prizoru na Rourkeovim lednima reči: Usim da je nasrtao vani poput tenka, no kad začujete zvukove tog oružja, pitate se jesu li oružja zakulata u ovu igru.



Ako kažemo da je igra smještena u steampunk okruženje, to bi već trebalo otprilike naznačiti s kakvim ćete se likovima, oružjima, vozilima i arhitekturom susresti u igri. Damnation je zamišljen kao spoj pucacine/tučnjave iz trećeg lica i platformera, što su autori bombastično najavljivali kao da nitko nikad prije toga nije isprobao Tomb Raider, God of War, Devil May Cry, da spomenemo samo najveće. I ne bismo imali ništa protiv kad bi Damnation sa spomenutima imao dodirnih točaka, no na žalost proizvođača igre i svih onih koji će potrošiti svoj novac na nju unatoč ovom upozorenju, Damnation ih nema.

## ALL BAD

Od kuda početi? Likovi se kreću kruto, glasovna je gluma slaba. Kontrole su premekane i neprecizne, kamera luta. Grafički se pokazuje veza s Unreal pokretanjem u smislu da je vidljiva okolina iscrtana u respektabilnu daljinu, no prikaz je mutan, generičan, teksture same i ponavljaju se. Protivnici su bezvezni i neinspirativni, vozačke dionice slabe, pucanje zabavno koliko i kopanje nosa. I mogli bismo tako neodogled, ali Damnation je bolje ostaviti tako mimo ode u ropotarniku povijesti. **Tomislav Tomašić**

**METLA** Protivnici nemaju nikakve svijetlice u kretanju, ovo im je jedini vidljivi položaj, ne saginju se, ne leže osim ako nisu pogodeni, pa čemu trenutno nestaju s ekrana



I PC I XBOX I PS3

## Damnation

BLUE ONTIGA-ENT / CODEMASTERS

GRAFIKA

Dobro: taktički odličan Unreal 3 pokretalac

13

ZVUK

Katastrofa

08

IGRIVOST

Odlični takci od tačke A do tačke B mogu biti zanimljivi, a ustade ne

10

TRAJNOST

Nivoi su dugački, dnevni je co-op mod i multiplayer

15

DOBR

Humorizem

Uspjehom se, nešto u vezi, nešto u manjoj mjeri

LOŠE

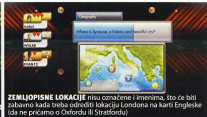
Nabavljaju igra koja izmire

KONČANO

Nabavljaju igra koja izmire

Gp10 /20





# Trivial Pursuit

Pokvareno, podlo i teško. Sve ono što tražimo od dobrog kviza

**ŽANR** KVIZ  
**IGRAČI** 1-6  
**GOĐINE** 10+  
**IZLAZI U PRODAJU**  
**PROIZVOĐAČ** EA  
**IZDAVAČ** EA  
[HTTP://hasbro.europe.eu](http://hasbro.europe.eu)

Svi znamo za čuvenu igru na ploči u kojoj se znanje miješa sa srećom, a napokon se vlasnik licence Hasbro odlučio uočiti s Electronic Artsom i prenijeti igru na sve poznate platforme. Trivial Pursuit nije "ozbiljni" kviz na koji su nas autori Kviskoteke naučili, kao što mu ime i kaže, ponekad će pitanje iz povijesti biti tko je izmislio lutku Barbie, ali će katkad i iznenaditi pitanjem na koje će samo povjesničari znati odgovor. Isto je i s ostalim kategorijama (zemljopis, zabava, umjetnost i literatura, sport i rekreacija, te znanost i priroda), pitanja će vas znati zaprepastiti jednostavnošću, ali često i težinom. Nakon odabira

zastave, odnosno jezika na početku igre, najviše nas je zabavljala razlika između pitanja za američku i britansku populaciju. Na razlike u sportskim pitanjima (američki nogomet protiv kriketa, ili sveučilišni sportski uspjesi protiv konjskih utrka na Otoku) već smo navikli, no zanimljivija je usporedba umjetnosti i literature. U britanskoj verziji riječ je o pitanjima za klasičare, dok je američka varijanta puna pitanja koja su isključivo vezana za literaturu, i to američku SF te fantasy književnost, kao da je to sve što Ameri o kulturi moraju znati. Unatoč sitnim manama i ljutini zbog krivih odgovora, kao i stvari koje nikada nismo ni željeli znati, Trivial Pursuit je jako dobar kviz. Za razliku od svježeg Buzzza, pitanja se ne čitaju, pa je zato



zajamčena ogromna baza pitanja po kojima se može prekapati tjednima, a da se ni jedno ne ponovi. Poseban izazov, osim standardne igre i zgodne kombinacije igre i izazova za više igrača, jest igra za jednog igrača u kojoj treba očistiti ploču sa svim pitanjima, pa tko uspije odgovoriti na sve, nek' se javi, smislit ćemo već neku mazohističku nagradu. Standardna i simpatična prezentacija, hrpetina pitanja te niska cijena (20\$) čine Trivial Pursuit odličnim kvizom za sve koji žele igrati kviz običnim kontrolerima, preporučujemo. **Daniyel Reškovac**

| 1 PS3   PS2   X360   Wii   iPhone   X360 |          |
|------------------------------------------|----------|
| Trivial Pursuit                          |          |
| ALFA SYSTEM / SEGA                       |          |
| BODOV<br>LOŠE                            | GRUPA    |
|                                          | OPIS     |
|                                          | IGRAČI   |
|                                          | TRAJANJE |
| KONAČNO                                  |          |
| Za ljubitelje kvizova i igara na ploči   |          |
| 16 / 20                                  |          |



**KISA** Uzmetu li u obzir vodopu prašinu, tokove, izgled asfalta i efekte na kameri, možemo tvrditi da je kisa u SBK-09 najljepša. Iako smo vidjeli nakon PGR4



**KAMERA** Sve dostupne kamere dobro odražavaju svoj posao, na ove na nosu motora reaktivnije su samo za neprovizore majstore



**PREZENTACIJA** Francijanska razmišlja i svjetla. Sve je u pokretu, a u neistoj mototocke, glavna zvijezda je Alfa Mito na rotirajućem podiju.



**START** Ali se na startu ponovo začudjuju prijatelji i fer, tako da je na vama samo da pazite da ne startate prije zelenjane semafora



**SOFTIE** Kad uključite oštećenja motora. Razlijeđe isto će biti vidljivo ispod brzinsomera i pokazuje obrtaja

# SBK-09: Superbike World Championship

Dijaman u smeću, drugi dio

**ŽANR** SIMULACIJA MOTOTRKA  
**IGRAČI** 1-10  
**IZLAZI U PRODAJU**  
**PROIZVOĐAČ** MILESTONE  
**IZDAVAČ** BLACK BEAN GAMES  
[HTTP://WWW.SBKTHEGAME.COM/](http://www.sbkthegame.com/)  
[OPTIMALNI.RU KONFIGURACIJA.3](http://optimalni.ru/konfiguracija.3)

**➔** Sjećate se kako je prije 10-ak mjeseci bez buke i sasvim neočekano izišao SBK-08 i osvojio na prepad srca ljubitelja simulacija mototрка? Ove godine, igra više nije iznenađenje, naprotiv: za sigurnost se može tvrditi kako su svi koji su isprobali SBK-08 bili zadovoljni viđenim i sigurni u njegov povratak u boljem ili barem jednako kvalitetnom izdanju. Tri mjeseca nakon početka nove sezone, SBK-09 se pojavljuje na tržištu i po našem viđenju opravdava očekivanje.

**" Budući da je Milestone također autor SBK-08 te MotoGP-ja o8, može se reći da suvereno i opravdano vladaju simulacijama mototрка "**

## NEW MOON

Ukratko ćemo vas podsjetiti kako je SBK prvenstvo tuniranih serijskih mototčkalika koji su inače dostupni u slobodnoj prodaji za razliku od Moto GP čudovišta koja se proizvode isključivo za utrivanje u Moto GP-u. Kao i prošle sezone, u cijelosti licencirana SBK sezone prezentirana je vrhunski, uz maksimalnu pozornost posvećenu detaljima. Čak su i okolina staze, te asfalt, na koje smo imali primjedbi, dosta poboljšani, iako treba napomenuti

kako su trava i udaljene teksture i dalje nedovoljno dobre i prilično izvan standarda. Što se tiče kontrolnog sučelja i dostupnih kamera, nemamo apsolutno

## REAL DEAL

**CHAMPIONSHIP MODE** PRAVA je stvar za istinske ljubitelje simulacija s puno slobodnog vremena i strpljenja, te s puno volje da uče i vježbaju. U prvenstvu, kao i obično, odabirete ekipu i vozača s kojima ćete se natjecati tijekom 14 naporanih utrka (u stvarnom životu raspoređenih u razdoblju od 27. 2. do 25. 10. 2009.), što se za zaprimanje i kvalifikacijama može znatno otegnuti. Osim što je moguće namjestiti osnovna pravila ponašanja mototčkalika, koja determiniraju kako ćete voziti, moguće je odredit i kvalitete protivnika (krajnja postavka je real). Sa stvarnim postavkama vožnje i protivnicima namjestenim na real, trebat će vam podrška trkačkog inženjera koji vam stoji na raspolaganju za snalaženje u šumi svih mogućih i nemogućih postavki guma, kočnica, upravljanja itd., pa je pametno njemu prepuštiti da odabere pravilne postavke kako za kvalifikacije tako i za samu trku.



**MAJK, OTKUD TI?** Michael Jordan zatekao se 29. siječnja 2009. u Salt Lake Cityju na tamošnjem SBK utrci, te se pozdravio s natjecateljima. Iako mnogi to ne znaju, MJ je pionirski ljubitelj mototčkalika te ujedno i vlasnik ekipe Michael Jordan Motorsports koja se natječe u AMA Pro Racing Superbike prvenstvu.



nikakvih primjedbi, budući da fantastično reaguju na zahtjeve virtualnog upravljanja mototčkalikom. Igrivost je u tom smislu načelno ostala ista, s time da su milestoneov dodatno prilagođeni različite opcije podešavanja, te stavili naglasak na mogućnost odjeljivanja vozača prilikom pada i oštećivanje mototčkalika. Navedene opcije označavati će razliku između ugodnog i bezbrižnog kruženja stazom maksimalnom brzinom u vremenu rekorda staze, te mukotrpne, jobovski strpljive borbe za svaki meter staze, pri čemu će zvijer ispod vaze virtualne stražnjice istog tenora kazniti apsolutno svako popuštanje koncentracije ili nestrojivosti na gasu. Od igrivih opcija možemo izdvojiti kako su sve na broju (Quick race, Championship, Training, Challenge), s time da je dodan i Race-weekend kao bi se zaljubljenicima u pojedine staze omogućilo da voze kompletan vikend na tim stazama bez potrebe startanja cijelog prvenstva. Što se tiče (trenutačno vrlo slabo posjećenog) multiplayera, na raspolaganju su vam četiri moda, i to Or, Championship, Team Championship te Online Time Attack. Najvažnije od svega je da je SBK-09 i dalje odlična simulacija mototčkalika koja će jednako odgovoriti i casual i hard-core vozačima, a više od toga teško je tražiti od simulacije vožnje... Tomislav Tomašić

## SBK-09: Superbike World Championship

MILESTONE / BLACK BEAN GAMES

**GRAFIKA**  
Detaljan model mototčkalika i vozaka, poboljšanje u vizualni

15

**ZVUK**  
Vremenski zvuk staze, suptilna akustika

15

**IGRIVOST**  
Igra nije iznenađenje, a i dalje je dobra

15

**TRAJANJE**  
Prvenstvo, testovi, race-weekend, online, online

16

**DODATNO**  
Poboljšana grafika, poboljšane opcije, ali upadljivo manje, nove staze. Dodavanje opcije race-weekend.

Niska količina istražnih novosti.

**LEŽE**

**KOPANČNO**  
Ostali igrači za sedam dana, a i casual ljubitelji mototčkalika ne mogu izostati iz ovog izdanja

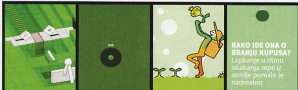
**Gp 15** / 20



**ISKORISTITE VIŠE**  
Svaka igra počinje kratkim uvodom u kojem smijete pogledati prije nego krene za pravu



**ORIGINALNOST PRIZMAJEMO**  
Igre su različito vizualnog stila, no sve su oskudne



**KAKO IDE ONA O BRIJANJU KUPUSA?**  
Lupkanje u ritmu skladanja nepe iz zenije postalo je nadrealno



**ZATVORITE OČI**  
Ako imate problema, moda previde gledate. Najteže sekvence lakše je prići samo slušajući.

**PJEVALI, MALENI**  
Jedna od rijetkih mini igara koja prikazuje nešto što zaista ima veze s glazbom

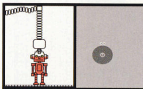
**DS exclusive**

## Rhythm Paradise

ŽANR RITAM IGRA IGRAČI 3 + GODINE 3 + IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ NINTENDO IZDAVAČ NINTENDO  
[HTTP://WWW.RHYTHMHEAVEN.COM/](http://www.rhythmheaven.com/)

Kolekcije mini igara nisu rijetkost na DS-u, no ova, koja dolazi od samog Nintenda, specifična je po tome da se bazira isključivo na ritmičkim igrama, iznimne zaraznosti, ali i visoke razine izazova. Bez prave priče, nove mini igre otključavate kad završite prethodnu, a ako ste dovoljno uporni u pokušajima, igra će vam ih otključati i ako niste uspješni. Svaka od mini igara je specifična i sastoji se od ponavljajućih aktivnosti poput rada stroja u tvornici, čupanja biljaka u polju ili napucavanja svemirskih brodova, i da, ako mislite da je stil pomalo otkan, sasvim ste u pravu. Grafika je često minimalistička a desni ekran (pri igranju DS držite kao knjigu) na kojem tapkate, vučete ili trzate stylusom potpuno je prazan. Ipak, uz sve to igra je vrlo zarazna zbog dobro odmjerenih ritmova koje morate slijediti. U slučaju višekratnog ponavljanja nekog levela, neobične melodije vrlo lako će vam ostati u mislima cijeli dan. Iako su animacije različite, koncept je uvijek isti: pokretom

stylusa slijediti ritam, pa ako vam takva zabava ne odgovara, Rhythm Paradise slobodno zaobidite. Mi ga ipak ocjenjujemo prilično visokom ocjenom jer je jedna od najzanimljivijih i najizazovnijih ritam igara na prijenosnim konzolama do sada. A ne može se reći da je konkurencija slabša. **—Berislav Jozić**



| I ekskluzivne i DS  |              |
|---------------------|--------------|
| Rhythm Paradise     |              |
| NINTENDO / NINTENDO |              |
| DOBROTA             | GRAFIKA 14   |
| LOŠE                | ZVUK 18      |
| IGRAČNOST           | IGRAČNOST 15 |
| TRAJNOST            | TRAJNOST 14  |
| KONAČNO             | 15 / 20      |

Jednostavno ali igrivo, ozbiljno i teška kolekcija ritam-igara



**NEODOLJIVO POZNATO**  
Mnogo danas izdani platformerski elementi i problemi u Klonoi su bili uvijek rješenja

**POZNATI STIL** U dobroj tradiciji starih platformera bossovi imaju slabu točku koje je gust okoliš i iskoristiti



Now, Joker. Give me the pendant.

**KONFUZNI KLIŠE**  
Priča ispitana i drugim animacijama pomoću zbivanja i odskake od atmosfere ostatka igre



**MOGLI BI SE PREVARITI**  
Ne, nije 3D. Sve je to samo optička varka.

## Klonoa

ŽANR PLATFORMSKA IGRA IGRAČI 3 + GODINE 3 + IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ NINJA IZDAVAČ NAMCO BANDAI  
[HTTP://WWW.KLONOAIGAME.COM/](http://www.klonoaigame.com/)

Jednostavne prerade igara koje su tehnički ulepšane dok je kompletan sadržaj ostao isti obično ne zaveduju mjesto na stranicama GP-a, no u ovom slučaju radimo iznimku. Riječ je o igri koju velik broj čitatelja nikad nije zaigrao, jer u originalu je izašla 1998. godine za (prvi) PlayStation i zvala se Klonoa: Door to Phantomile. Danas dostoji koncept 2.5 D platformerske igre, u kojoj se junak kreće po definiranom putu iako je okoliš u 3D. Klonoa je dovela do savršenstva, a s predviđeno osvojenom grafikom bez problema se može mjeriti s modernim platformerima. Doduše, prilično je lagana, a šarene lokacije, simpatičan dugouhi glavni lik i protivnici u obliku balončića stvaraju atmosferu skakutanga po začaranom vrtu - posebno na početku. Kasnije razine pokušavaju biti prijetnje, no u usporedbi s današnjim naslovima, Klonoa je nevinost iz nekog prošlog vremena. S malom paletom pokreta i pametnim dizajnom levela, kreatori igre uspjeli su napraviti mnogo: ima tu istraživanja okoliša uz stvarni osjećaj

otkrivanja, uzbuđujuće jurnjave od koje zastaje dah i napete borbe kad uspjeh ovisi o refleksu i trenutku - a sve bez frustracija i krvi. Ako želite nešto izravno, zabavno, simpatično i opušteno, Klonoa je lijek za um i dušu. A i one koji se smatraju premodernima da bi igrali stare igre trebaju ga pogledati jer spada među klasike čija slava nikad neće potamnjati. **—Berislav Jozić**

| PSN i DS             |              |
|----------------------|--------------|
| Klonoa               |              |
| PADOI / NAMCO BANDAI |              |
| DOBROTA              | GRAFIKA 18   |
| LOŠE                 | ZVUK 16      |
| IGRAČNOST            | IGRAČNOST 18 |
| TRAJNOST             | TRAJNOST 08  |
| KONAČNO              | 16 / 20      |

Prečista, ugodna i braka platformerska igra koja nije izgubila svoj sjaj





**PROKURERNA SITUACIJA** — no, "ugodna priroda" ubrzo zavrti u potonućem iz čega treba izvući živu glavu



**TURISTIČKI** Dobro dio igre događa se na krstarenju malenim turističkim brodom...



**ATMOSFERIČNO** I super detaljni ambijeti je opas za scenografije desetaka lokacija razbacanih igrom



# Secret Files 2: Puritas Cordis

Duh Broken Sworda i dalje živi u ovoj odličnoj globetrotting avanturi

**ŽANR** AVANTURA  
**IGRAČI** 1  
**GOĐINE** 12+  
**IZLAZI U PRODAJU**  
**PROIZVOĐAČ** ANIMATION ARTS  
**IZDAVAČ** DEEP SILVER  
[HTTP://www.secretfiles.com](http://www.secretfiles.com)  
**OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA** 2

Iako je iznova pobuđeni interes izdavačkih studija za avanturistički žanr svake godine sve izraženiji, u tome i dalje prednjače Nijemci. Jedan od njihovih poznatijih naslova Secret Files: Tunguska konačno je, nakon duljeg natezanja oko lokalizacije, dobio svoj željeno očekivani nastavak.

**MISTERIJE, SEKTE I PUT OKO SVIJETA**  
Simpatični dvojac iz prvoga dijela SF serijala i ovaj put je s vama. Jedinu razliku je što su na početku priče Puritas Cordisa razdvojeni nakon bolnoga prekida njihove ljubavne veze. Zbog toga Nina i Max igru počinju u nalogd međusobno nepovezanim situacijama na različitim dijelovima svijeta. Osim Maza i Nine nakratko ćete tijekom igre dobiti priliku upravljati i simpatičnom arheologinjom Sam te na samom početku igre svećenikom koji dobiva zagonetno pismo oko kojega se vrti cijeli zaplet.

**"Na svakom koraku osjeti se duh Broken Sworda"**

Inače scenarij igre posudio je mnogo prepoznatljivih elemenata iz modernih romana o misterijima i tajnim društvima a osjeti se i lagani utjecaj Da Vincijeva koda. Priča igre vrti se oko sekte Puritas Cordis koja nagovještava kraj svijeta, a za što nalazi opravdanja u brojnim primjermima katastrofa koje su počele nicati širom svijeta. Nina i Max ubrzo slučajno bivaju upleteni u cijelu situaciju te saznaju kako

stvari nisu ni približno onakve kakvima se čine. U petnaest sati igre, što je za klasičnu avanturu poput ove dugo, propuovat će niz vrlo atmosferskih i zagonetnih lokacija, od ulica i ruševina Pariza, udaljenih tropskih otoka, turističkih brodova na krstarenju, od ulica i ruševina Pariza, udaljenih tropskih otoka, turističkih brodova na krstarenju, od ulica i ruševina Pariza, udaljenih tropskih otoka, turističkih brodova na krstarenju...

## I NA KONZOLAMA

**SA SVOJIM NOZLOM** naslovom Animation Arts odlučio je slijediti sve primjetniji trend ostalih studija, koji su počeli redovito svoje PC avanture usporedno izdavati i za Nintendoove platforme s naglaskom na Wii a vrlo često i DS. Wii verzija zapravo je identična igri na PC-u s time da se vrti u mnogo nižoj rezoluciji, dok je DS verzija ipak, što se tiče sučelja, izmijenjena kako bi funkcionirale kontrola prednosti, ali i zaočila mane te prijenosne konzole.



**DS VERZIJA** Zagonetke su identične, jedina ograničenja su manji ekran i niža rezolucija

**EGZOTIČNE LOKACIJE** Maxove kompikacije počinju putovanjem na egzotični otok na kojem njegova ljubav iz mladih dana Sam radi na arheološkim istraživanjima

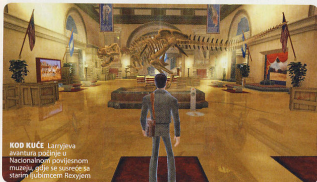


**ZAGONETKE** Većinom su bazirane na upotrebi predmeta i njihovom međusobnom kombiniranju



najdetaljnijih lokacija u avanturističkome žanru koje dodatno dolaze do izražaja radi podrške za ultra visoke rezolucije, kao i za igranje u pravome widescreen omjeru. Jedinu konkretniji manjkavi elementi su animacija likova te poneka bizarna zagonetka bazirana na manipuliranju raznim "slagalicama" i slično. Tijekom cijele igre prisutan je duh Broken Sworda iz kojega je serijal Secret Files posudio mnogo elemenata. Smatrate li se fanom toga odličnog Revolutionova serijala, nikako ne biste smjeli propustiti zaigrati Puritas Cordis. **Damir Đurović**

| I PC I DS I Wii                                                                                       |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Secret Files 2: Puritas Cordis</b>                                                                 |    |
| ANIMATION ARTS / DEEP SILVER                                                                          |    |
| <b>GRAFIKA</b><br>Vrlo detaljne i izdvojene lokacije, slabija animacija                               | 17 |
| <b>ZVUK</b><br>Ugodna muzička postroja, atmosferski efekti                                            | 16 |
| <b>IGRIVOST</b><br>Klasični point & click                                                             | 16 |
| <b>TRAJNOST</b><br>Otpetle 15 sati soba je dugo za ovaj žanr                                          | 16 |
| <b>DOBRO</b><br>Atmosfera i detaljne lokacije su podrška za arheološke rezolucije i widescreen        |    |
| <b>LOŠE</b><br>Animacija likova mogla bi biti mnogo bolja, divje do tri bizarna kompikacije zagonetke |    |
| <b>KONAČNO</b><br>Bila od prelog dijela igre i nedostajanje podrške za Broken Sword, što je jako      |    |
| <b>Gp 16</b> /20                                                                                      |    |



**KOD KUĆE** Larryjeva avantura počinje u Nacionalnom povijesnom muzeju, gdje se susreće sa starijim ljubimcem Rexyjem

# Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

Avantura sa živim muzejskim izlošcima u glavnoj ulozi nastavlja se nesmanjenim tempom

**ŽANR** AKCIJSKA AVANTURA **IGRAČI** 3 GODINE **S+ IZLAZI U PRODAJU** PROIZVOĐAČ PIPEWORKS SOFTWARE ENTERTAINMENT **IZDAVAČ** MAJESCO ENTERTAINMENT [HTTP://NIGHTATTHEMUSEUMGAME.COM](http://nightatthemuseumgame.com)

O tome koliko su producenti originalnog filma očekivali od njega najbolje govori činjenica da uz njega nije izdana prateća igra. No nakon što je Night at the Museum posve neočekivano postao blockbuster i zaradio stotine milijuna dolara, logično je bilo očekivati nastavak. Naravno, ovog puta marketinški stroj nije propustio šansu za dodatnu zaradu, pa je igra koja prati drugi dio filma upravo pred nama.

## NOVI MUZEJ, NOVA AVANTURA

U igri, kao i u filmu pratimo avanture živopisnog izumitelja i noćnog čuvara Larryja Daleyja, a izvoriste avantura je nevjerojatna ploča faraona Akmenraha koja uzrokuje da snake noći u isto vrijeme svi muzejski izložci ožive i ostanu živi do svitanja. Igra u cijelosti prati događaje iz filma, pa ćete se u njoj zabavljati pokušajima faraonova brata Kamunraha (čije je tijelo izloženo u washingtonskom Muzeju Smithsonian) da uništi ploču i otme bratu vlast. S obzirom na to da su objica mrtvi već tisućljećima, ova borba rješena je svakog smisla, no ne treba

se time zamarati, jer ne radi se o filmu poučnog nego zabavnog karaktera. Ipak, djeca će, osim zabave, moći ponešto i naučiti u ovoj igri, jer znatan broj izložaka ima prateći audio putem kojeg je moguće saznati zanimljive informacije, pa se roditelji trebaju pripremiti za malo simultanog prevođenja.

## AKCIJA, AKCIJA

Od samog početka igra pršti akcijom koja se ritmično prekida kako bi se "odmotale" jednostavne mozgalice, koje će klinci moći riješiti uz minimalnu pomoć roditelja, potrebnu uglavnom zbog prevođenja, iako je ono što treba napraviti u slučaju nužde moguće shvatiti i samo iz uputa na

## Korištenje faraonovih moći vrlo je zabavno i daje dubinu igri

ekranu. Akcija se sastoji od uobličajenog trčanja, skakanja, ali i jahanja, vožnje i pilotiranja, a posebnu dimenziju daje korištenje faraonskih moći (vidi okvir).

## MOĆI

**NA SAMOM POČETKU** igre Akmenrah upoznaje igrača s moćima koje donosi pojedino ploče Egarove ploče, a nakon što ih Larry isproba, ploča pada u ruke zlom Kamerahu. Ovak pak ne gubi vrijeme i lomi ploču na dijelove koje Larry mora pronaći tijekom igre. Kako pronalazi koji dio ploče, tako stječe i moći koje taj dio donosi, te se otvaraju novi dijelovi igre. Moći su prezentirane na jednostavan ali interesantan način, te ih je pravi užitek koristiti. Osim što služe kao generalna ispomoc, bit će nužne da bi se uspješno završili pojedini dijelovi igre, no kako je igra linearna, igrač prvo stječe potrebnu moć, a onda biva suočen sa zadatkom.

Moći inače omogućuju nalaženje stvari skrivenih pogledu, prebacivanje preko prepreka, popravljivanje umjetnina, popravljivanje slomljenih stvari, pokretanje mehanizama, pozivanje munja i kročenje životinja.

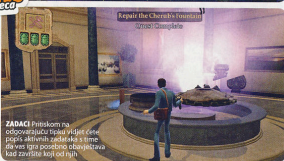


**OBJAŠNJENJE** Akmenrah će na početku objasniti čemu služi pojedini dio Egarove ploče i za što se točno mogu koristiti njegove moći



**MOĆI** Neka moći koriste se uz pomoć baterijske lampe, a neke uz pomoć lanca za klučeve

**LETENJE** Budući da su kontrole prilično osjetljive, mlađi bi mogli zatrebat pomoć prilikom letenja



**ZADACI** Pritiskom na odgovarajuću tipku vidjet ćete popis aktivnih zadataka s time da vas igra posebno obavještava kad završite koji od njih



**HORUSOVO OKO** Zanimljivo je napomenuti skulpturu Horusovo oko koje će otkriti stvari nevidljive golim okom

S tehničkog aspekta, može se reći da igra ima korekne kontrole, koje bi ipak mogle biti malo preciznije i manje osjetljive s obzirom na ciljano skupinu. Grafička prezentacija je solidna, s time da je likovima dodan "čirčki" umjesto realističnog izgleda, kako bi bili prihvatljiviji djeci. Sve u svemu solidna igra, kojoj je jedini manjak kratkoća, pa razmislite hoćete li potrošiti novac na igru koju odrasla osoba može završiti za dva-tri sata.

**Tomislav Tomašić**

## Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

PIPEWORKS SOFTWARE / MAJESCO ENTERTAINMENT

|              |                                                       |          |     |
|--------------|-------------------------------------------------------|----------|-----|
| DOBO<br>LOŠE | Prilagodna djeci<br>Zanimljivo korištenje moći        | GRAFIKA  | 3   |
|              | Kontrole u potpunosti odgovaraju klasičnim kontrolama | ZVUK     | 2,5 |
|              | Kontrole u potpunosti odgovaraju klasičnim kontrolama | IGRIVOST | 3,5 |
|              | Kontrole u potpunosti odgovaraju klasičnim kontrolama | TRAJNOST | 2   |

**KONAČNO**  
Jedinstvena i gliba zabava za djecu sašivena privlačnim temom, ali konfuzna jezika igre

**3,5**





**SAMI ILI U DRUŠTVU** Battle Frontier oduševit će osamljene igrače, no Platinum nudi ponešto i za mrežne borbe



# Pokemon Platinum

**DS**  
exclusive

**ŽANR** RPG **IGRAČI** 1-4  **GODINE** 3+  **IZLAZI U PRODAJU** [HTTP://www.pokemonplatinum.com/](http://www.pokemonplatinum.com/)

**PRIVLAČNOST** Pokemona jednostavno je neiscrpna, što Nintendo zna pametno iskoristiti. U pravilu godinu do godinu i pol dana nakon svake tradicionalno dvostruke Pokemon igre (Gold / Silver, Red / Blue...) izlazi doradena verzija, sa svim Pokemonima u jednom pakiranju i dodatnim bonusima. Platinum je tako usavršeni Pokemon Diamond / Pearl koji smo igrali 2007., ali s nekoliko novih detalja, malo nadograđenom pričom te svim Pokemonima u jednom pakiranju. Uz to, tu je čak 60 sasvim novih kultura, što njihov broj diže na 493 - iako moramo priznati da ih nismo uspjeli "skupiti sve". Ako netko još nije igrao Pokemon igre (tko je taj?), Platinum je dobro mjesto za početak jer je vizualno najdorađeniji a konceptom jednak svim prethodnicima: istraživanje svijeta, borba na poteze

## VRTI MI SE

U Distortion Worldu ćete se prije konačne bitke morati boriti s osjećajem za ravnotežu



i skupljanje Pokemona, razvoj njihovih sposobnosti i odmjeravanje snaga s trenerima - sve

je tu u već klasično doradenom paketu. Dodaci priči su minimalni, ali je zato prilično unaprijeđeno sučelje za razmjenu Pokemona i mrežnu borbu, a dodani su i Battle Frontier (borbe u areni) i Distortion World (posebna lokacija, dom legendarnog protivnika o kojem vam nećemo puno otkriti). Je li to dovoljno da ga zaigrate i ako ste već iskusni trener koji je skupio sve Pokemone iz Diamond i Pearl? Ne znamo, no vjerujemo da ni jedan pravi poke-fan neće tome odoljeti. **\_Berislav Jozić**

## VS. RECORDER

RECORDING MODE



BATTLE VIDEOS



MY VIDEO



OTHER VIDEOS



DELETE VIDEOS



EXIT

**SNIMI I POKAŽI** Sada je moguće snimiti borbe i pokazati prijateljima svoje uspjehe

## Pokemon Platinum

GAMEFREAK / NINTENDO

60 novih Pokemona i Battle Frontier su dobrodošli dodaci

Priča je i dalje djetinjasta a većina sadržaja već viđena

### KONAČNO

Klasično redefinisani Pokemoni za one koji nisu igrali Diamond / Pearl

GRAFIKA **3,5**

ZVUK **2**

IGRAVOST **4**

TRAJNOST **4**

**4**



# Spasilačka služba

Spasitelj: Krešimir Jozic



Treba li uopće spominjati mnoštvo novih igara? Ili onih igara koje će tek doći? Toliko je toga izišlo i još smo u prošlom broju najavili mnoge stvari, a ako još pogledate i što je bilo u Los Angelesu... Stoga smo smanjili broj šifri i odlučili se posvetiti isključivo vašim pitanjima kako biste što prije završili starije igre, pa da svi zajedno krenemo na otkrivanje novih zanimljivih problema.

## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE © T. Kelava

"Prošao sam igru četiri puta. Tražim oružje M60E4. Ima ga kada se igra u više igrača ali mene zanima postoji li u igri za jednog i, ako da gdje, a ako ne, zašto?"

Krešo: Postoji. Ne samo kratko možeš igrati s njim. Gotovo na kraju nivoa Game Over ima ga jedan neprijatelj. Nakon što je uništen most, iz prvog kamiona koji dovozi trupe kroz suvozačeva vrata će iskočiti neprijatelj i potrcati u stranu. On je taj koji ima M60E4.

## PATAPON - Goran

"Imam problem, ne mogu prijeći nivo Legendary Night Sky."

Krešo: Nisam siguran točno kakvu pomoć ti možemo ponuditi za ovu igru. Jedino ti preporučujem da iskoristiš Tailwind Miracle i koristiš Tatepons. Potrebne su i napadačke i obrambene pjesme jer projektili, ovisno o pjesmi, lete na različitim visinama. Ovo je prilično teška misija, ali sigurno ćeš uspijeti.

## THE LEGEND OF SPYRO: THE DAWN OF THE DRAGON - Skyowner

"Na nivou Ruins of Warfang sam došao do dijela kada trebam još samo jedan od četiri ključa. Znam da je iza vrata, i upotrijebim struju da pomaknem plugu da se pokrene neka dva bloka ali ne znam što tu sada trebam učiniti."

Krešo: Prvo ćemo zahvaliti na lijepom i maštovitom pismu. Crteži su super, a i avioni lijepo lete. Prvo, Cynder

treba proći ispod vrata i povući ručku. To će spustiti ključ koji visi. Sada zakvači Cynder za donji dio ključa pa neka Spyro upotrijebi struju na ručku i pomaknut će se blokov. Brzo leti na lijevu stranu! Tako ćeš uvući ključ u bravu i otvoriti će ti se zid iza kojega je ključ koji tražiš.

## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - čitatelj

"U misiji Amphibious Assault, svaki put kada završi animacija piše mi da trebam još underwater practice prije nego mogu početi misiju. Pokušao sam plivati i završiti školu za brodove ali nije pomoglo."

Krešo: Još uvijek tvrdim da je slabo poznavanje engleskog jezika krivac u više od 50 posto pitanja. Dakle, u animaciji ćeš vidjeti da te pitaju možeš li dugo ostati pod vodom, a underwater practice se isto odnosi na vježbu pod vodom, dakle ronjenje. Ukratko, moraš povećati kapacitet pluća. Ili roniti, i kada ti se napuni da više ne možeš izdržati, izroni po zrak. Vježbaj tako dok ti se ne poveća kapacitet pa ćeš moći obaviti misiju.

## GRAND THEFT AUTO V - čitatelj

"Na misiji Luck of the Irish pokupim snajper i smjestim se na vrh zgrade. Dođe banda, ja počnem pucati, onda mi piše da je Packie u nevolji, ja se probam spustiti i onda mi piše da je gotovo."

Krešo: Za početak moraš samo nadgledati sastanak. Tek kada čovjek izvuče pištolj trebam početi pucati – i to prvo po njemu. Nastavi pucati i pojaviti će ti se poruka da je Packie u nevolji,

## THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA (PC)

Pritiskom CTRL + ALT + ~ prizovite konzolu u koju upišite šifre.  
cmd(cyclecamera) – prebacivanje između pogleda iz prvog i trećeg lica  
cmd(giveall) – sve oružje i predmeti  
cmd(godmode) – God mod  
cmd(noclip) – prolazak kroz zidove i slične prepreke  
cmd(selfsummon) – stvara još jednog Riddicka  
cmd(kill) – počinite samoubojstvo



ali nemoj se micati. Trebaš mu pomoći odavde. Pogledaj lijevo dolje prema uličici i vidjet ćeš da se Packie bori s nekim pa pogodi tog frajera i sve u blizini.

## MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON - Boki

"Postoje li fatality s oružjem? Ako da, kako se rade s određenim likovima? Također, što znači ona kockica s upitnicima u kripti. Traži me neku šifru."

Krešo: Od ovih koje si naveo u pismu samo Sub-Zero, Scorpion i Mileena mogu izvesti fatality oružjem. Rade se isto kao i svi drugi fatalityji osim što trebaš

započeti s vađenjem oružja (↑, ↓, ↑, napad 1) te nastaviti s određenim vrstama napada, jer očito ne želiš izvesti udarac koljenom ako želiš iskoristiti oružje (dakle recimo nazad, napad 1 ili ↓, ↓, napad 3). Kao što vjerojatno znaš, u vezi s kriptom, to su zapravo razne stvari koje se u igri mogu otključati (dodatni kostimi, likovi...). A da bi to učinio koristiš šifre i novčiće.

## THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES - Jurica

"Skupio sam sve stvari koje su potrebne za napraviti Gatekeepera ali kako da to napravim? Iza Relmnye je zid iza kojeg su stvarni i ne

moгу kroz njega. Čistim Pool of Mania i ne mogu ubiti Sly/Thadon. Kako ih ubiti?"

Krešo: Moram priznati da ne shvaćam ni jedan problem. Nakon što si skupio sve dijelove trebaš razgovarati s Relmynom. Ona će ti reći da izabereš dijelove i nikakav zid te ne bi smio prijeći, jednostavno idi do nove oznake na mapi, što je nekakvo skladište, i unutra su dijelovi. Također, ne bi smio biti nikakav problem ubiti Sly ili Thadona na kraju. To jest, vidim da ih možeš ubiti, ali morali bi ostati mrtvi. Jedino što mi pada na pamet je da možda nešto nije u redu s tvojom verzijom igre, pa probaj potražiti



Ako ste zapeli u igri i ne znate što činiti ne očajavajte - pišite nam a mi ćemo vas saslušati i odgovore rado objavit u GamePlayu u rubrici Spasilačka služba. Pitanja šaljte na adresu uredništva: **GamePlay**, Vlačića 40, 10000 Zagreb ili na mail: [baywatch@gameplay.hr](mailto:baywatch@gameplay.hr)

zakupru na netu, ili igrat s originalna ako slučajno igras sa sigurnosne kopije.

## BLACK AND WHITE 2 - Yeboah666

Kupio sam EA strategy collection. Među igrima je i Black And White 2 ali se na jednom dijelu instalacije uvijek sve smrznje i moram resetirati kompjuter."

Krešo: Nažalost, premla detalja imamo da možemo efektivno pomoći. Preporučio bih da probaš instalirati igru na drugom kompjuteru, kod prijatelja ili negdje. Ako tamo radi, onda je očito problem s tvojim kompjuterom, možda imaš aktivan antivirusni program koji zablokira instalaciju ili ti jednostavno nedostaje neki patch ili nešto treće. Ako ne radi ni na tom drugom kompjuteru, onda je pogreška na samom CD-pa ga odnesi u dućan i zamijeni.

## TEHNIČKI PROBLEMI - Čitatelj

Primili smo nekoliko pitanja na temu "Pokrenem igru pa mi se kompjuter ugasi". Nakon prvog nivoa izbaci me iz igre" i slično. Molim vas da pišete opširnije je teško možemo pomoći u ovakvim slučajevima. Trebaju nam detaljniji opisi problema, specifikacije vaše konfiguracije i tome slično. Također imajte na umu da su mnogi problemi prouzročeni igranjem sa sigurnosnih kopija umjesto s originala, pa probajte uvijek imati originalan CD u kompjuteru. Skidanje raznih dodatka s interneta također može svasta promijeniti pa mislite i o tome. Ipak, evo vrlo kratki odgovor na sva ova pitanja koja smo primili za ovaj broj: Ako se gasi kompjuter, možda imate slabu ili oštećeno napajanje, grafičarka treba struju pa se kompjuter gasi. Izbacuje vas iz igre jer nemate dobre upravljačke programe (skinite ih s neta), potrebnu zakupru (skinite s neta) ili igrate s kopije.

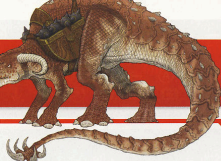
## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES - Weki

"Na misiji Turn On, Tune In, Bug Out ne mogu uništiti sve antene. Sredim prve dvije policijske stanice ali dok dođem do treće uvijek me ili srede ili skupe dokaze."

Krešo: Nije lagana misija, ali je zabavna. Budi brz kako ne bi skupili dokaze. Što se tiče policije, preporučujem da uzmeš helikopter na prvot stani kako bi brže došao do druge, a onda uzmi običan automobil i stani u jednoj garaži gdje će ti ga obaviti kako bi te policija rjeđe hvatala. Požuri do treće stanice i brzo uništi antenu. To je tek prvi dio misije i vjerujem da ćeš na ovaj način uspjati.

## COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS - Čitatelj

"Instalirao sam igru ali kada uđem u nju piše mi user name, password..."



## DEMIGOD (PC)

U mapi u kojoj je instalirana igra nadite file Game.prefs te ga otvorite i na samom početku dodajte tekst: `debug = { enable_debug_facilities = true }`

Snimite i zatvorite te odaberite properties filea i označite ga kao **READ ONLY**. Pokrenite igru te u tijeku igranja pritisnite jednu od sljedećih kombinacija tipki: **Alt + N** - God mod **Ctrl + Alt + B** - 999999 zлата

**Alt + T** - teleportacija odabrane jedinice **Ctrl + K** - ubijte odabranu jedinicu **Alt + F2** - stvorite bilo koju jedinicu **Ctrl + Shift + C** - kopirajte jedinicu ili građevinu **Ctrl + Shift + V** - postavite kopiranu jedinicu ili građevinu **Alt + F** - odmah skočite za level **Ctrl + Alt + Z** - cijela mapa **Alt + A** - upalite ili ugasis protivnički AI **Minus** - usporite igru **Plus** - ubrzajte igru

## Zar igra nema singleplayer opciju?

Krešo: Igra je napravljena tako da ako primijeti da na kompjuteru imaš mogućnost spajanja na internet, odmah hoće

provjeriti imaš li legalnu verziju igre. Trebaš registrirati igru koristeći originalni CD key i zatim će se igra spojiti. Kada se uvjeri da imaš original, još će ti i skinuti dodatke.

## FINAL FANTASY XII - Zvezdan

"U lovu God or Devil ne mogu naći Seera. Pretražio sam Pharos i nisam ga našao. Također, fale mi dvaespera, a imam druge (pobrojano). Gdje se nalaze i kako doći do preostala dva?"

Krešo: Očito si dobro prošao igru pa će ti, nadam se, biti dovoljno ako ti kažem da se Seer nalazi na zadnjem nivou Pharosa. Ne znam gdje si točno fulao, najvjerojatnije nisi skupio dosta orbova da bi ti se pojavio kat na liftu (vjerovatno unknown floor). Što se tiče esperi, piše da ti nedostaju 2, ali ako imaš samo ove koje si nabrojao, nedostaju ti tri: Cuchulainn, Chaos i Zodiark. Jedan esper koji ti nedostaje je Cuchulainn. Prije svega preporučujem da kupiš tri crna remena. Krenimo. S ulaza u Lowtown idi južno do Central Waterway Control i iskoristi ključ na No. 3 Waterway control tako da zatvoriš broj 3 i 10, a otvoriš 4 i 11. Idi jugozapadno do No. 1 south waterway control i zatvori ga pa se vrati

do prijašnjih kontrola i sada otvori broj 3 i 10, a zatvori 4 i 11. Sada idi do No. 1 north waterway control pa i njega zatvori. Vрати se i provjeri da brojevi 3 i 4 budu zatvoreni, a druga dva otvoreni. Nakon svega ova idi južno i kroz dolje do stepenica gdje će biti jedna otvorena vrata i iza njih Cuchulainn. Jedan koji ti nedostaje je Chaos, i dobro pretpostavljaš da se nalazi u Necrohol of Nabudis iza onih vrata. Ne treba ti Medallion of Might. Nakon što si došao na Overlooking Eternity nećeš odmah dobiti taj medallion, ali ćeš dobiti Medallion of Love, Medallion of Bravery i Lusterless Medallion. Prvo moraš dvoja vrata u Necrohol otvoriti tim medallionima i nakon toga ćeš naći medallion of might koji će te dovesti do Chaos esperi. Treći esper je Zodiark i za njega isto dobro pretpostavljaš gdje se nalazi. No ta vrata u Henne Mines će biti otvorena nakon što obaviš Mind Player hunt (što već jes) i skupiš 10 esperi. Stoga idi sad i bit će otvorena.



# Hardware

Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji  
hardver u okolici



## Logitech G19

Za prave igrače

**LOGITECH JE OSVJEŽIO** svoju tipkovnicu za igrače modelom nazvanim G19. Najveća novost ove tipkovnice je dodatak LCD ekrana u boji rezolucije 320 x 240 piksela na mjesto prijašnjeg info ekrana u dvije boje. Podsjetimo da je rezolucija računalnih igara u 1990-ima uglavnom bila 320 x 240 točaka. Novi ekran može, osim već poznatih informacija iz igre i statusa računala, prikazivati fotografije, Youtube filmove i otvorenog je tipa da zajednica može razvijati softver koji će znati iskoristiti taj prikaz. Na žalost odmah ćemo primijetiti da će cijena ove tipkovnice značajno ograničiti širinu zajednice koja bi se mogla baviti razvojem takvog softvera. Izmemo li ekran, prenamo je novosti da mogu opravdati tako visoku cijenu. Model G19 prepoznaje pritisak do pet tipki istovremeno, ima USB 2.0 portove i nudi pozadinsko rasvjetu tipki u 16 milijuna boja. Isto je ostalo 12 G tipki koje se može programirati kao što se

moгу snimati makro komande na tim tipkama te je i dalje moguće ugasiti tipku Windows i tako izbjeći njeno pritisicanje tijekom igre. Osjećaj pri tipkanju je gotovo jednak kao i na G15, a moramo primijetiti da hrvatska verzija tipkovnice ima veliku tipku Enter, što je presudno kod mnogih kupaca. Sve u svemu riječ je o dobrom proizvodu koji, na žalost, ima previsoku cijenu.

| RAZLIČITOSTI EKRANA NA TIPKOVNICI     |                                                 |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 320 X 240                             |                                                 |
| DODATNIH TIPKI: 12                    |                                                 |
| SUČELJE: USB                          |                                                 |
| CIJENA: 1200 KN                       |                                                 |
| DOBRO                                 | Kvaliteta izrade, dodatne tipke, rasvjeta tipki |
| LOŠE                                  | Cijena, prenamo novosti u odnosu na G15         |
| GP KAŽE                               |                                                 |
| Dobra tipkovnica pretpostavlja cijenu |                                                 |

## Logitech G13



'Tipkovnica' bolja od tipkovnice

**LOGITECH S OVIM** proizvodom kao da želi računalne igrače odvojiti od tipkovnice, a sam proizvodi mnoge modele tipkovnica među kojima su i G modeli posebno zamišljeni za igrače. G13 simulira lijevi dio tipkovnice koji se najčešće koristi za kontrole u igrama. Naravno ovdje je to izvedeno ergonomski upravo za tu svrhu i ponuđen je mali joystick s desne strane na koji naliježe palac. Oduševljava vrhunska kvaliteta izrade ovog dodatka, ali i ergonomija koja je mnogo bolja od tipkovnice. Međutim, potrebno je određeno vrijeme da bi se igrač navikao na ovaj dodatak, no kada se jednom navikne, igranje je dosta ugodnije od onog na tipkovnici, iako

bismo mi najradije zalijepili W, A, S, D na centralne tipke - onako, tradicije radi.

| SPECIFIČNOST: MALI JOYSTICK                      |                                                         |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| SUČELJE: USB                                     |                                                         |
| CIJENA: 600 KN                                   |                                                         |
| DOBRO                                            | Kvaliteta izrade, mali joystick                         |
| LOŠE                                             | Zahtjev dosta pripreme, tipkovnica pokazuje daljnji dio |
| GP KAŽE                                          |                                                         |
| Sličan proizvod koji će biti dostupan u trgovini |                                                         |





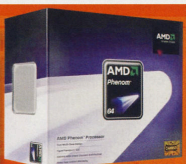
## AMD Phenom II X2 550

Jeftina alternativa Intelu

### GENERACIJA PROCESORA

**PHENOM II** označile je i AMD-ov prelazak na 45 nm proizvodni proces koji donosi jeftinije i štedljivije procesore. Ista generacija procesora napravila je iskorak u performansama koji je nužno trebao AMD-u u njegovoj vječnoj borbi s Intelom, ali im je nedostajao taj iskorak u segmentu cijenom vrlo pristupačnih procesora, točnije onih s dvije jezgre. Intel je tu donekadno držao primat svojim sada već starijim, ali još uvijek dosta moćnim Core 2 Duo procesorima. Upravo je zbog toga AMD izdao Phenom II X2 procesore. Oni se sasvim dobro nose sa serijom Core 2 Duo E7000 i brži su od procesora Pentium E.

Oni koji služe računalu s ograničenim proračunom ili za manje zahtjevan rad mogu se slobodno okrenuti k ovim procesorima.



BROJ JEZGRE: 2  
TAKT: 3.1 GHz  
CACHE MEMORIJA: 6 MB  
PROIZVODNI PROCES: 45 NM  
CIJENA: OKO 500 KN

LOŠE

DOBRO  
Iako, performanse sa softverom koji ne zna igrati više jezgri, cijena Nije brži od Intelu

#### GP KAŽE

AMD se izjednačio s Intelom u ovom segmentu prodaje

## GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



Gigabyte EX58-UD4P - 1800 kn  
Intel i7 965 Extreme - 7700 kn  
Sapphire Radeon 4890 - 1600 kn  
4 GB OCZ Platinum DDR3 (2x2) - 1000 kn  
Pioneer Blu-ray BDR-202 - 1300 kn  
HDD WD Velociraptor 300 GB - 1600 kn  
WD Caviar Black 1 TB - 770 kn  
Antec P182 - 1200 kn  
Antec 650 W napajanje - 780 kn



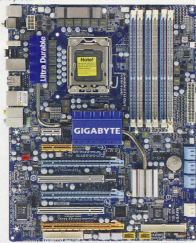
## Gigabyte GA-EX58-UD4P

Srednja klasa za i7 procesore

**MATIČNE PLOČE** za i7 procesore još uvijek dolaze na tržište, a kako se smiruju cijene procesora i čipseta, vrijeme je i za pristupačnije ploče.

UD4P je jedna upravo takva ploča. Nedostatak drugog LAN adaptera i "samo" osam SATA konektora daju naslutiti da je ova matična ploča srednje klase zasnovana na X58 čipsetu. Mogli ste primijetiti da većina korisnika neće osjetiti slabiju opremu ove matične ploče, a pribrojimo li tome iznimnu stabilnost i popriličnu doradenost te nešto nižu cijenu od konkurencije, možemo zaključiti da će ta ploča jako dobro proći na tržištu. U sljedećim mjesecima cijena bi joj mogla postati još pristupačnija. Dobra

vijest za overklokere je da će ova ploča zadovoljiti i njihove apetite.



INTERNI KONEKTORI:  
2 X PCI EXPRESS X16, 1 X PCI EXPRESS X1, 1 X PCI X4, 1 X PCI, 8 X SATA CONNECTORS, 1 X ULTRA DMA 133/100/66/33 CONNECTORS

STRAŽNJI PANEI:  
1 X PS/2 KEYBOARD, 1 X PS/2 MOUSE, 8 X USB PORTS, 1 X RJ-45 LAN PORT, 1 X FIREWIRE, S/PDIF  
CIJENA: 1500 KN

LOŠE

DOBRO  
Opremljenost za klasu, stabilnost u radu  
Jasno jezik priključaka

#### GP KAŽE

Odličan izbor za i7 konfiguracije

= 17.750 kn



Gigabyte MA770-UD4 - 520 kn  
AMD Phenom II X3 710 - 860 kn  
Corsair 2 x 2048 DDR2 PC6-400 - 380 kn  
Sapphire Radeon 4770 512 MB - 900 kn  
WD Caviar Black 640 GB - 500 kn  
DVD burner NEC AD5200S - 155 kn  
Antec NSK 6500 430 W - 950 kn

= 4265 kn

# Multimedia

## Boutique

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

Uredili : Danijel & Amar

### GLAZBENA top 10 lista



- 1 U2  
Magnificent
- 2 Ciara feat. Justin Timberlake  
Love Sex Magic
- 3 Eminem  
We Made You
- 4 Lily Allen  
Not Fair
- 5 Green Day  
Know Your Enemy
- 6 Bob Dylan  
Beyond Here Lies Nothin'
- 7 Rahman & The Pussycat Dolls  
Jail Ho!
- 8 Lady Gaga  
Poker Face
- 9 Depeche Mode  
Wrong
- 10 Pink  
Please Don't Leave Me

Izvor: 1 Mobile SMS - Arplay Radio Chart

### Eels Hombre Lobo



(Polydor/Aquarius)

"HTIO SAM NAPRAVITI album o žudnji, životinjskoj žudnji koja nas tjera na postupke koje nikada ne bismo napravili", kaže Mark Oliver Everett, iliti E. Koji se nakon četiri godine oglašava novim albumom. U međuvremenu je napisao autobiografiju Things the Grandchildren Should Know i

bio tema BBC-jeva hvaljenog dokumentarca Parallel Worlds, Parallel Lives, koji govori o njegovu odnosu s ocem Hughom Everettom Trećim, kvantnim fizičarem (obavezno pogledati). I drago nam je što se vratilo, jer bez bradatog E-a svijet bi bio manje zanimljivo mjesto.



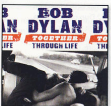
### Bob Dylan Together Through Life



(Columbia)

JEDINI ČOVJEK Na svijetu koji si zaista može dopustiti ovakav naslov albuma upravo je Dylan. Jer doista, cijeli je život s nama. Voljeli ga ili ne, slušali njegove stvari kroz (najčešće) bolje obrade. Ili ga vjerno pratili i sljepo mu vjerovali, Dylan je konstanta svenira. Možda je zato i Together Through Life odmah zasjeo na prva mjesta

većine svjetskih top-lista. Novi je album opušteno izdanje tex-mex i blueserskog žanra sa sveprisutnom harmonikom i razbarušenom svirkom i sasvim fino se uklapa u Dylanovu gerijatrijsku fazu prošlih triju albuma. Ciničan i veseo, faustovski naceren ili dobronamern, Dylan opet radi dobru mizuru koja se može slušati.



### Green Day 21st Century Breakdown



(Universal/Aquarius)

OČITO JE FASCINIRANOST rock operama u trendu, i koliko se god trudili zaoblaziti bendove zaludene pločama "većim od života" (zadnji The Decembrists), Green Day nikako ne možemo izbjeći samo zbog kajanja jer smo toliko hvalili njihov American Idiot. 21st Century Breakdown tako je ambiciozno trebao postati još jedan veći od života, podijeljen u tri dijela, gdje se samozvani rock punkeri

(koji nikada nisu imali veze s pravim punkom, po mišljenju puritanaca) glazbeno vraćaju u prošlost stadijskog rocka i sludajevih balada, sve tamo do sedamdesetih. Klinkama do 18 ovo će opet biti dobro, ali ako ste već ste to odušlali negdje drugdje, ili ako vam je jasno kako pijašnje američke vlade, imperijalizma te politike postaje trend, okrenite se boljim bendovima i mizuri.



### Grizzly Bear Veckatimest



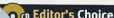
(Warp)



GOMILA HVALOSPJEVA NOSILA je ovaj album i prije negoli je izašao, na temelju empatička koje su procurile mjesecima prije. Grizzly Bear napokon će svojim trećim albumom steći širu publiku i velike aplauze kritike, a zaslužili su to i prije. Veckatimest je pun zanimljivih zvukova, reverba i ludih vokala, zborova, pa i violina koje je aranžirao "suvremeni" kompozitor Nico Muhly. No u svemu tome Grizzly Bear ostaju indie dečki iz Brooklyna, ganjajući svoje ideje i zvukove, te u moru konfekcije znaju napraviti

album koji je vrijedan slušanja. Trik je u tome da Veckatimest na prvu zvuči drukčije pa ga se mora i slušati pažljivo. I tu se opet vraćamo na glagol "slušati" koji je pojavom videozidova, koji ne prestaju u vizualnom stimulacijom, zakrjao putem i izgubio na značenju. Veckatimest se tada lako može zavući pod kožu da još dugo ne bi lazio.

### Steve Earl Townes



(New West/Dancing Bear)

PRIJE DVANAEST GODINA, na jedinom zagrebačkom koncertu, Steve Earl skoro je opravdao svoju reputaciju ljutitog trubadura kojem turneja nije turneja ako ne završi u zatvoru. Povod je bio pijani obožavatelj koji je tijekom prve polovice koncerta nakon svake stvari urlao: "Townes Van Zant!" A Steveu, velikom prijatelju i obožavatelju jednog od najvećih američkih poeta s gitarom, bilo je teško. Dva mjeseca prije, točno na Novu godinu, Townes je preminuo od srčanog udara. Steve je tripio i tripio, dak napokon nije skoro sletio u publiku i puknuo pijanca po nosu: "Ja ću svirati Townesa kada ja mislim da trebam!" I trebalo je 12 godina da Earl snimi album s obradama Townesovih pjesama. A upravo u obradama Townesa leži i najveći problem. Gotovo svatko tko nešto znači u američkoj mizuri ima barem jednu obradu Townesovih stvari, no jedino je Townes mogao otpjevati superlativnu stvar s unikatnim nehanjem u glasu, tako da ona zvuči dobro. Sve ostalo je samo iskaz dubokog poštovanja, pa i ovo Earlovo, koji mu je duhovno najbliži. Zato je "Townes" i vrijedan slušanja.



- 1 Gran Torino
- 2 Taken
- 3 Twilight
- 4 Watchmen
- 5 He's Just Not That Into You

## Transformers: Revenge of the Fallen

KINO premijera

2009., SF akcijski, gl. uloge: Shia LaBeouf, Megan Fox, Josh Duhamel, redatelj: Michael Bay

BUM, TRAS, ZEMLJA strada, ruši se Eiffelov toranj, čitava Amerika odlazi dovraga, pada sila i nepravda, kamen, sve se trese... Ne, to nije crni scenarij bliske budućnosti, to je vizija sadašnjosti u kojoj se na Zemlju ponovo spuzavaju izvanzemaljski koji preuzimaju robotsko obličje Deceticons, dok jadne male i nejakke ljude moraju braniti roboti Autobots. Nismo ni sumnjali kako će majstor ispraznih spektakala Michael Bay (autor ovih redaka oporuka mu isključivo Armageddon, ali to je duga priča) snimiti nastavak Transformersa, pogotovo kada iza produkcije i lovice stoje Steven Spielberg. Sva obilježja megafilmova su tu, tu je i lijepa Megan Fox (samo joj ne gledajte u palce na rukama) i ukupan



rezultat opet će srušiti sve rekorde box-officea. Trebamo li se zabrinuti za opće stanje duha? Ni najmanje - mi se još dobro sjećamo vremena kada su Brenini filmovi Hajde da se volimo izazivali kilometarske kolone po hrvatskim gradovima - pa toliko o masi i ukusu.



## Public Enemies

KINO premijera

2009., kriminalistički triler, gl. uloge: Johnny Depp, Channing Tatum, Christian Bale, redatelj: Michael Mann

GANGSTERI (orig. dom. prijev.) svakako su preporuka mjeseca, a čemu uopće trošiti rijeci i mjesto kako bi se najavio triler koji potpisuje majstor Michael Mann. Još kad se uzme u obzir kako svojedobno najpoznatijeg američkog pljačkaša Johna Dillingera glumi Johnny Depp, kvaliteta je zajamčena. A uz sve tu je i sveprisutni "žene me vole, a ja frajerima sam

drag" Christian Bale u ulozi FBI-eva agenta Melvina Purvisa, te oskarovka Marion Cotillard koja se brine za malo uvijek dobrodošle romanse na nekoliko stolaca. Idealan film za topli dio godine, kada se djevojku vodi u klimatizirane kinodvorane i pridonoši pozitivnom balansu bankovnog računa vlasnika domaćih provincijalnih multiplexa.



- 1 Slumdog Millionaire
- 2 Valkyrie
- 3 Quantum of Solace
- 4 The Curious Case of Benjamin Button
- 5 The Reader

## Ice Age: Dawn of the Dinosaurs

KINO premijera

2009., 3D animirani, domaći glasovi: Edo Maaaja, Ljubomir Kerekeš, Tarik Filipović, redatelj: Carlos Saldanha



ZABAVA ZA SVE uztraze jednostavno je garantirana gledanjem novog Ice Agea, a treći dio dolazi i s dvije komparativne prednosti: prva je što će se u kinima koja to podržavaju (naši najdraži multiplexi, nikad dosta priče o njima) prikazivati u 3D tehnologiji. To znači da ćete zadužiti naočale kod ljubazne prodavačice karata, te ih kasnije vratiti u zamjenu za kaučiju - kao nekada davno za staklenu bocu Cole od litre. Druga je što ledeno doba 3 dolazi s već izvjesnom sjajnom domaćom najsinkronizacijom,

jednom od nevjerojatno svijetlih točaka hrvatskog društva u cjelini koja ne dobiva dovoljno medijske pozornosti. Naši stari heroji Scrat, Manny, Ellie, Sid i Diego naći će se u tajanstvenom podzemnom svijetu gdje vladaju još preživjeli dinosauri, a obavezno hodočašće upriličite od 2. srpnja nadalje - barem za stanovnike dijelova Hrvatske gdje kina još doista i postoje. Vi ostali sjetite se ovoga kada ćete glasovati na sljedećim lokalnim izborima.



## Crank: High Voltage

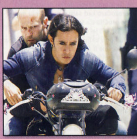
KINO premijera

2009., bezmogućno akcijski, gl. uloge: Jason Statham, Amy Smart, Clifton Collins Jr., redatelj: Mark Neveldine, Brian Taylor



DEFINITIVNO SE JOŠ jednom pokazuje kako Jason Statham nema nikakve šanse da pronađe poštenog agenta u Hollywoodu, no njemu to očito ne smeta. Pa zašto bi onda nama? Lovica je očito dobra, a ima se i slobodnog vremena. Pa kad već ne može snimati poštene filmove, onda radije snima akcijske gluparije, od kojih je ubrzanje 2 (orig. dom. prijev.) svakako najbolji primjer. Premisa je zastrašujuća: nakon što je nekako

ipak preživio nakon prvog dijela filma, i dalje ima problema s mafijom. Kako bi preživio (ponovo), mora puniti svoje umjetno srce strujom (ponovo) i doći do svog pravog srca koje čuvaju zlikovci (ponovo). Ako ste mazohist, svakako pogledajte, ali djevojku ne vodite ni za živu glavu. Mogla bi pomisliti kako ste totalni idiot jer ste je vodili na takav film, a tko bi joj na takvome mišljenju i zamjerio?







prvim The Lost chapters.

2. Možda će izći kad baš?

3. Jeli možete vratiti Tajanu i Nevenku opet u GP team? DDD!

Pozzdravljaj: World of Warcraft@ loveFABLE(Matej)

1. Službeno nije najavljen, ali mogao bi.

2. Možda, čim se Molyneux malo odmori i prikupi novih ideja.

3. Ne možemo, jer nisu nigdje ni otisli, one su još uvijek u GP Teamu.

## BEZ KRVI

Pozdrav GamePlayu. Odmah da krenemo na stvar bez uvoda. Zanimam me nešto u vezi sa Red Dead Redemption. Bas i nisam ljubitelj onakih koljica kao što je god of war i slicne pa me zanima dali će biti puno krvi u Red Dead Redemption ili uopće neće biti? I još jedno pitanje, posto nemam x360 a ni PS3 ako nabavim emulator za x360 ili ps3 dali će stekati igrica i koji su nedostaci tih emulatora? Cuo sam da su ti emulatori dosta spori. Hvala u naprijed TEP

To je barem lako. Većina igara ima isključivanje krvi, pa ne moraš padati u nesvijest. Inače smo vrlo skeptični po pitanju emulatora, jer još nismo našli ni na jedan koji bi radio normalno, pogotovo za najnovije konzole. Gledajući hladno i tehnički, komp koji bi trebao pokretati ovakve emulatora za PS3 ili Xbox360 trebao bi biti barem dvostruko moćniji, a takvih još nema.

## VAŽNE STVARI

yo, GAMEPLAY redakcijol! Kak ste kaj? Ja sam dobro! Ja sam lud za igricama, konzolama, GAMEPLAY-om... Ne krenimo na pitanja: 1. Hoće li izći DZi HD PS2? 2. Ima li kakvih novosti kada izlazi LBP za PS2?



3. (još važnije od 4) Gdje da nabavim 1.broj VELIKANTSTVENOG GAMEPLAY-a?

4. (najvažnije) Igra sam Patapon na PSP-u i zapleo na jednom levlaju, prelazio sam ga par mjeseci i onda sam poludio i pogledao na YouTube-u walkthrough samo za taj dio. Ja sam isto cijelo vrijeme krivim putem, ali je walkthrough pomagao. Je li to onda opravdano i sam varao?

Hvala vam puno!

P.S. Vite carevi ps-man

1. Hoće, krajem godine.  
2. Hoće, isto krajem godine.  
3. To je barem lako. Za prvi broj PSX-a trebalo je dati oglas u oglasniku! Kupujem

za 1.000 maraka. Seda marke zamijenim e-ma, i da viditi koliko će ih se javiti. 4. Ma, jeli je to retoričko, filozofsko ili nekakvo drugačije pitanje? Nadamo se da sada ne razmišljaš o pljački obližnje kladionice. Ako je tako, sve ti je oprošteno.

## HOĆE LI MI CRKNUT?

bok gameplayi

Pisem vam jer imam par pitanja za vas.

1. Ako kupim e-boy360? ili hoće mi crknut za par mjeseca????

2. Hoće li izći fatboy3d 37??

3- hocemo li u bioshoku 2 moći koristiti oružja?????

Po meni vi ste najbolji časopis na svijetu, ali često su vam recenzije jasne. I za kraj mogli biste u vašem časopisu ubaciti i shit komedije bi stajale igre kao loko roko i flowers...

odgovorite bar na e-mail pišiz puno pozdrava od dila iz vodnjana vas vijemi citati! dan300

1. Dragi Auto klube, ako kupim auto,

hoće li mi crknut?

2. Još nije ni najavljen.

3. Naravno, nije sve u paranormalnim silama.

## OTVORENI ZOMBIJI

Pozdrav najboljem časopisu. Imam nekoliko pitanja za vas i molio bih vas da mi odgovorite jer mi je ovo jako važno. 1. Možete li preporučiti nekoliko dobrih igara sa zombijima (nešto kao Dead rising). 2. Znae li neke dobre map editore za igre poput Far cry 2.

3. Nekoliko open world igre (kao gta)

4. I što je bolje? Saints row 2 ili Gta4?

To bi bilo to i pozdrav od lana.

Pa valjda svi Resident Evil nastavci.

2. Potražidi redi ubisoftov.

3. Pogledaj Red Faction u recenzijama.

4. Original, uvijek- GTA.

## NEPRIHVATENA HIMNA

Bok, Gameplay! Drugi put vam šaljem isto pismo pa bih Vas molio da mi odgovorite. Za Vas sam spremio himnu i par pitanja. Mogli bi u svaki broj staviti pismo mjeseca kao i u prošlom.

.. Kada su u pitanju pisma

Nema alkoholizma

Kada se feštažu meci kao u Wantedu

Pisma se šalju Gameplayu

Šasopis za gaming kulturu

Daj još jednu turu

Kad bacam stari papir u reciklažu

Ovaj NE

Samo za stare Časopise Gameplaye!!"

1. Za koje sve konzole postoji Left 4 Dead i Dead Space?

2. Možete li mi nabrojati neku igricu u kojoj se radi o nečijem životu, a da nije GTA ili Saint's Row?

4. Da kupim CoD 5 ili igralicu za noćte! To je sve, a ako mi ne možete odgovoriti na ova pitanja, barem mi odgovorite pueu maila. Aj što me bole ruke od pisanja, aaaaauuuuuuuu, ajd šastim Vas čevapima u gotovini

5. Zašto mi ne radi Crysis Warhead? UPOZORENJE: zasad još nemam internet u sobi

6. Tko odgovara na ova sva pitanja? To je sve, a ako mi ne možete odgovoriti na ova pitanja, barem mi odgovorite pueu maila. Aj što me bole ruke od pisanja, aaaaauuuuuuuu, ajd šastim Vas čevapima u gotovini

7. Vaš redovni čitatelj Dovid.

1. Kao što i piše u recenzijama, Left 4 Dead za PC i Xbox360, a Dead Space za PC, Xbox360, PS3 i Wii.

2. Svaki RPG?

3. CoDS, pa neka i 4 i dalje mama reže



noke. 4. Gotovo svaka ima knjigu ili strip (MGS). Zadejna koju smo čitali bili je Mass Effect.

5. Probaj u kupionici.

6. Pa lijepo ti piše. Liječnici konzilij na čelu s primarusem.

## PS3, ALI NE I PS2

Pozdrav, Gameplay redakcijol! Čitam vas od 64 broja (nažalost ne i od prvog) i pišem vam prvi put, pa bih vas molio da odgovorite ovo pismo jer mi je vaši odgovor bitan.

Ja imam Playstation 3 od 40 gb pa bih vas molio da mi odgovorite da li ima za kupiti ili za nadograditi nešto što bi omogućilo da mi čita igrice za Playstation 2 kao što čita onaj od 60 gb. To je svel Puno pozdrava od Marina iz Splita! Unaprijed Hvala.

PS: vaši mi je časopis najbolji i uvijek pročitam svako slovo...)

Nažalost, ne. Niti nadogradnja, niti firmware.

## HDMŠIŽ

Postovani gameplay Časopisu... Zanimam me što je HD,a što HDMI i što ima kvalitetenju sliku za igranje? Hvala Marin

HD je kratica od High Definition (visoka razlučivost), a HDMI od High-Definition Multimedia Interface (visoko razlučivi multimedijski, hm, priključak!) i nisu u nikakvim suprotnostima da bi se uspoređivalo sliku, jer rade za isti cilj- HD sliku. HDMI-em HD signal dolazi do TV-a. Ako želiš uspoređivati, full HD telke (rezolucije 1080p) imaju bolju sliku od HD ready (720p) TV-a.

## BOKSANJE PC-A

Ovo je moje drugo pismo vama, da vas sad nehumilim ironsko vec znate da ste najbolji i najcitaniji časopis ove vrste, imam 3 pitanja za vas.

1) hoće li (i kada) izći GT 5 S Prologue za PC?

2) jel postoji koja dobra kickbox, box, ultimate fight i sl. igrice za PC (stvarno bih volio da mi ih kadetice par)?

3) što mislite kakav će bit ovaj novi NFS Shift?

evo to je sve od mene.pozz Marko

1. Ne. Nikada.

2. PC je vrlo deficitaran s takvim igrara. Ima nekih budžet pokujaja, ali ništa što bismo preporučili.

3. Bome nam se sviđao na E3, očekujemo zgodnu igru.

## NIJE FER

Pozdrav ekipol! Gledam ja vide na youtube-u i vidim da je izišo domo god of war 3. Prostim ja komentare, ali svi govore da je samo za ps3. To stvarno nije fer. Ako pozorno pratite, vidit će te da kratos ima skoro svu opremu iz gow 2. Zamislite koji bezobrazluk! Ja sam se mučio i živčanio da dobijem sve to: ikarova krla, onu stvar za odbijanje napada (neznam kak se točno zove) i kratosove slayne matce na 5 razni upgradnja koliko truda je u to uloženo. A sad će neki frajer do i ubistid dik u konzoli i vialat ima sve ono za što je meni trebalo tjeđan dana. Budimo realni, ovi iz sonya su trebali pokazati više poštovanja prema nama našim ps2's.

Denis

Pa bit će valjda i nove opreme za osvajanje. Osim toga, zašto ti je žao, ako si se dobro zabavio i uživao?

## ELITE JE ELITNI

Pozdrav svima vama i ne da mi se pitat nešto ufurano pa ovako, molim vas da mi odgovorite:

1. Vidio sam da xbox360 prima piratske igre i za to treba cd. Da li je kad skinem tu igru sa interneta, i ispržim ja na dva dvd-a, oće li ona raditi ili moram dual layer (nisam još kupio xbox360, razmišljam o tome).

2. Ima li kakvih vijesti o Faith and a... 45?

3. Vidio sam da prikazujeju opsu igru Heist ali na internetu nema ništa o njoj, nikakav video ni za skinitu ja, ništa. Kud je utekla?

4. Koja je razlika između xbox360 elite i običnog xbox360?

Eto, to ti je. Nadam se da vam nisam dosadivao pa vas opet sve pozdravljam i sretno vam igranje Prototypes

PS:pođo bih vam i čokoladu ali sam zatvorio kuvertu

Robert

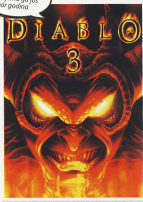
1. Dual layer.

2. Ništa novo, prati najave i novosti, javiti ćemo čim nešto iskoči.

3. Nije utekla, izlazi 30.6.

4. Elite je crn i ima duplo već hard.

Osim na kockajima, ne očekujemo još par govornika



## TRI ŽELJE

Ja sam Slavko i čitam vas od kolovoza 2008.13 i je godina za sada imam 3 pitanja.

1. Je li možda zanele otkriple kad izlazi Diablo 3?

2. Da li Crytek radi novi nastavak Crysis4?

3. treće je li se radi Elder scrolls 5?

1. Otkrpile možda slijedeće godine, najvjerojatnije 2011.

2. Radi. Slijedeće godine i izlazi.

3. Da, nije potvrđen datum izlaska, ali radi se.

## PENTAX K-7

### Nova definicija srednje klase

**PENTAX JE NAJAVIO** novi model u srednjem segmentu digitalnih SLR fotoaparata namijenjenih naprednim amaterima. Model K-7 smješten je u magnezijско kućište, nudi fotografiranje u rezoluciji od 14,7 megapiksela, ali i snimanje videoisječaka u 720p rezoluciji. Fotoaparat je otporan na kišu, prašinu i vrlo visoke i niske temperature. Uz njega se mogu kupiti i Pentaxovi objektivni s jednakim stupnjem otpornosti.

WWW.PENTAX.COM  
CIJENA: JOS NIJE POZNATA



Gadget vodič za  
*stylish* gamere

# toys 4 girls & boys

## DIESEL BLACK LABEL

### Nagni da vidiš koliko je sati

**DIESELOV SAT S** bočnim pogledom možda nije najpraktičniji način da se vidi točno vrijeme, ali mu je dizajn toliko zanimljiv da ga se isplati nositi na ruci. Gornja ploha na kojoj smo navikli gledati vrijeme je na ovom satu obična pločica od nehrđajućeg čelika, vrijeme se gleda pogledom na bočne stranice uređaja. Tamo se nalaze četiri različita sata koji mogu pokazivati vrijeme na četiri različite lokacije.

WWW.DIESEL.COM  
CIJENA: OKD 2000 KN



## LACIE DATASHARE

### Reciklator SD kartica

#### DATASHARE OMOGUĆAVA

recikliranje starijih SD i microSD kartica, tj. njihovo pretvaranje u USB memorije. Svaka od polovica smješta jednu vrstu kartice, bijela microSD, a crvena SD kartice. Oba adaptera se mogu nositi spojena kao jedan uređaj, s umetnutim karticama. Osim kao USB memorije DataShare polovice će poslužiti i kao čitači memorijskih kartica.

WWW.LACIE.COM  
CIJENA: OKD 80 KN



## PELICAN MICRO CASE

### Pelican elektroniku čuva

**SVI ZNAMO KOLIKO** je elektronika osjetljiva na prašinu, vodu ili čak samo vlagu, a danas nosimo doista mnogo elektronike na sebi. Godišnji odmor mjesto je i vrijeme kada je sva ta elektronika posebno ugrožena stoga treba pronaći način da je se adekvatno zaštiti. Kućišta Pelican dolaze u raznim veličinama, ali za osobne stvari su najprikladnija kućišta serije Micro. U njih će bez problema stati kompaktni fotoaparati, mobilni, ručna računala, MP3 playeri ili elektronički ključevi automobila.

WWW.PELICAN.COM  
CIJENA: OD 50 DO 300 KN



## OAKLEY S.I. ASSAULT BOOT

### Protiv talibana i robota

**OAKLEY JE ZA** američku vojsku stvorio laganu, čvrstu i vrlo udobnu čizmu. Super mekani materijal potplata omogućava udobno hodanje, a gumeni potplat iznimne čvrstoće garantira prijanjanje uz svaku podlogu. Čizmu koriste elitne specijalne jedinice američke vojske, a geekovima će biti privlačno to da je nosi i John Connor u borbi protiv Skyneta u filmu Terminator: Salvation.

WWW.OAKLEY.COM  
CIJENA: OKD 1000 KN

