

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

TEMA PSPgo

Isprobali smo PSPgo pa s guštom napravili pregled svih novih PSP igara

IGRA BROJA

Fight Night Round 4

Za odgrist' uho!

PREMIJERA

Forza Motorsport 3

Nova trkaća idila na Microsoftov način stiže već u listopadu

ISPROBALI, ISPITALI, SAZNALI

FIFA 10

Prvi pogled na novu sezonu

EKSKLUZIVNA RECENZIJA

Call of Juarez: Bound in Blood

Uletio pet do dvanaest

[RECENZIJA]

Star Ocean: The Last Hope

Utopite se u oceanu patetike

GP
TRANSFER za
20 KUNA

CIJENA 20 KN - 5 KM

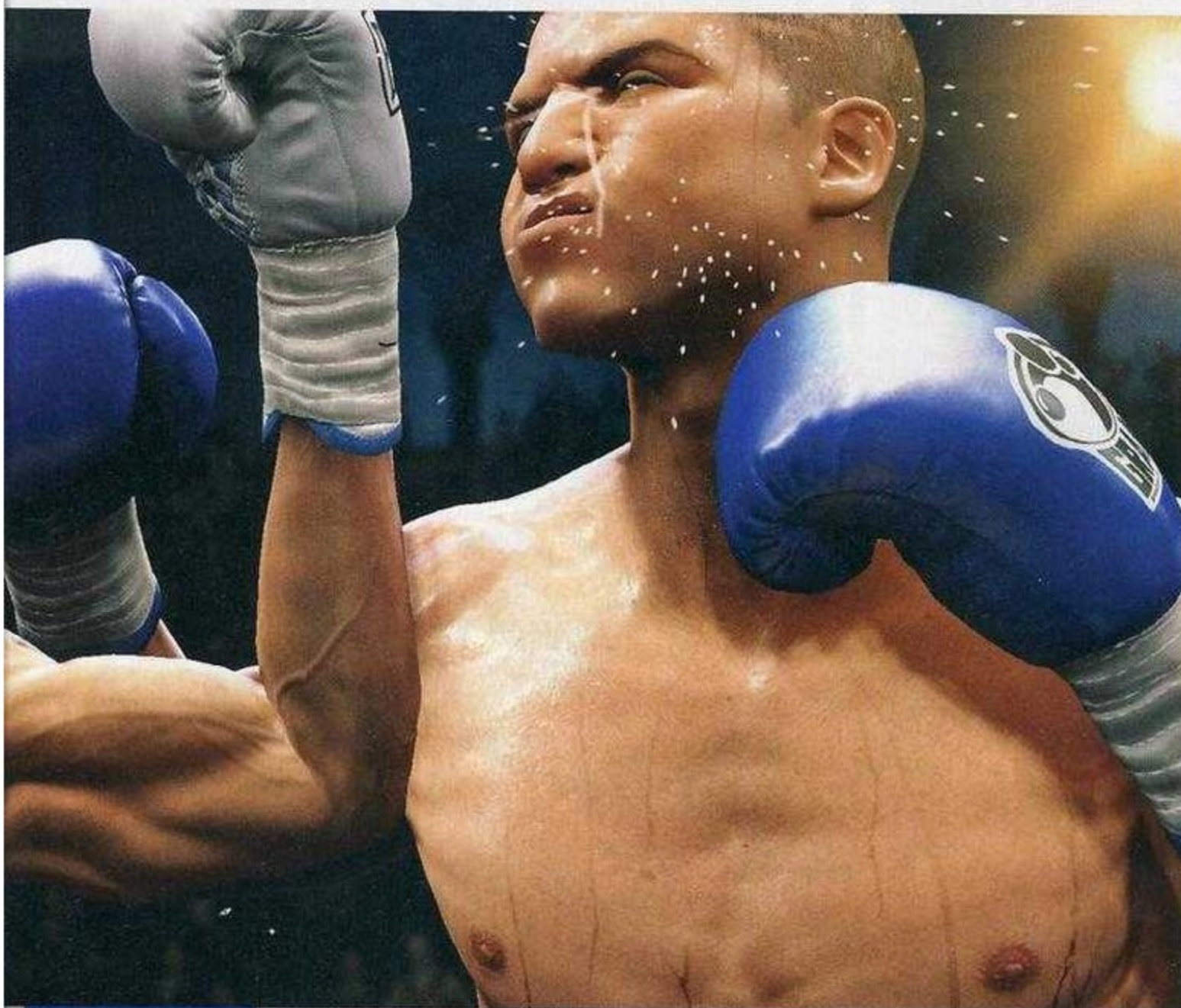
ISSN 1333-8218



9 771333 821006

INSIDER Novi val avantura / Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion / Tropico 3 / Serious Sam HD...
OSTALE RECENZIJE Anno 1404 / Transformers: Revenge of the Fallen / Overlord II
SuperStars V8 Racing / Tiger Woods PGA TOUR 10 / Burnout Paradise: Big Surf Island
Ar tonelico II: Melody of the Metafalica / Indiana Jones and the Staff of Kings...

Start



62

Fight Night Round 4

Ako je u ikojoj igri važno imati dobar engine za sraz objekata odnosno igrača, onda je to u simulaciji boksa. I kad se pogleda napredak ovog serijala, prepoznat ćemo novu snagu next-gen konzola.

PREMIJERE

- 06 _ FIFA 10
- 10 _ Forza Motorsport 3

INSIDER

- 18 _ Novi val avantura
- 20 _ Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion
- 21 _ Front Mission Evolved
- 21 _ Kingdom Hearts 358/2
- 22 _ Two Worlds II
- 22 _ U-Wars
- 22 _ Warhammer 40000: Space Marine
- 23 _ No More Heroes 2: Desperate Struggle



50

PSPgo

Lakši od iPhonea te stane u svaki džep, PSPgo dolazi u planirano vrijeme s mnogo velikih PSP igara koje bi trebale oživiti pomalo uspavano tržište.

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**



23 _ Gladiator AD

24 _ Tropico 3

25 _ Heroes over Europe

25 _ Serious Sam HD

TEMA

50 _ PSPgo

RECENZIJJE

62 _ Fight Night Round 4

66 _ Call of Juarez: BiB

68 _ Star Ocean: TLH

72 _ Anno 1404

74 _ Indiana Jones and the Staff of Kings

74 _ Overlord Minions

75 _ Overlord II

76 _ Minon: Everyday Hero

76 _ Let's Tap

77 _ Tiger Woods TOUR 10

78 _ Transformers: Revenge of the Fallen

80 _ Swords & Soldiers

80 _ Super Robot Taisen OG

Saga: Endless Frontier

81 _ Ar tonelico II: MotM

82 _ Restaurant Empire II

82 _ Killing Floor

83 _ Burnout Paradise: BSI

84 _ SuperStars V8 Racing

FOCUS

30 _ Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

31 _ White Knight Chronicles

32 _ Scribblenauts

33 _ ModNation Racers

34 _ Lost Planet 2

36 _ Blur

38 _ The Legend of Zelda: Spirit Tracks

39 _ A Boy and His Blob

40 _ Borderlands

42 _ Red Steel 2

43 _ R.U.S.E.

44 _ Aliens vs Predator

KOLUMNE

46 _ Matrix iliti g u p

48 _ Tech Wars v2.1.2



12

Forza Motorsport 3

Autori igre malo su pretjerali sa samohvaljenjem na prezentaciji sajma E3 iako za to nisu imali potrebe jer kad bi se ostvarilo samo pola najavljenog, bila bi sjajna.

85 _ Still Life 2

85 _ Mass Effect Galaxy

KIDS CORNER

86 _ Up

87 _ Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4

HARDWARE

90 _ Antec NSK6580B

90 _ Seasonic M12D 850W

91 _ Gigabyte MA770T-UD3P

91 _ Corsair Dominator DDR3

92 _ Vodootporni fotoaparati za godišnji odmor

Iz godine u godinu novo dokazivanje



U ovo vrijeme, prije točno sedamnaest godina, Electronic Arts je izdao svoju prvu Fifa igru kojom je obogatio svoj portfolio sportskih igara uz već postojeće Madden NFL i NHL Hockey. Već u samom startu je FIFA International Soccer imala fantastičnu konkurenciju u vidu Sensible Soccer a već tada je najveće oružje EA-ove igre bilo ekskluzivna FIFA licenca. U svojim usponima i padovima, što se tiče igrivosti, u idućih sedamnaest godina serijal FIFA ni jednom nije izgubio na području marketinga i promocije. Snaga izdavača i skupih licenci oduvijek je bila sinonim za EA-ovu nogometnu simulaciju, no nogometni fanovi pronašli su svoju ljubav u projektu tokijskog tima Konamija koji su bili zaduženi napraviti PlayStation verziju do tada vrlo popularnog International Superstar Soccer na SNES konzoli proizvedenog u Konamijevu studiju u Osaki. U internom okršaju dvaju Konamijevih studija

pobijedio je onaj iz Tokija koji 2001. godine mijenja ime serijala u Pro Evolution Soccer. Nogometni fanovi promijenili su samo mentalni sklop i nogometnu igru koju su najviše igrali nisu više zvali ISS nego PES. A skoro cijelo to vrijeme FIFA je bez obzira na izbor nogometnih fanova punila blagajnu izdavača boraveći na vrhovima top lista mjesecima. Tržište je pokazalo da ima mjesta za dvije simulacije, no zagriženi igrači priznavali su samo jednu - PES. Do kraja prošle godine i izlaska Fife 09. Ono što je oduvijek krasilo serijal PES - igrivost, strateška kompleksnost i nogometna atmosfera, bilo je izraženije u Fifi 09 pogonjenoj trećom generacijom potpuno novog enginea radenog za next-gen konzole premijerno prikazanog u verziji FIFA 07. Novi i jači hardver omogućio je ekipi iz Kanade, na čelu s novim ljudima, razvoj Fife praktično od temelja, s potpuno novim algoritmima i logičnim reakcijama koji u potpunosti izbacuju skriptirane

radnje. I nakon tri godine uživanja tako je Fifa 09 uz strahovito moćnu promocijsku mašineriju dobila još aduta za borbu - igrivost i kvalitetnu virtualnu nogometnu atmosferu. Zbog svega toga, iznenađujuće premijerno prikazivanja Fife 10 na sajmu E3 nismo smjeli propustiti te smo uz razgovor s producentom igre Davidom Rutterom, i uz igranje radne verzije igre, saznali kako će izgledati nova sezona koja počinje za nekoliko mjeseci. Dotad ljubitelji sporta mogu uživati u sjajnoj simulaciji boksa Fight Night Round 4 a vjerujemo da će mnoge postojeće vlasnike PSP-a, kao i one potencijalno nove kojima se sviđa PSPgo, zanimati što je Sony spremio za kraj godine - u hardverskom i softverskom pogledu. U ovom broju, osim navedenog, nastavljamo i s najavama igara koje smo vidjeli ili isprobali na sajmu E3 te još jednom provjeravamo status žanra avantura. I to nije sve... **Dario Zrno**



PISMA ČITATELJA

Komentare, prijedloge, pokude i pohvale šalžite na adresu uredništva: **GamePlay, Vlaška 40, 10000 Zagreb** ili na mail: **pisma@gameplay.hr**

SPASILAČKA SLUŽBA

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

GP
premijera

Rušenje i posljednjih
predrasuda

FIFA 10

Nikad ranije u godini predstavljena je
nova sezona nogometne simulacije

IZLAZI JESEN ŽANR SPORT IGRAČI 1-7 (PS3), 1-4 (X360) + ONLINE (DO 20) PROIZVOĐAČ EA
BURNABY IZDAVAČ EA [HTTP://fifa.easports.com](http://fifa.easports.com) PLATFORME PS3 / X360 / PC / Wii / PS2 / PSP / DS

Marketinški stručnjaci jednom su rekli kako je najteže napraviti zabavnu reklamu za deterdžent i pivo. I stvarno, ako ste radili u nekoj marketinškoj agenciji, mrak bi vam padao na oči kad bi na vrata zakucali klijenti iz tvrtki koje proizvode jedan od ta dva proizvoda. Sve dok jednom, kad je netko snalažljiviji probio led i dokazao prvo sebi a potom i klijentima te na kraju i publici, da se može napraviti dobra reklama i bez striktnog držanja zadanih pravila. Ok, primjer s deterdžentom možda i nije najbolji (još neko vrijeme), ali reklame za piva definitivno više ne spadaju u kategoriju "izrada po tradicionalnom kalupu" i pokušavaju se svidjeti kupcima

FACT TABLICA

- 360° dribbling system - umjesto dosadašnjih osam smjerova novi engine omogućava driblanje u bilo kojem smjeru
- nova tehnologija animacija za još efektivnije zahtjevnije driblinge
- novi koncept sraza igrača s manje predvidljivim rezultatima pri direktnim okršajima igrača za loptu
- poboljšani: šutevi, putanja lopte, kretanje igrača, proigravanja, golmani...
- razvoj enginea u kojem je dosad odigrano više od 270 milijuna utakmica
- više od 50 izmjena u manager modu

nekim novim idejama pa čak i inovacijama u promocijskom programu. Dakle, prije nego me netko optuži kako potičem novi način promoviranja fermentiranog vitamina B i pranja radnih odora u kojima se uzgaja organski hmelj (i to do stadija čišćeg od novog), želio bih

GET PHYSICAL Borba rame uz rame igrača s podjednakim karakteristikama može rezultirati zanimljivim ishodima





SRAZ IGRAČA Novi Collision Sharing System dodatno će pojačati inače jaku stranu Fife 09 - fizičku borbu odnosno naguravanje igrača



RADNA VERZIJA Demo, koji smo imali prilike zaigrati, po Rutterovim je riječima na oko 65 posto do konačne verzije

naglasiti kako su provjerene metode dobre, ali inovacije donose novi uspjeh. Vrlo vjerojatno bolju budućnost. Po toj formuli u zadnje četiri godine radi ekipa iz Electronic Artsa i posebno studija u Burnabyju gdje se, među ostalim igrama, radi i Fifa. Je li im se isplatilo? Novčano apsolutno jest, no to je domena na koju smo navikli od licencama ojačanog i velikom promocijom potpomognutog serijala Fifa. Zanimljivo je da se u međuvremenu dogodila i velika kvalitativna promjena koju su prepoznali i igrači te kritika. Tako je zadnja verzija Fifa 09, koju još uvijek igramo, treća najbolje ocijenjena aktualna sportska simulacija po Metacriticu (zbroy ocjena iz recenzija većinskih svjetskih časopisa i portala). Na drugom mjestu je NHL 09 također proizveden u Kanadi, a prva je

Sonyjeva simulacija bejzbola MLB 09: The Show. Sve tri opisane su kao igre koje krasi sjajna i izazovna igrivost s naglascima na detalje. Onako kako bi mnogi opisali dobru simulaciju sporta. Prosjek ocjena za PES 2009 manji je za 10 (od maksimalnih 100 bodova) a skok ispred nogometa, koji neumorno igramo više od desetljeća ne mareći za Fifu, rezultat je dugogodišnjeg rada i promjene koja je počela prije tri godine s prvom generacijom engina za next-gen konzole odnosno za PS3 i Xbox 360.

PRVO DOBRI TEMELJI, POTOM I NADOGRADNJA

Sjećamo se Games Conventiona u Leipzigu 2007. godine, kad smo imali priliku razgovarati s Joeom Boothom, tadašnjim producentom Fife. Glavna

— Želimo uvelike poboljšati kontrolu lopte i igrača te prvi put u nogometnim igrama uvodimo 360° driblinga, što u stvari znači da je moguće gurnuti loptu i kretati se u bilo kojem smjeru. Do sada je to bilo moguće u samo osam smjerova —

(DAVID RUTTER, producent)

vijest prezentacije Fife 07 bila je izrada potpuno novog enginea na PS3 i X360 konzolama, dok su sve ostale verzije zadržale stari engine koji su nastavile doradivati. Nedugo nakon sajma Joea Bootha zamjenjuje David Rutter koji i danas radi kao producent igre i osoba koja odgovara za strategiju razvoja i kreativni smjer igre. David Rutter je tako najkompletnija osoba za razgovor o budućnosti serijala Fifa, a s njim smo ponovo imali priliku razgovarati na sajmu E3. Uz prezentaciju i razgovor

Rutter nam je prepustio kontroler da iskušamo ranu verziju igre koju ove godine prikazuju prije nego inače (inače se čekalo gotovo do kraja ljeta) zbog nekoliko razloga - žele što bolje upoznati javnost i nestrpljive igrače kako će izgledati Fifa 10 te još jednom naglasiti kako slušaju želje i reakcije zajednice igrača pri planiranju promjena u svakoj novoj verziji. Poseban naglasak stavljaju na komentare o exploitima, bugovima i stvarima koje se prečesto ponavljaju, poput pretjeranih dubinskih

MEĐUNARODNA EKIPA

AKO STE SE pitali kako to da Kanađani znaju prepoznati što to čini nogomet tako zabavnim te na osnovi toga i napraviti dobru simulaciju, možda vas iznenadi podatak da ekipu iza Fife čine individualci iz 18 zemalja diljem svijeta i u njoj se priča 20 različitih jezika. Nekoliko ljudi na čelu tima i cijele EA Sports divizije među

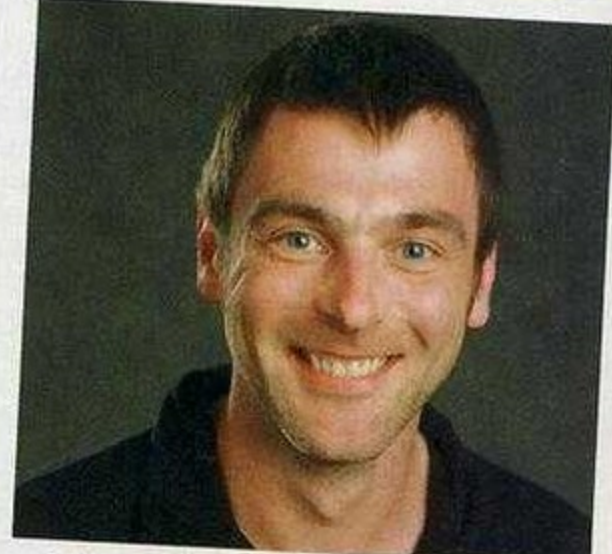
najzaslužnijim su za uspjeh igre, ali i nastavak velikog ulaganja i razvoja serijala, što nije uobičajeno za gaming industriju (tim ne samo da se održao na broju nego konstantno zapošljavaju nove ljude i trenutačno su jedan od najvećih studija na svijetu). Treba li spomenuti da su većinom zagriženi nogometni navijači?



Peter Moore



Gary Paterson



David Rutter

Rođen u Liverpoolu, prije dvije godine prešao je iz Microsofta, gdje je radio i kao direktor Xbox i Xbox 360 divizije, u Electronic Arts gdje obnaša funkciju direktora EA Sports divizije. Već po samom dolasku dao je jasno do znanja kako je osim Maddena Fifa njihov najvažniji serijal u koji se i te kako isplati ulagati, na svim mogućim razinama, počevši od licenci do razvojnog tima. Na nedavnom predstavljanju Fife 10 na Emirates stadionu, kao strastveni navijač Liverpoola nije se dao uhvatiti u zamku voditelja te javno čestitati Manchester Unitedu na osvojenom prvenstvu.

Rodom iz Škotske, grada Grantown-on-Spey, došao je u Electronic Arts 2004. godine kao programer PS2 i Xbox verzija Fife 07. S obzirom na prijašnje iskustvo rada na LMA Manageru, prvi posao u EA-u bio mu je programiranje enginea koji u manager modu simulira utakmicu. Veliku želju za razvoj novog igrivog enginea u Fifi ostvario je nakon što su ga promovirali u voditelja razvojnog programskog tima za verzije 08 i 09. Za najnoviju verziju dobio je i novo promaknuće - postao je kreativni direktor igre i osoba koja najviše zna o engineu i tome kako određene ideje ostvariti i prenijeti u igru. Navijač Aberdeena.

Iz Engleske, grada Stevenagea, došao je u EA u kolovozu 2007. godine taman u vrijeme pripremanja Fife 08 za prodaju. U svojoj karijeri producirao je 15 igara među kojima i Championship Manager. Prije dolaska u EA priznao je da je danima igrao Fifu 07 kako bi što bolje upoznao materiju s obzirom na to da je do tada igrao samo PES. Kaže kako mu nikad nisu bile jasne verzije Fife prije nekog većeg natjecanja koje bi izišle nekoliko mjeseci prije nove "pune" verzije te da mu laska titula najbolje nogometne simulacije, ali kako u stvari nemaju vremena za slavlje jer godina dana do iduće verzije nogometa je prekratkotko razdoblje da bi bilo vremena za opuštanje. Navijač je Leicestera te odnedavno i Hitchin Towna.

MANAGER MODE

S OBZIROM NA to da su David Rutter i Gary Paterson u povijesti radili na dvjema popularnim menadžerskim igrama, ne začuđuje njihov entuzijazam za razvoj upravo tog moda i u serijalu Fifa. To više što je po njihovim istraživanjima to najigraniji mod u igri nakon igranja 1 v 1 i 1 v CPU. Iako ga nisu željeli demonstrirati uživo, čuvajući to za iduće predstavljanje, otkrili su dovoljno toga da nam zagolicaju maštu. Kažu da su napravili više od 50 značajnijih izmjena u područjima realizma utakmica, transfera, razvoja igrača i nogometne atmosfere. Simulacijski engine su u potpunosti promijenili te sad računalo iz minute u minutu provjerava stanje na terenu te ovisno o tome generira rezultat koji je po njima vrlo realan. Do izražaja će doći formacija, napadačke i obrambene linije te u konačnici pojedinačne kvalitete igrača. Nas posebno zanima kako će izgledati poboljšani razvoj mladih igrača i njihovih fizičkih, mentalnih i tehničkih osobina ovisno o poziciji i tome kako dobro su igrali.



TRANSFERI Za razliku od Fife 09, gdje je novac bio jedini faktor u transferima, ovaj put će na odluku igrača utjecati nekoliko faktora - poput mogućnosti napretka u karijeri. Kako onda igrati s nekim našim klubom pitamo se...



ATMOSFERA Umjetna inteligencija će rotirati igrače ovisno o njihovim igrama, a tjedni izvještaji o transferima igrača i događanjima u nogometnom svijetu trebali bi stvoriti pravu nogometnu atmosferu.



BUDUĆNOST MANAGER MODEA Autori igre potvrdili su kako u budućnosti žele puno ulagati u ovaj mod te da će im trebati vremena prije nego dostignu kvalitetu klasičnog igranja. Ali da će to postići kad-tad.

proigravanja, lakih golova iz kontri nakon kornera kad se poklope određeni faktori, prevelikog broja stativa, nedovoljno aktivnog golmana, prevelikog broja zaleđa, nedovoljno kvalitetnog puštanja prednosti i sl. A prije nego vam prenesemo Rutterove komentare na navedene slučajeve u igri, početak ćemo s inovacijama u novoj verziji, one koje ćemo prve zamijetiti igranjem Fife 10.



VELIKA ULAGANJA

Tim koji radi na igri najveći je u EA-ovu studiju u Burnabyju a sam studio najveći je na svijetu



DETALJI Autori igre još uvijek nisu potpuno zadovoljni vizualnim rezultatima koji su već sad bolji od prijašnje verzije. Govorimo o dojmu dok smo igrali utakmicu s udaljenim pogledom iako su primjerice svjetlosni efekti bili potpuno isključeni.

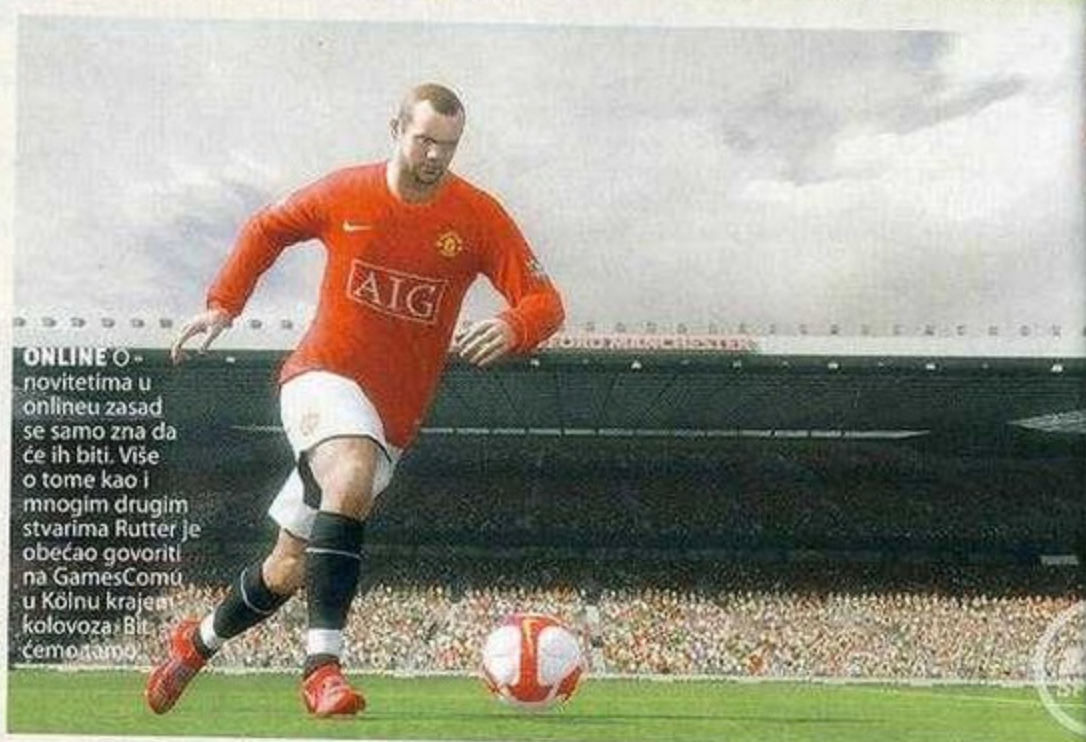


NA PRVI POGLED Iako je još nekoliko mjeseci do konačne verzije pa su moguće dodatne promjene, dojam je da je Fifa 10 u odnosu na devetku malo sporija ali i dinamičnija igra zahvaljujući poboljšanoj kontroli lopte i 360°



NOVOSTI

Najveća promjena je 360 stupnjeva driblinga umjesto 8 smjerova, što daje potpunu slobodu kretanja i kontrole nad loptom. To ujedno znači da lopta nikad nije u "potpunom vlasništvu" igrača, što daje prirodniji i bolji osjećaj. Na to treba dodati i novi skilled dribbling s gumbom **LT/LB** (na default postavkama) gdje je, među ostalim, moguće "kratkim i brzim pokretima prebacivati loptu s noge na nogu, što će pomoći u nekim situacijama, primjerice u blizini korner zastavice gdje obrambenog igrača možete proći tako što ga pošaljete u krivu stranu", rekao je Rutter. Za kompletnu sliku driblinga i prolaska igrača treba dodati i poboljšani fizički model koji ima jednako važnu ulogu kao i prošle godine, ali ovaj put s mnogo više animacija i konačnih ishoda interakcije dvaju igrača ovisno i o njihovim karakteristikama kao i driblingu. Po Rutterovim riječima, kontakt igrača i lopte trebao bi biti bolji i prirodniji i u slučaju AI-a koji više neće pokušavati što prije presjeći loptu, što inače rezultira nekim čudnim štopanjima prsima u zraku, nego će tražiti najjednostavniji način kako ukrotiti loptu i preuzeti kontrolu nad njom, makar igrač morao napraviti i korak unatrag te čekati trenutak da lopta odskoči i ponovo doskoči.



ONLINE O novitetima u onlineu zasad se samo zna da će ih biti. Više o tome kao i mnogim drugim stvarima Rutter je obećao govoriti na GamesComu u Kölnu krajem kolovoza. Bit ćemo tamo.

— Nastaviti fokusirati pažnju na želje fanova najvažnija je stvar u razvoju uspjeha nove Fife —

(DAVID RUTTER, producent)

Igranjem demoa uočili smo promjene i u proigravanjima koja su poboljšana i lopta će nakon uspješnog dodavanja završiti ispred igrača a ne u njegovim nogama, što obrani omogućava bolju reakciju, ali i igraču u napadu koji sad može izbjeći zaleđe pametnim trčanjem u stranu umjesto direktno na loptu. Ono što nismo uspjeli primijetiti u tri utakmice igranja, po Rutterovim riječima, bit će

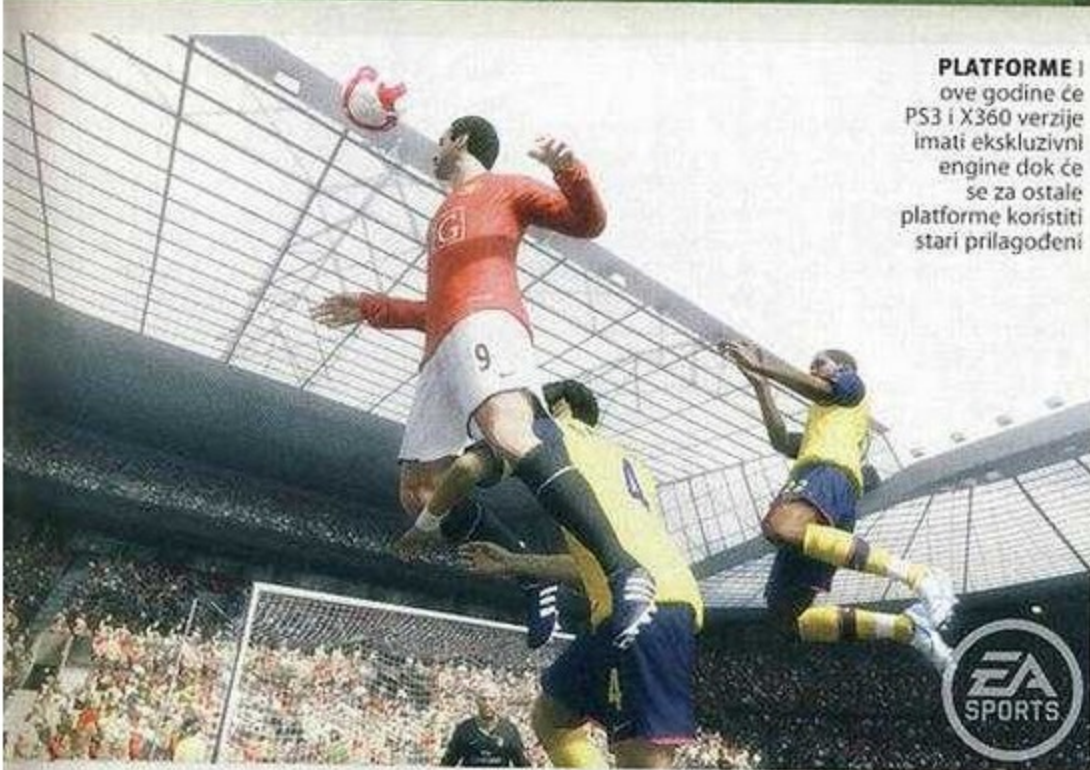
vidljivo u konačnoj verziji igre - aktivnije kretanje igrača na terenu i kad nisu u posjedu lopte, s mnogo eksplozivnih akcija kad su u blizini lopte. Naime ovisno o situaciji na terenu igrači će se ponašati opušteno, oprezno ili pak potpuno u akciji. Napravljen je i novi Face Ball algoritam koji osigurava da igrači cijelo vrijeme i cijelim tijelom prate radnju gdje god se ona odvijala na terenu kako bi



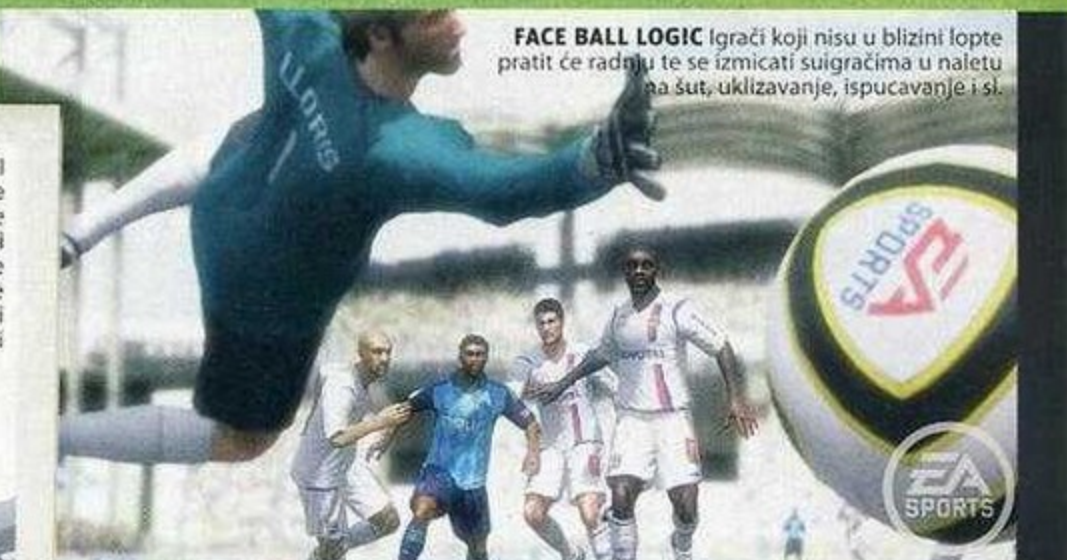
ALL-PLAY
David Rutter je indirektno potvrdio da će FIFA za Wii nastaviti razvoj u smjeru casual tržišta (slika iz verzije Fifa 09 All-Play)



POSITION PRIORITY
Novi sistem pozicioniranja igrača neće pomagati samo u obrani odnosno čuvanju leđa beka koji krene u napad, nego i u boljem postavljanju napadača na ubacaje i eventualna proigravanja



PLATFORME
Ove godine će PS3 i X360 verzije imati ekskluzivni engine dok će se za ostale platforme koristiti stari prilagođeni



FACE BALL LOGIC Igrači koji nisu u blizini lopte pratit će radnju te se izmicati suigračima u naletu na šut, uklizavanje, ispućavanje i sl.

— Reakcije na Fifu 09 su bile vrlo pozitivne stoga želimo nastaviti s razvojem igre umjesto da je u potpunosti mijenjamo. Oko 70 posto našeg rada usmjereno je tako na unaprijeđivanje prijašnje verzije a 30 posto na inovacije —
(DAVID RUTTER, producent)

ŠUT VOL. 2

IAKO NAM JE Rutter u razgovoru prilično detaljno objasnio kako funkcionira šut u Fifu 10, bilo nam je zanimljivo pročitati što je o toj temi za jedan britanski časopis izjavio i Paterson koji engine poznaje i iz programerskog kuta. Njegov komentar pobliže objašnjava i kako će umjetna inteligencija igrati protiv čovjeka. Naime, da bi ostvarili željeno, postavili su tri razine izvršenja radnje - prva je AI razina, druga akcijska te treća animacijska. U AI razini umjetna inteligencija ne može varati jer se ponaša kao da ima virtualni kontroler u rukama te je kao i čovjek ograničena na pritiskanje gumba na kontroleru. Specifični algoritmi određuju što će računalo pritisnuti u određenoj situaciji i ta informacija se šalje na akcijsku razinu koja tu radnju pokušava sprovesti u djelo. Poželimo li udariti loptu, morali bismo se kretati do određene točke odnosno pustiti animaciju do kontakta s loptom. Akcijska razina vodi računa o svemu tome te

na kraju šalje informaciju animacijskoj razini koju animaciju šuta da izvede. Nadalje Paterson objašnjava kako dio koda određuje putanju lopte ovisno o animaciji i situaciji te da je taj dio najkompliciraniji jer u suštini žele što više parametara uključiti u ishod šuta. Primjerice ako se lopta kretala prema igraču prije nego ju je udario, lopta će ubrzati kretnju, ali vrlo vjerojatno i završiti visoko u zraku. Šuta li pod kutem od 90 stupnjeva, velika je šansa da će lopti povećati topspin rotaciju. Dolazi li lopta sa strane i s ubrzanjem, možda je neće uspjeti zahvatiti stopalom nego potkoljenicom ili koljenom. Što će se dogoditi ako je igrač pod pritiskom, ako udara loptu unutarnjom stranom kopačke ili vanjskom... Paterson navodi da žele sagledati što više takvih situacija i istražiti kako bi u pravom životu udarili loptu te sve parametre (od načina udarca do samog fizičkog udarca) uključiti u konačni ishod putanje lopte.

bili bolje pripremljeni na brzu reakciju. To će se odnositi i na situacije kad će se igrači morati maknuti suigraču u naletu na šut, uklizavanje, izbijanje i sl. Još jedan novi algoritam, Position Priority, vodit će brigu o tome da obrambeni igrači iz sredine terena pokrivaju prostor iza stopera koji će otići u napad za izvođenje kornera. Igrač sredine terena neće se micati iz obrambene pozicije dok situacija ne postane sigurna, a slično će igrači u napadu timski pokrivati leđa, ali i bolje analizirati slobodni prostor i pozicionirati se za eventualni proboj. Za poboljšanje obrane će osim navedenog pozicioniranja pomoći i podatak da će bolji igrači pri uklizavanju pokriti veći prostor i pri tome bolje gađati željeni cilj (loptu valjda, ne nogu). To ujedno znači i da ćemo morati bolje upoznati igrače jer će loše tempirano uklizavanje, te duže klizanje, otvoriti prostor napadaču. Isto vrijedi i za oduzimanje lopte u stojećem kontaktu koji je i dalje moćno oružje u obrani, ali i manje opraštajući ako se ne pogodi timing. To ustvari znači da će se moći igrati jaka obrana, ali ujedno i to da će neiskusni ili nervozni igrači otvariti prostor napadačima i za dribling samo s promjenom smjera. Upravo smo takav dojam stekli igrajući demo, što nas je podsjetilo na situacije iz PES-a, gdje je moguće atraktivno proći igrača i samo



REPLAY Iako smo bili ograničeni opcijama pri igranju demoa, pa tako nismo mogli pogledati usporeni replay udaraca, najnoviji in-game trailer, objavljen na netu odmah po završetku ovog broja, prikazuje nekoliko situacija različitih udaraca u napadu, ali i obrani

LICA IGRAČA

trebala bi sada biti puno uvjerljivija - bez voštanog efekta. Sudeći po slikama sada su one gotovo idealna, no pričekajmo još jedno vrijeme i nove in-game slike. Photoshop tjera na oprez.

**AGRESIVNIJI GOLMANI**

David Rutter tvrdi kako su puno vremena uložili u doradivanje golmanovih sposobnosti, pa bi se oni sad trebali više kretati, boksati loptu, presijecati ubačaje i si.



s dobrim timingom promjene smjera. Nešto što je dijelu igrača naviklih na PES nedostajalo u Fifa 09. Poboľjšani su i golmani koji će sad mnogo češće izlaziti s gol crte u pokušajima presijecanja lopte. Ako pogriješe u procjeni, pokušat će se brzo vratiti i uglavnom će se više kretati u šesnaesteru. David Rutter napominje kako su mnogo vremena uložili u poboljšanje golmanovih intervencija i u to da obrane izgledaju realističnije. Te da je još uvijek njegova velika želja učiniti

— Ovaj put smo umjetnoj inteligenciji dali virtualni kontroler u ruke tako da u igri protiv računala nema varanja - računalo će moći učiniti samo ono što bi učinio i čovjek - pritisnuti gumb na kontroleru —

(GARY PATERSON, kreativni direktor)

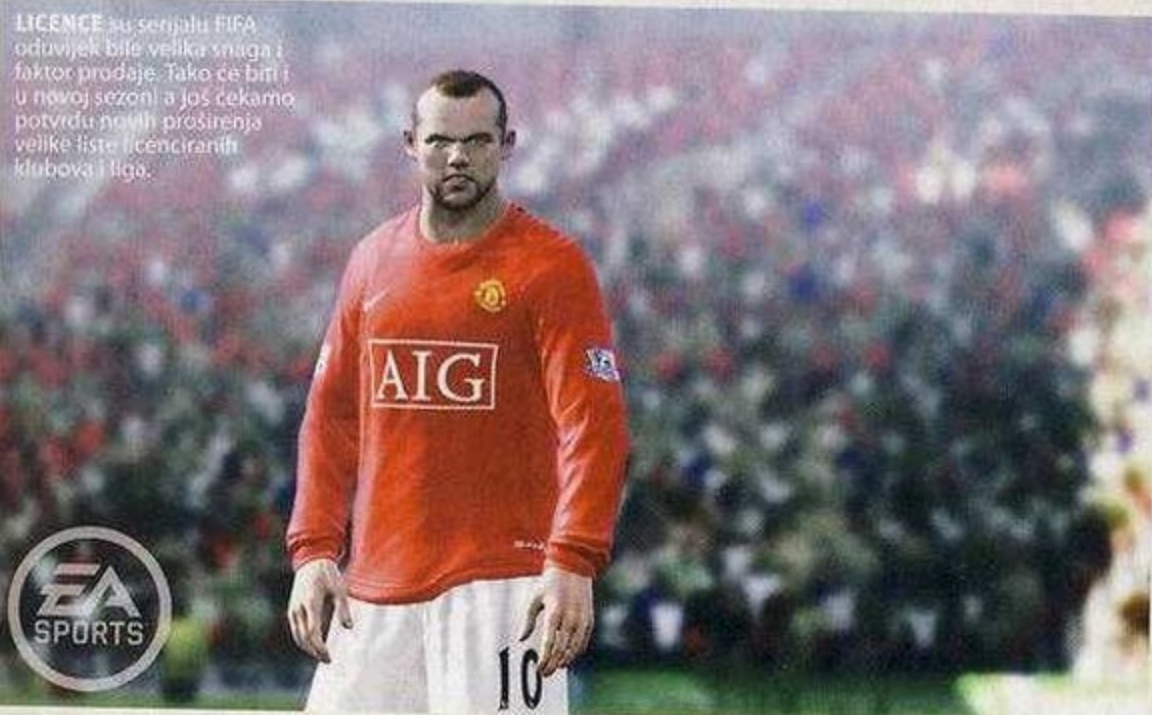
golmane potpuno upravljivima, ali i da još uvijek traže optimalno rješenje brze promjene kontrole s igrača na golmana. I dalje je verzija igre za Svjetsko prvenstvo

u Južnoj Africi iduće godine cilj, kad će premijerno omogućiti i upravljanje golmanom odnosno online utakmice 11 protiv 11 igrača.

ŠUT

Pitali smo ga o nekoliko situacija koje su, po nama, bile problematične u Fifa 09. Poput šuta izvana. David Rutter odgovara: "Za ovu sezonu potpuno smo preradili fiziku lopte pa sad možemo odrediti njezinu putanju ovisno o udarcu koji izvedemo. Vjerujem da ste promjene već mogli primijetiti igrajući demo, no naglašavam kako još uvijek ugađamo parametre te da nije sigurno hoće li krajnji rezultat biti baš takav." Naš prvi gol koji smo zabili

LICENCE su serijalu Fifa oduvijek bile velika snaga i faktor prodaje. Tako će biti i u novoj sezoni a još čekamo potvrdu novih proširenja velike liste licenciranih klubova i liga.



BE A PRO Nama najdraži mode u kojem je moguće kreirati i razvijati svog igrača upravljajući samo njime iz sezone u sezonu također će biti proširen opcijama, no Rutter nam još nije htio otkriti kojima



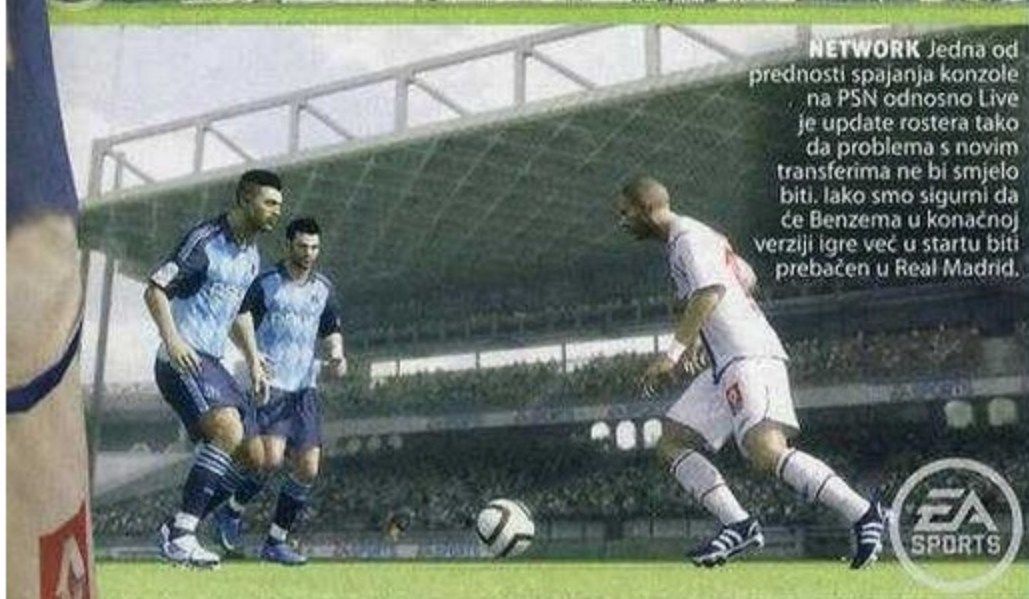
NAVIKE David Rutter je priznao kako više voli PS3 kontroler za igranje Fife, što nas ne začuđuje jer je isto tako priznao da je prije dolaska u EA igrao isključivo PES



REALNIJE ŠTOPANJE Umjetna inteligencija je poboljšana te se ne bi smjelo događati da igrači u želji da što prije uštopaju loptu učine to nezgrapno u zraku, nego će u nekim situacijama pričekati loptu da odskoči kako bi je što jednostavnije primili i preuzeli kontrolu nad njom



NETWORK Jedna od prednosti spajanja konzole na PSN odnosno Live je update roстера tako da problema s novim transferima ne bi smjelo biti. Iako smo sigurni da će Benzema u konačnoj verziji igre već u startu biti prebačen u Real Madrid.



bio je upravo izvana s Kranjčarom (u utakmici Portsmouth vs Everton kojim je upravljao kolega novinar iz Britanije) - slično Modriću u utakmici protiv Chelseaja, dočekali smo povratnu loptu na rubu šesnaesterca te u trku opalili za efektanu paralelu tik uz stativu. David Rutter nastavlja: "Kako će se lopta kretati nakon šuta ovisit će o putanji prije šuta, uključujući brzinu i jačinu felša, o nagibu i poziciji igrača koji udara loptu, i mnogim drugim sitnim parametrima. U svakom slučaju dva su ključna faktora fizike lopte - brzina i ubrzanje koji će odrediti turbulenciju zraka oko lopte. Pomoću njih i svih ostalih parametara želimo postići to da pri svakom udarcu na loptu primijenimo točno određenu fiziku. Ako je to šut iz trka, onda će na loptu biti primijenjena fizika šuta u trku. Isto vrijedi za lob, šut iz mjesta, precizan šut, felš, udarac punom nogom i dr. Isto tako, s dovoljno jakim i preciznim udarcem moguće je natjerati loptu na gotovo pravocrtnu putanju čak i ako je bila u spinu do trenutka udarca."

TRENING

Cijelo vrijeme našeg igranja demoa forsirali smo šut izvana i dojam je da je lopta teža, ali pri jačim udarcima i brža nego prije. U svakom slučaju nismo uspjeli pogoditi ni jednu stativu kao što ni lopta nije prečesto odlazila preko gola. Te dvije situacije koje su se često ponavljale u Fifi 09 bile su na listi stvari koje žele promijeniti, kazao je David Rutter, što pokazuje da slušaju komentare igrača i njihove želje. Tako ćemo ove godine konačno moći trenirati u Practice Modeu, i to jednostavnim pritiskom na tipku back/select dok smo u glavnom izborniku (areni 1 na 1). U treningu modu bit će moguće izabrati broj igrača u napadu odnosno obrani i k tome će trening biti igriv za više igrača odjednom. Bit će zanimljivo s kolegom odigrati primjerice 5 protiv 5 na cijelom terenu. Za početak samo u offlineu pa će uigravanje online ekipa biti izvedeno na drugi (stari) način.

MUKE PO OBRANI

U Fifi 09 iskusniji igrači mogli su primijetiti kako su kontre nakon kornera vrlo često

SKILLED DRIBBLING Brzim grabačivanjem lopte s noge na nogu bolji igrači će stvoriti momentum za uspješan dribling



RAZVOJ ENGINEA OD FIFE 07

FIFA 09 NIJE postala preko noći sjajna igra. Promjene nisu nastale ni u godinu dana, što je, po Rutterovim riječima, prekratko vrijeme za bilo kakve velike zahvate poput potpune izmjene enginea. David Rutter kaže da su odavno odredili korake i postavili ciljeve za svaku godinu nakon što su jednom u potpunosti promijenili engine za next-gen konzole. Kako je tekao proces:

FIFA 07

(U PRODAJI OD RUJNA 2006.)



Novi next-gen engine prvi put predstavljen na X360 konzoli. U odnosu na prijašnju i prvu verziju Fife na X360 FIFA 06: Road to World Cup koju je pogonio stari i samo malo uljepšani engine, primjetne su velike promjene, no rad na engineu oduzeo je vremena za ubacivanje više detalja i balansiranje.

FIFA 08

(U PRODAJI OD RUJNA 2007.)



Premijera Be a Pro moda s doradenim engineom polučila je vrlo pozitivne reakcije igrača. Ujedno i prva verzija Fife na PS3 konzoli koja koristi identičan engine s Xboxa 360. Premijera Wii verzije i kontrola pokretima rukom.

FIFA 09

(U PRODAJI OD LISTOPADA 2008.)



Nakon tri godine razvoja engine pokazuje pravu snagu a nogomet u serijalu Fife nikad ozbiljniji i uvjerljiviji. Premijera moda 10 protiv 10 igrača u onlineu, kao i Adidas Live Season servisa koji mijenja formu igrača ovisno o igrama u stvarnom životu. U Be a Pro modu moguće je igrati cijele sezone.

završavale zgoditkom, ako je igrač znao i želio koristiti exploit, a David Rutter to potvrđuje: "Da, i to je još jedna situacija koju želimo promijeniti nakon što smo za nju dobili jako puno komentara od communityja. Ako primjerice John Terry ode u napad na izvođenje kornera, nitko mu ne bi čuvao leđa pa bi u slučaju da njegova ekipa ne realizira korner bili u velikoj opasnosti od brze kontre nakon dubinske lopte koju bi bolji i brži igrači poput Cristiana Ronalda prelako riješili u svoju korist. Da bismo riješili ovaj slučaj, trebali smo popraviti nekoliko stvari. Kao prvo, dubinska proigravanja ne bi smjela biti tako lako izvediva i vrlo često precizna iako su izvedena u situacijama velikog pritiska. U Fifi 10 i dalje će biti moguće odigrati takav potez, ali mnogo rjeđe i teže. Nadalje, novi algoritam Position Priority vodit će brigu da, u slučaju odlaska Terryja u napad, leđa mu čuva Essien sve dok se Terry ne vrati na svoju poziciju u obrani. I treće, golmani će sada biti mnogo agresivniji u pokušajima zatvaranja kutova i izlaska pred protivničke napadače. Brže će se vraćati na svoju poziciju i neće se predavati ni u slučaju da ih lopta preskoči te će trčati do crte u pokušaju spašavanja gola."

KOZMETIKA

Na neka naša pitanja nismo dobili odgovor jer, kako kaže Rutter, puno toga još moraju otkriti u idućim mjesecima, ali nije propustio spomenuti kako će nastaviti s razvojem popularnog online communityja te moda Be a Pro. Također nam je potvrdio kako raspravljaju o nekoliko prijedloga za vizualni prikaz izbornika i igračeva sučelja, zatim da su povećali broj igrača i ekipa u turnirima koje sami kreiramo te da je analogni stick za upravljanje igračem definitivno najbolje rješenje i jedino koje pruža sve mogućnosti. I dok čekamo nastavak priče o Fifi 10, možemo potvrditi da napreduje krupnim koracima k titulu najboljeg nogometa i ove godine, čak je Rutter u polušali rekao da im je cilj povećati prosjek ocjena, no isto tako je priznao kako obožava svoj posao i kako postoje samo dva mjesta na svijetu gdje bi ga mogao obavljati - u Burnabyju i Tokiju. No nije propustio našaliti se kako ne poznaje japanski dovoljno dobro. I dok čekamo nove informacije i prezentacije, počevši od Kölna krajem kolovoza, i prvo predstavljanje nove sezone Pro Evolution Soccera, dopustite nam da vam poželimo ulazak u novu nogometnu sezonu s friško opranom majicom bez zelenih tragova trave i ugodno rashlađenim pićem.

Dario Zrno

Najveća vožnja za X360 postaje još veća.

I to već u listopadu

GP
premijera

Forza Motorsport 3

360
exclusive

IZLAZI: 30. LISTOPADA ŽANR: ASIMULACIJA VOŽNJE IGRAČI: 1-8 (ONLINE) PROIZVOĐAČ: TURN 10
IZDAVAČ: MICROSOFT GAMES [HTTP://FORZAMOTORSPORT.NET](http://forzamotorsport.net)

 Zadnji kvartal godine napokon će razveseliti sve ljubitelje virtualnih vožnji. Nakon što gotovo dvije pune godine nije bilo značajnijih igara u žanru - i na trenutak se moglo pomisliti kako je ozbiljnim vožnjama odzvonilo - od rujna do prosinca dolaze čak četiri velike konzolaške simulacije, od kojih se sve rade

uglavnom - predugo. Prvi u rujnu stiže Need for Speed: Shift, simulacijska inačica najpoznatijeg arkadnog serijala na svijetu, a početkom listopada svijet će pet punih godina od najave ugledati Gran Turismo za PSP. Forza Motorsport 3 izlazi samo četiri tjedna poslije, a priča se zatvara sada sve izvjesnijim pojavljivanjem

— Dokazivali smo sami sebi da možemo stvoriti simulaciju kakvu nitko drugi ne može. Za ovu igru smo napravili toliko poboljšanja da ustvari ostajemo bez mogućnosti poboljšanja - jer nitko drugi ne radi stvari kakve mi radimo —

(DAN GREENAWALT / TURN 10 / producent)

FACT TABLICA

- više od 400 licenciranih automobila
- više od 100 staza u izvedenicama
- novi fizikalni i grafički pokretač
- doradana online podrška
- doradani Livery Editor, Photo Mod i novi Replay modovi
- do osam igrača u multiplayeru
- novi službeni volan
- izlazi u listopadu

Gran Turismo 5 do kraja 2009. godine. Posebnost svih navedenih igara - s časnom iznimkom Shifta - jest da su ekskluzive, ta prokleta izmišljotina novovjekog "rata konzola" u kojem na kraju gube svi oni koji vole neki žanr, a nemaju odgovarajuću kištru na raspolaganju.

VRHUNSKI FIZIKA I IZGLED

Forza Motorsport 3 tako je X360 ekskluziva, treći dio serijala koji je u zadnjih 7 godina uz sebe uspio vezati milijunsku vojsku fanova. S punim pravom, budući da je Forza 2 - izišla 2007. godine - bila iznimno kvalitetna simulacija vožnje koja je u trenutku pojavljivanja na tržištu u mnoštvu segmenata bila i posve nadmoćna nad svom konkurencijom. Forza 3 se nada ponoviti taj uspjeh, a razloga za optimizam ima poprilično. Bez obzira na pretjeranu samouvjerenost u izjavama kojom je producent igre predstavio Forzu 3 tijekom izložbe E3, činjenica je kako će FM3 igračima ponuditi mnogo



DO POSLJEDNJEG DETALJA Izniman doseg postignut je u modeliranju samih vozila koja će se u Forzi 3 napokon približiti standardima kakve je postavila konkurencija



VRHUNSKA PRODUKCIJA Svaka slika iz Forze 3 jasno govori kako se radi o naslovu na kojem se nije štedjelo - od ukupnog izgleda igre, preko mnoštva opcija i detalja, licenci na čitave klase i federacije do promotivnih aktivnosti koje su već započele

NAPOKON UNUTRAŠNOST Sve do konačnog predstavljanja nije bilo potvrda hoće li FM3 donijeti pogled iz unutrašnjosti. Svi ljubitelji istinskog doživljaja vožnje sada mogu napokon odahnuti.

TIRE FLEX Forza 3 donosi posve novi engine za kalkiranje fizike guma, koji u obzir uzima i količinu prenesene težine na pneumatiku, prilagođava podatke prema voznom modelu i u skladu s tim prikazuje izgled svake gume

— Sada automobili imaju 10 puta više poligona nego u Forzi 2, texture imaju 3 puta veću rezoluciju i sve se vrte u 60 sličica u sekundi —

(DAN GREENAWALT / TURN 10 / producent)

više od prošle igre i nastaviti razvijati svoje poznate karakteristike koje su joj opravdano dale visok status u žanru.

Prije svega treba istaknuti kako je Forza 3 građena oko posve novog fizikalnog i grafičkog pokretača, zaslužnog za

OSAM JE DOVOLJNO? Jedna od zamjerki Forzi 3 mogla bi biti upućena broju automobila u utrci, koji je ostao na broju 8. Iako će 8 vozila biti dovoljno za izazove u singleplayer i online utrkama, činjenica je kako gotovo sva konkurencija donosi znatno - pa čak i dvostruko više vozila na stazi.

OZBILJNI VOZE OZBILJNO

OD LJUBITELJA SVIH žanrova, ljubitelji simulacija vožnji imaju najviše razloga bjesnjeti na Microsoft. Ni prvi Xbox, ni Xbox 360 nemaju u sebi gotovo bezvrijedan komadić silikona, tzv. HID kontroler, nego dolaze s tzv. XID kontrolerom koji je integriran na matičnu ploču. Problem koji nastaje iz takve nikakve uštede - slično uštedi koju je Microsoft odlučio napraviti na bateriji, pa tako X360 ne "pamti" vrijeme i datum kada se isključi iz struje - jest nemogućnost implementacije stvarnog force feedback efekta za volane, pogotovo one napredne koje koriste vozači na PC i PS3 platformama. Izostanak HID kontrolera jedini je razlog nekompatibilnosti Logitechovih, Thrustmasterovih i drugih volana na X360, te posredan izostanak pravog force feedback efekta na svim X360 volanima. Taj problem svakako najviše osjeti Turn 10, koji službeno nikad nije izjavio ništa

vezano za problem, ali koji je vjerojatno itekako svjestan da će prijem serijala Forza kao prave simulacije izostati sve dok igra neće podržavati prave force feedback volane. Korak u tom pravcu ipak je djelomično napravljen - iako uz značajne kompromise - predstavljanjem novog službenog X360 volana koji isporučuje njemački Fanatec. Iako i dalje baziran na XID arhitekturi, Fanatec 911 Turbo S - za razliku od Microsoft i ostalih X360 volana - napravljen je kao ozbiljan komad hardvera koji prije svega želi konkurirati Logitechovu superiornom modelu G25. S dvostrukim motorima, kvalitetnim materijalima, pedalama s mjenjačem - Forza 3 donosi i simuliranje mjenjača za sve ljubitelje treće papučice - H-mjenjačem i mogućnosti zasebne kupnje high-end metalnih pedala, 911 Turbo S čini se kao prvo ozbiljno "volansko" rješenje za X360. Sam volan

dostupan je u dijelovima, odnosno svatko će moći kupiti svaku od komponenti ovisno o platežnim mogućnostima. Dapače, najava kako će volan raditi i s pedalama od G25 čini ga potencijalno zanimljivim svim eventualnim vlasnicima navedenog Logitechova modela. Međutim, Fanatec će volan prodavati isključivo putem interneta, za razliku od svojih ostalih modela koji se mogu naći u ovlaštenim mrežama. Uz cijenu u rangu G25 - koja se značajno penje kupnjom metalnih pedala - ostaje vidjeti koliko će sretnika u Hrvatskoj uopće doći u priliku isprobati Forzu 3 na jedini pravi način. Naravno, Forza 3 podržavat će sve X360 volane, no mi se doista nadamo kako će već sljedeća Xbox konzola napokon ispraviti nepravdu prema svim ljubiteljima žanra - kao i samim developerima koji su u cijeloj priči vjerojatno najnezadovoljniji.



OZBILJNA IGRAČKA Osim što je izrađen od kvalitetnih materijala, ovo je prvi X360 volan koji podržava 900 stupnjeva okreta i zasebnu ručicu mjenjača. Sve to dolazi i s popriličnom cijenom, pa osnovna inačica 911 Turbo S modela (bez pedala) stoji 200 eura bez davanja, dok se kupnjom dodatka cifra značajno penje.



PODRŠKA ZA TRI EKRANA Ultimativni užitek u Forzi 3 bit će rezerviran samo za one koji će imati dovoljno novca priuštiti si tri X360 konzole i 3 televizora. Ostali su troškovi u tom slučaju zanemarivi.



PEDALE ZA PRVAKE Najveća priča novog volana svakako su Clubsport pedale, kompatibilne i s nekim drugim modelima volana te ponajprije namijenjene najzahtjevnijim vozačima. Problem je svakako njihova cijena, budući da stoje 149 eura bez davanja, a naručuju se zasebno od volana i imaju svoj poseban rok isporuke.

BOJE DO BESVIJESTI Upotreba naglašenoga kolorita i visok intenzitet boja stvara pomalo nerealan ukupni dojam odnosa obojenja - ali to će se lako svesti u realne okvire namještanjem opcija na televizoru

SA SVIH STRANA SVIJETA Igra donosi modele automobila iz Amerike, Europe i Japana - a najzanimljivije će svakako biti trkače izvedenice. Licenca za modele SuperGT razveselit će sve poštovatelje tog najprestižnijeg japanskog touring-natjecanja.

ONLINE JE NAJVAŽNIJI Vlasnici Xbox Live Gold pretplate imat će na raspolaganju mnogobrojne opcije online igranja, a mi se nadamo kako ćemo na vrijeme pronaći dovoljan broj ljudi spremnih da voze pošteno i bez sudara

OD KANTE DO LMP BOLIDA

FORZA 3 DONIJET će sve današnje klase automobila, uključujući čak i terenska, odnosno SUV vozila - za sve veći broj ljubitelja glomaznih sportaša. Navodno nas tako očekuju i Range Rover Supercharged, Saleen S331 Supercab, Ram SRT10, te u domaćim nam krajevima iznimno popularni Audi Q7, VW Touareg i nezaobilazni Porsche Cayenne. Sve će ih biti moguće tunirati do supercar performansi - kao i sve ostale automobile uostalom - a najviše nas intrigira glasina kako će trkači modeli biti dostupni i u tzv. naked izvedenicama, odnosno samo s čistom šasijom, bez naljepnica. Ideja kako će Forza 3 donijeti izvorne trkače modele u svim klasama - od GT2 vikend-trkača do zastrašujućih LMP900 bolida

- dostupne samo u crnom karbonu dovoljna je da nam čekanje do listopada učini još težim.



JEDNOSTAVNO PREDIVNO Ovakvi bi prizori mogli postati realnost ako se glasine o 'naked' izvedenicama pokažu točnima

stvaranje punog Forza 3 iskustva. Osim što u serijal uvodi pogled iz kabine, novi grafički pokretač odgovoran je za vrlo uvjerljive prikaze vozila i okoliša koji se napokon mogu mjeriti s onim što donosi najveći Forzin konkurent na PS3 platformi. Uz to, isprobani demo koji smo imali priliku voziti na sajmu

E3 jasno nam je pokazao kako će Forza 3 dodatno razveseliti sve ozbiljne vozače - osjećaj vožnje sada je još uvjerljiviji, a nova mogućnost prevrtanja automobila unosi dodatnu dozu realnosti u ionako uspješnu simuliranu fiziku kretanja.

AUDIOFILSKI RAJ

Serijal Forza poznat je po vrhunskoj kvaliteti zvučne produkcije, a FM3 vodi citavu stvar na novu razinu - osim zasebnog prilagođavanja jačine svih dijelova zvučne slike, svi motori i mehanika ponovo su snimljeni

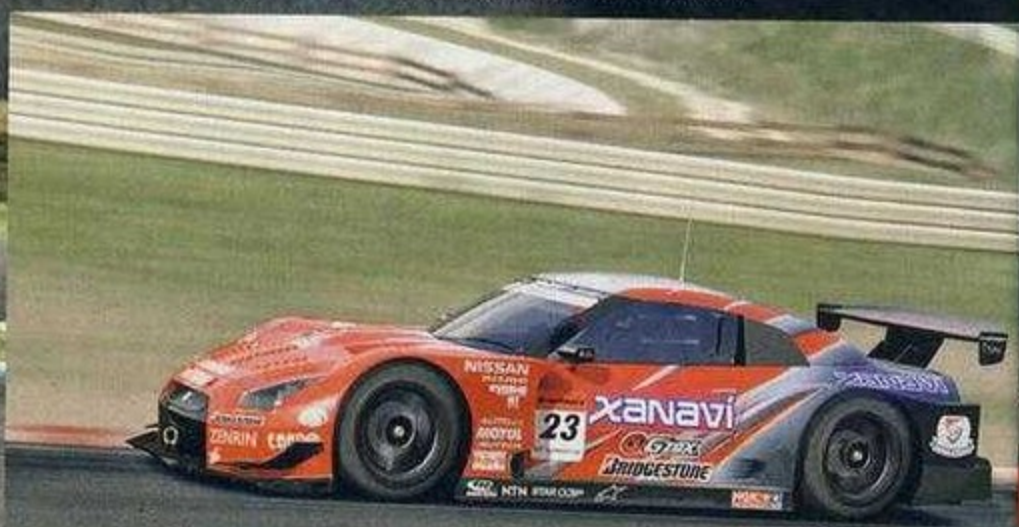
— Prvi disk je potpuno iskustvo, čak je i sam prvi disk veći od svih igara u žanru koje su trenutačno vani. A drugi disk donosi dodatne automobile i dodatne staze —

(JOHN WENDEL / TURN 10 /content director)



MODENA, SANT'AGATA, STUTTGART

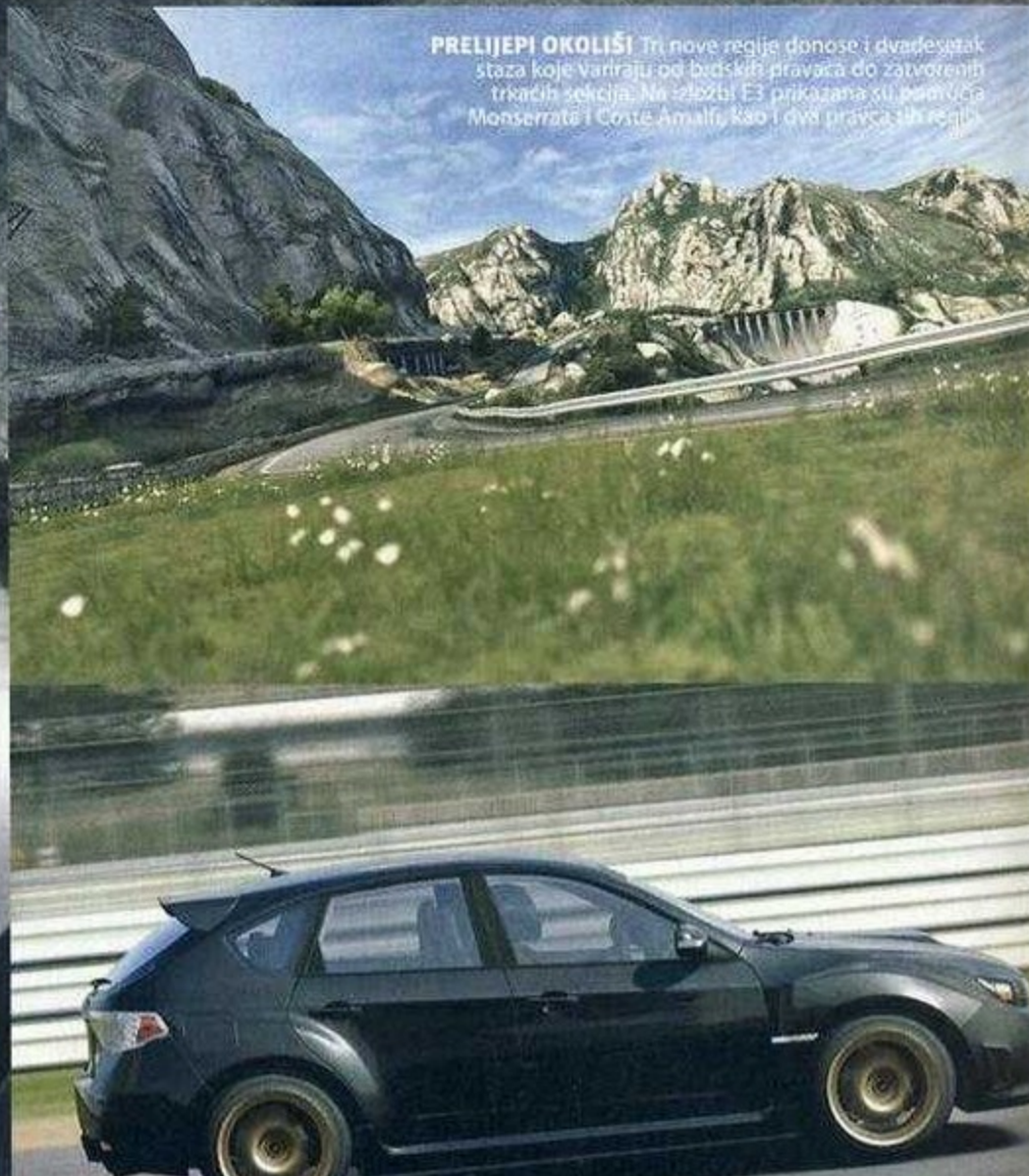
Ni jedna druga igra osim Forze Motorsport - nakon što je serijal Project Gotham nestao sa scene - više ne nudi trolist najpoznatijih sportaša na jednome mjestu



SVE NA SVOME MJESTU Turn 10 je iznimno ponosan na dosege u modeliranju vozila, a nas ipak najviše zanima kako će izgledati - i zvučati - unutrašnjosti pravih trkačkih modela

USPOREDI ME NJEŽNO

NAJBOLJI POKAZATELJ NAPRETKA u vizualnom segmentu je izravna komparacija s prošlom igrom. Količina detalja na automobilima i okolišu je fascinantna i jasno pokazuje kako će FM3 biti jedna od najljepših vožnji ove generacije.



PRELIJEPI OKOLIŠI Tri nove regije donose i dvadesetak staza koje variraju od bučnih pravaca do zatvorenih trkaćih sekcija. Na izložbi E3 prikazana su područja Monserate i Coste Amalfi, kao i dva pravca sli regije

IZVANSERIJSKA SERIJA Sigurni smo kako ćemo ostati fascinirani mogućnostima mehaničkog tuniranja cestovnih modela - ovakvu impregnaciju s guštom černo pretvarati u mat-crnu zvijer sa 600 KS ispod karbonskog poklopca



REPLAY EDITOR Najava mogućnosti režiranja vlastitih replaya najviše nas je zaintrigirala. Sigurni smo kako će internet biti preplavljen stotinama tisuća filmova koji će pokazivati samostalnu a i grupna vozačka umjeća vozača diljem svijeta

ZA SVE TIPOVE VOZAČA

Međutim, Forza 3 ne želi biti samo hard-core simulacija za tvrdokorne ovisnike. Igra je stvarana s namjerom da omogući uživanje svim tipovima igrača,

a prema viđenom čini se da će biti i prva koja će u tome u cijelosti uspjeti. Dok hard-core vozači diljem interneta s prezirom komentiraju novi mod vožnje samo jednom tipkom (igra koči umjesto

igrača i kontrolira ubrzanja prilikom skretanja, omogućujući polagano učenje staze), kao i uvođenje opcije "rewind" - premotavanja događaja unatrag kako bi se ispravile eventualne pogreške u vožnji (najsličnije onome u igrama poput Prince of Persia, dok smo u vožnjama sličnu opciju gledali u igrama SCAR i Race Driver: GRID) - činjenica je kako će upravo ti modovi omogućiti velikom broju manje zahtjevnih vozača da uživaju u Forzi 3. A prema svemu sudeći, užitek bi mogao biti velik. Više od 50 najvećih svjetskih proizvođača bit će zastupljeno sa svojim najpoznatijim cestovnim i trkaćim modelima, a vrijedi spomenuti i kako je Forza Motorsport jedini serijal igara na svijetu koji ima punu licencu za vjerojatno najatraktivniji "trollist" proizvođača na jednome mjestu: Ferrari, Porsche i Lamborghini. Naravno, tu su i nezaobilazni Aston Martin, BMW, Mercedes-Benz i Audi, s kojima je Turn 10 potpisao i zaseban

SJAJ ZAJEDNICE

POTPUNA INTEGRACIJA IGRE s Xbox Live servisom i službenim internetskim stranicama bit će dodatno unaprijeđena. Forza 3 će pratiti sva postignuća u igri - od najbržih krugova u bilo kojem modu igre do ukupnog vremena za pojedinu utrku i online utrka - i automatski ih vezati za vaš profil na Leaderbordovima. Aukcije - međusobne prodaje automobila - sad će biti dostupne kroz još preglednije sučelje, a postojat će i nove zasebne ljestvice najuspješnijih prodavača, tunera i dizajnera. Online utrivanje se podrazumijeva, kao i sve opcije međusobne komunikacije koje smo već imali na raspolaganju u prošlom dijelu. Photo Mod i razmjenu fotografija spominjmo tek usputno, budući da se sada već radi o standardu u žanru.



BEZ PRIJEVARE Sve slike iz igre objavljene u ovoj premijeri napravljene su pomoću Photo Moda u Forzi 3 i nisu naknadno doradivane

promotivno-partnerski ugovor oko igre Forza 3. Više od 400 inicijalno dostupnih vozila (očekujemo kako će DLC sadržaj značajno napumpati



POSLOVNO SPONZORSTVO

Službeni promotivni automobil Forze 3 je Audi R8, a osim što je osnovni model za sve prezentacije nalazi se i na omotu igre



DOISTA ZA SVAKOGA Mnogstvo opcija namijenjenih upravo manje zahtjevnim igračima omogućit će da čak i najzahtjevniji modeli postanu lagani za upravljanje onima koji će od igre tražiti isključivo neobaveznu zabavu



NAPREDNA FIZIKA

Sasvim smo sigurni kako će novi fizikalni model ipak najviše razveseliti zahtjevnije igrače - osim novog modela kolizija i trenja guma, tu je i mogućnost punog prevrtanja vozila kao i potpuno novi aerodinamički model za strujanje zraka



NA DVA DISKA

FORZA 3 DOLAZIT će na dva diska. Prvi će donijeti samu igru, kao i najveći broj automobila i staza, dok će drugi disk nositi samo automobile i staze. Iako Turn 10 nisu željeli previše govoriti o tome, činjenica je kako će svi X360 vlasnici bez hard-diska imati potencijalne probleme prilikom igranja, budući da bez HDD-a neće biti u mogućnosti koristiti sadržaj drugog diska igre. Naravno, svi igrači koji imaju HDD Forzu 3 će najlakše igrati instaliranjem prvog, a ubacivanjem u ladicu drugog, odnosno instaliranjem obaju diskova igre izravno na konzolu.

tu brojku kroz iduću godinu) utrkvat će se na više od 100 staza, uz novost u vidu legendarnog LeMansa i poznatih klasika poput Nürburgring Nordschleifea, Suzuke ili Sebringa. Uz licencirane staze, Forza 3 donosi i posebno dizajnirane virtualne pravce smještene u tri atraktivne regije svijeta - španjolski Montserrat, talijanski Amalfi Coast i američki jugozapad - što će biti kvalitativan pomak u odnosu na pomalo jednolične "zmijolike" pravce koje smo gledali u prošloj igri.

TREĆE PA MUŠKO Iako je i prošla igra bila iznimno kvalitetna i prodavana, Forza 3 ima sve preduvjete da postavi nove rekorde prodaje u žanru na X360 konzoli. Kvalitativni pomaci u svim smjerovima - od produkcije, fizike, sadržaja do strukture igre - sasvim će sigurno osigurati visoke ocjene u medijima i dobar prijem kod igrača



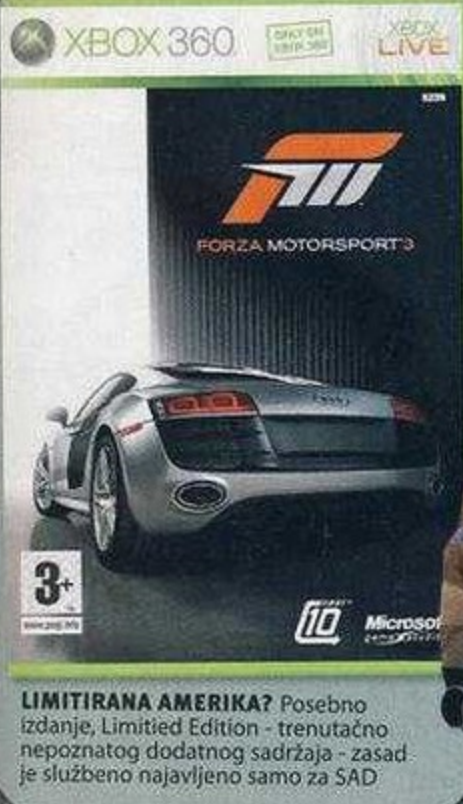
— **Postao sam kreativni direktor na projektu Forza mnogo prije izlaska prve igre 2002. godine, a do danas imam isti cilj - pretvoriti ljubitelje igara u ljubitelje automobila, a ljubitelje automobila u ljubitelje igara —**

(DAN GREENAWALT / TURN 10 / producent)

SVATKO JE KUBRICK

Sve to zajedno ne bi bilo previše uzbudljivo i inovativno da Turn 10 nije najavio i neka posve nova obilježja za igru. Tu je prije svega Replay Editor, nova funkcija koja će omogućiti da se pohranjeni replay utrke - bilo offline ili online - naknadno režira u zasebnom modu igre. Nostalgично se prisjećajući pradavnog Drivera 2 - i djelomično Stuntmana -

Replay Editor je funkcija koju jednostavno ne možemo dočekati. Naravno, replaye će biti moguće razmjenjivati s ostalim igračima, a kreativnost će posebno doći do izražaja kada se spoji s dodatno



LIMITIRANA AMERIKA? Posebno izdanje, Limited Edition - trenutno nepoznatog dodatnog sadržaja - zasad je službeno najavljeno samo za SAD



LEMANS SUKOB Promotivna suradnja s Audijem i Peugeotom daje naslutiti kako ćemo doći u priliku upravljati i ovoga godišnjim bolidima iz LMP1 klase, gdje je u stvarnoj utrci Peugeot nakon tri teške godine napokon uspio premoćno pobijediti dosad nedodirljivi Audi



BESKRAJNI HORIZONT Okoliši su također značajno unaprijeđeni u prikazu, a svi s nestrpljenjem čekamo kako će u konačnoj igri izgledati još neprikazani Nürburgring Nordschleife, po mogućnosti iz kabine upravo BMW M3 modela

TOYOTA GT-ONE Uvrštenje popriličnog broja legendarnih trkaćih modela najviše će razveseliti nostalgične ljubitelje automobilističke prošlosti



POLIGONA DO BOLI Prema neslužbenim informacijama, svaki automobil u Forzi 3 napravljen je od sumanutih 600.000 poligona. Veliki dio toga otpada na modeliranje unutrašnjosti, a tri mjeseca preostala do izlaska daju dovoljno vremena da se optimizira i grafički pokretač koji je na E3 demou katkad znao ozbiljnije usporiti.

DLC? NARAVNO Prema glasinama, paketi s novim automobilima i stazama već su u pripremi i razvijaju se usporedo s igrom. Navodno bi se u prvoj godini od izlaska trebali pojavljivati jednom mjesečno s po 10 novih automobila "u paketu".



— Forza, Forza, Forza! —
(DAN GREENAWALT, nakon tri čaše vina / TURN 10 / producent)

unaprijeđenim opcijama Livery Editora. Iako zasad još nepoznatog sadržaja, sigurno je kako će novi Livery Editor odvesti još dalje priču o autorskom oslikavanju automobila.

NEŠTO IPAK NEDOSTAJE

IAKO ĆE DONIJETI veliki broj opcija i inovacija, treba biti objektivan i istaknuti nekoliko stvari koje će izostati iz Forze 3, a koje su poprilično važne za žanr. Na prvom su mjestu kakve-takve promjene doba dana, koje nećemo dočekati čak ni na utrci Le Mans (iako smo vizualno predivnu implementaciju takve promjene već imali priliku doživjeti u Race Driver: GRID). Izostat će i opcija promjena vremenskih uvjeta, pa čak i bilo kakva opcija utrivanja po mokrim stazama. Ipak treba istaknuti kako FM3 donosi aktivne bokseve i pit-stop management, no čini se kako se i ova generacija konzola zasad teško bori sa standardima u žanru koje je PC kao platforma već odavno postavio.

Forza 3 donijet će i novu singleplayer karijeru, koja prvi put u serijalu neće biti predvidljivo linearna. Zasad je poznato kako će individualna trkača sezona biti prezentirana kroz interaktivni kalendar, gdje će igrač po vlastitim preferencijama odabirati one utrke i prvenstva koji mu se sviđaju. Uz klasičnu vožnju po stazama, Forza 3 donosi i Oval utrke, Drag utrke u ubrzanju, Drift natjecanja u proklizavanju i posebne Timed Events utrke. Unaprijeđen je i online multiplayer - u kojem će većina ozbiljnih igrača ionako provesti najviše vremena - gdje je sada moguće kreirati prvenstva do najsitnijih pojedinosti primjenom sustava detaljnih pravila. Forza 3 predstaviti će i novi službeni force feedback volan za X360 - o čemu više u okviru - a sigurni smo da vrijedna ekipa iz Turn 10 skriva još neka iznenađenja koja neće biti otkrivena sve do samog izlaska igre. Osim što je uz Halo 3: ODST vjerojatno najvažnija ovogodišnja X360 ekskluziva, Forza Motorsport 3 svakako je potencijalno jedna od najzanimljivijih igara u zadnjem kvartalu uopće. Pa iako na tržište dolazi usred "sezone vožnji", činjenica kako je ekskluziva ostavit će je rezerviranom tek za malen broj vlasnika X360 konzola u Hrvatskoj. Šteta, budući da smo već sad sigurni kako se radi o iznimnom naslovu koji jedva čekamo recenzirati. Listopad ne može doći dovoljno brzo. **AR**

UMJETNA INTELIGENCIJA

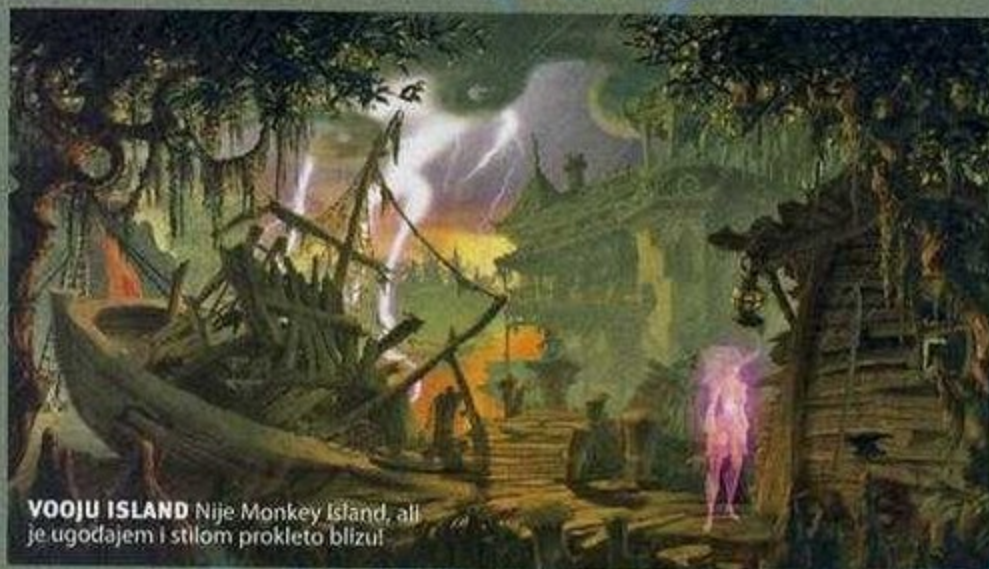
Iako je igra pokazivana uglavnom na najlakšoj postavci pa AI nije mogao adekvatno doći do izražaja, producenti su najavili kako nas očekuju posve novi algoritmi ponašanja suparnika u SP modu igre



ŠTETA ZA ENDURANCE Da bismo uživali u potpunom iskustvu endurance utrka, morat ćemo pričekati neki drugi nastavak igre



Definitivni povratak zanemarenog žanra



VOOJU ISLAND Nije Monkey Island, ali je ugodajem i stilom prokleto blizu!

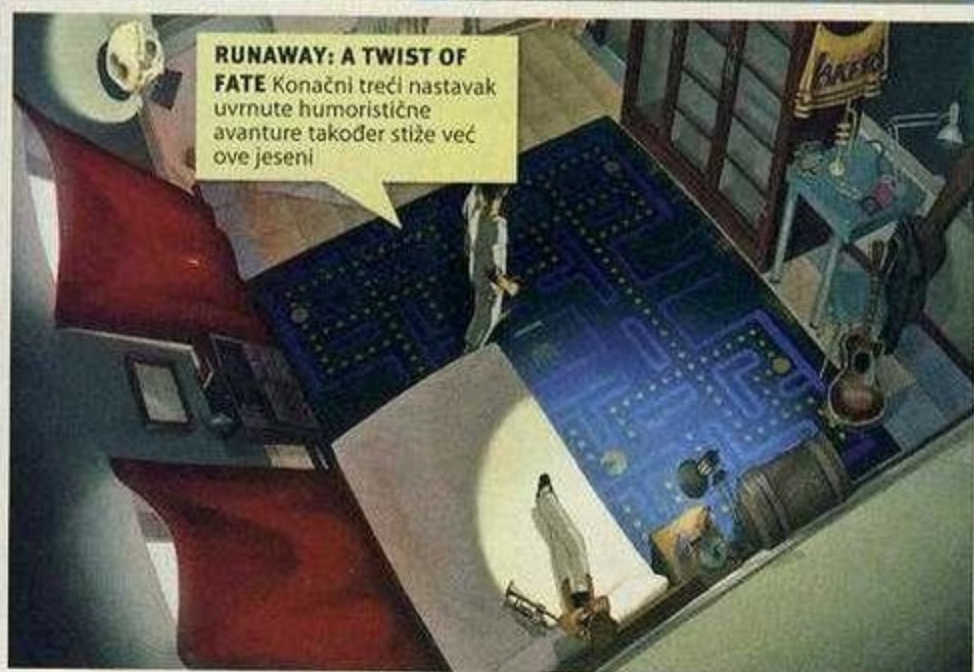
NOVI VAL avantura

Kada smo prije dvije godine nakon posjeta Games Conventionu u Leipzigu najavili veliki povratak avanturističkoga žanra, još uvijek je postojalo dosta sumnji hoće li se to i kada zaista dogoditi. U posljednjih mjesec dana, a pogotovo na sajmu E3 u Los Angelesu, pokazalo se da je vrijeme toga klasika među žanrovima definitivno ponovo stiglo.

NOVO LICE LUCAS ARTSA

Da je velika trojka Sony, Microsoft i Nintendo na E3-ju podigla najviše prašine nema sumnje, no ništa manje glasno nije odjeknula ni vijest o povratku Monkey Islanda. Serijala koji je s vremenom postao sinonim za uspon i pad prije oko dva desetljeća

najpopularnijeg žanra. Iznenada su iz svojih skloništa počeli izlaziti razni bivši kreativci iz Lucas Artsa, Sierra i ostalih studija, koji su svoje zanate ispekli upravo na avanturama. Samo iz nekada velikoga Lucas Artsa izniknulo je nekoliko novih studija koji su se posljednjih godina specijalizirali za



RUNAWAY: A TWIST OF FATE Konačni treći nastavak uvrnute humoristične avanture također stiže već ove jeseni



15 DAYS Prvi put će se jedan avanturistički naslov pozabaviti organizacijom pljački umjetnina

AVANTURE

iPhone = potencijalni raj za avanture

ZBOG SVOJEGA EKRANA na dodir te lakoće distribucije putem App Storea iPhone je počeo privlačiti sve više interesenata za razvoj igara avanturističkoga žanra na njemu. Doduše do sada smo ih očekivali znatno više, no konačno imamo dobre vijesti. Revolution radi na remakeu Beneath a Steel Sky a navodno razmišljaju i o razvoju nastavka za iPhone i o potencijalnom novom Broken Swordu namijenjenom ekskluzivno za tu platformu. Agharta Studios, ekipa koja je intrigantnom prvom epizodom 1112 prije godinu dana pobudila naše zanimanje za avanture na iPhoneu, objavila je također informacije o budućnosti toga serijala. Potvrdili su da rade na drugoj epizodi te da bi se nakon nje preostale četiri trebale pojavljivati u redovitim intervalima od dva do tri mjeseca.



BENEATH A STEEL SKY Tijekom ljeta stiže u iPhone izdanju



NOVA EPIZODA 1112 Agharta je potvrdila da do kraja ljeta konačno stiže druga epizoda njihove intrigantne avanture 1112



avanture a koji su prošli mjesec na sajmu E3 nastavili najavljivati svoje nove projekte. Među njima se najviše isticao Autumn Moon Gamesov (poznat po Vampyre Storyju) Ghost Pirates of Vooju Island koji vizualnim stilom neodoljivo podsjeća na direktan nastavak



20 **Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion**



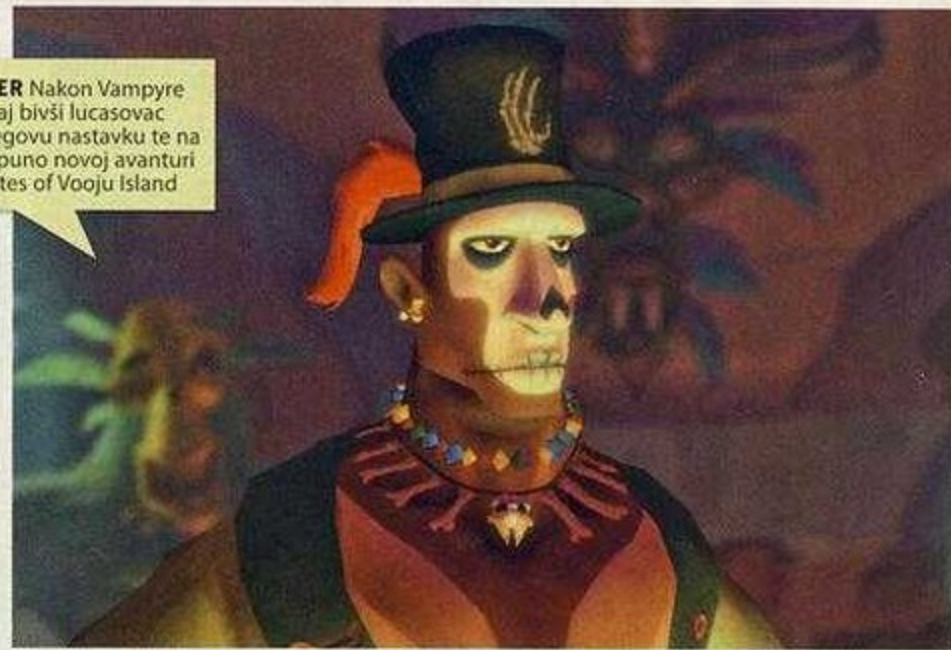
23 **No More Heroes 2: Desperate Struggle**



24 **Tropico 3**



BILL TILLER Nakon Vampyre Storyja ovaj bivši Lucasovac radi na njegovu nastavku te na svojoj potpuno novoj avanturi Ghost Pirates of Vooju Island



MACHINARIUM Prvoklasni avanturistički indie projekt Amanita Designa još uvijek je živ i do zime bi trebao krenuti u digitalnu distribuciju

Curse of Monkey Islanda. Što i ne začuđuje s obzirom na to da je glavni crtač toga nastavka MI-a ujedno i glavni kreator toga naslova koji prati avanture troje pirata koji se spletom okolnosti pretvaraju u duhove. Najveći europski izdavač avantura dtp Publishing također sprema poduži izbor novih naslova te je uz već poznate Black Mirror 2 i Gray Matter najavio 15 days, u kojem ćete prvi put pratiti doživljaje grupice kradljivaca umjetnina.

KONZOLE UZIMAJU MAHA

Ostaje činjenica da je dosad najveći broj naslova ovoga žanra dolazio primarno na PC, no to se polako mijenja. Sve važnije igre dobile su tako svoje verzije na konzolama (Sam & Max Season 1 je upravo stigao na X360), remake Monkey Islanda potvrđeno stiže na X360 a poslije sasvim izvjesno i na PS3 i Wii, prijenosne platforme s naglaskom na DS i iPhone dobivaju svoje ekskluzivne projekte i stvari se definitivno kreću vrlo dinamično u novom smjeru. No uz sve spomenute projekte ove jeseni očekujte

AVANTURE

Povratak legendi

ODLUKA DA POKRENU suradnju s Telltaleom i dopuste razvoj novoga nastavka Monkey Islanda kao i ulaganje u prvi HD remake s potpunim voiceoverima prvoga dijela serijala označili su veliki preokret u redovima Lucas Artsa. Štoviše iz intervjua ljudi koji s njima surađuju dalo se iščitati kako je sasvim izvjestan povratak nekih drugih velikih avanturističkih serijala pokaže li se financijska slika Tales of Monkey Islanda pozitivnom. Kao neki od primjera naslova koji bi mogli dobiti novi život i nove nastavke spominju se Day of The Tentacle, Loom i Full Throttle.



DAY OF THE TENTACLE Pokaže li se oživljavanje serijala MI uspješnim, idući na redu je DOT!



MAJMUNOV OTOK U HD-u Vizualni makeover uz pune voiceovere

navalu i drugih, od prije pripremanih projekata, od Machinariuma do Runaway 3. Nadamo se i što skorijem dolasku definitivno najvećeg blockbustera u ovome žanru - Heavy Raina, o kojem nije ni potrebno nešto posebno pisati.

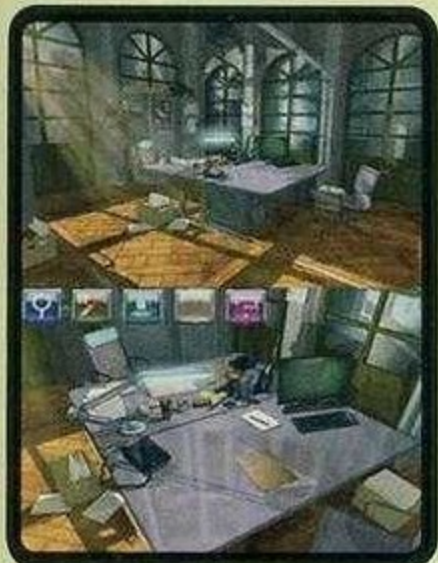
GP

AVANTURE

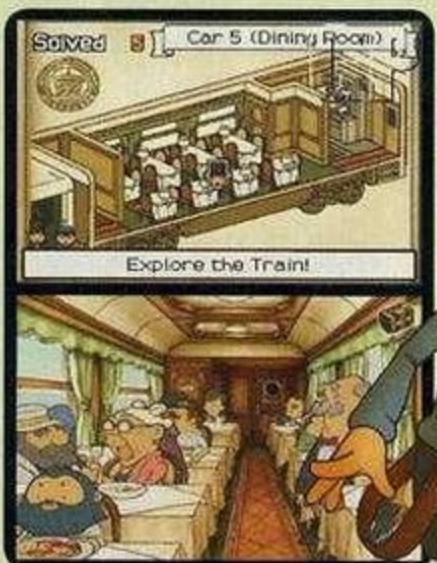
Rješavanje misterija stylusom

Omiljeni avanturistički serijali s DS-a ove jeseni dobit će svoje nastavke. Nakon zaista predugog čekanja i niza odgoda u rujnu dolazi novi nastavak odličnoga Professor Laytona. Popularni odvjetničko-istražiteljski serijal o Phoenixu Wrightu će pak tijekom jeseni dobiti svoj novi offspin u obliku Perfect Prossecutora u kojemu ćete u ulozi Milesa Edgwordtha

ovaj put zamijeniti strane u sudskim istragama preuzevši ulogu tužitelja. Criminology, u Americi poznat kao Crime Scene, interesantan je spoj klasičnih detektivskih istraga u CSI stilu s odličnom naracijom i mračnom atmosferom te ujedno predstavlja prvi pokušaj White Birdsa, kreatora Syberije, da se probiju na DS tržište.



CRIMINOLOGY Ozbiljne detektivske istrage na DS-u u White Birdsovoj novoj avanturi



PANDORINA KUTIJA Capcom se nakon fantastične prodaje u Europi konačno udostojiti pripremiti izlazak nastavka na jesen



Civil War

Imat ćemo priliku da uskočimo u jednu od najvećih crossover priča Marvel Universea

CIVIL WAR

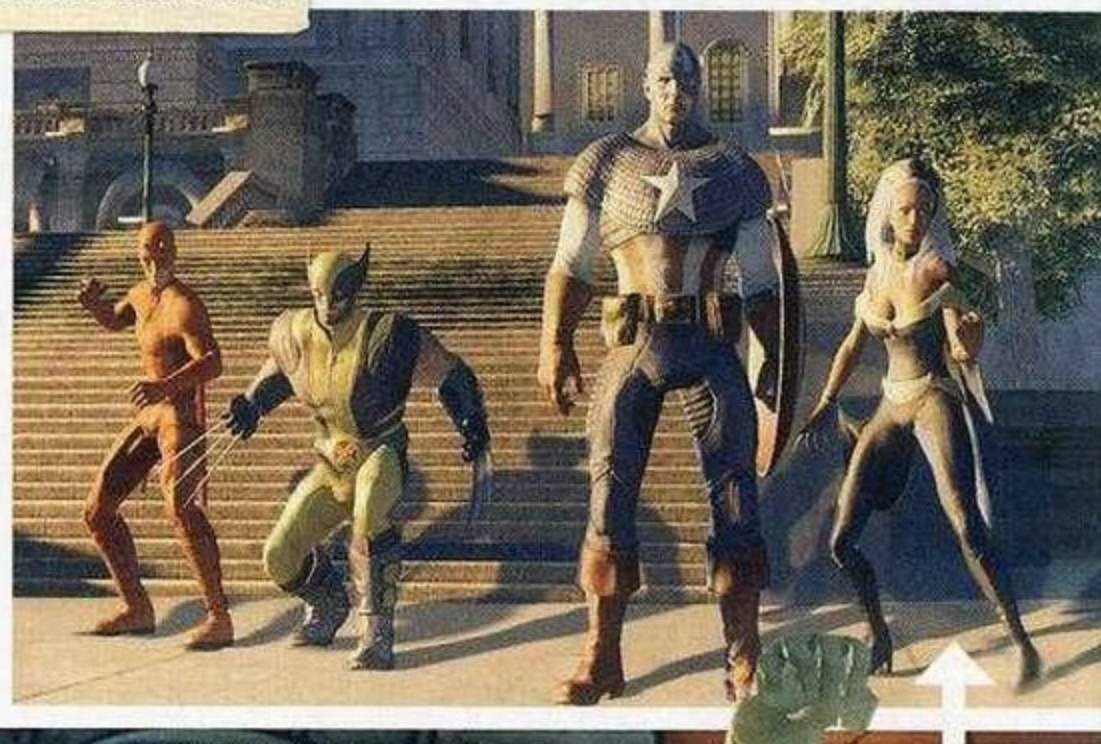


PRIČA NOVOG MARVEL Ultimate Alliancea napokon bi trebala biti relevantna, a zasnivat će se na radnji iznimno popularnog "story-arca" Civil War, koji je ujedinio cijeli Marvel Universe, a čiji je autor poznati Mark Millar. Radnja Civil Wara prati neke od najvećih događaja Marvela, u njoj američka vlada donosi zakon u kojem stoji da se svi superheroji registriraju i javno otkriju svoje identitete. To vodi do velikih nesporazuma i na kraju najvećeg međusobnog okršaja dviju neplanirano zaraćenih strana koje predvode nekada najbolji prijatelji, Captain America i Iron Man. MUA2F će razvoj priče ovaj put prepustiti igraču, a ne Millaru.

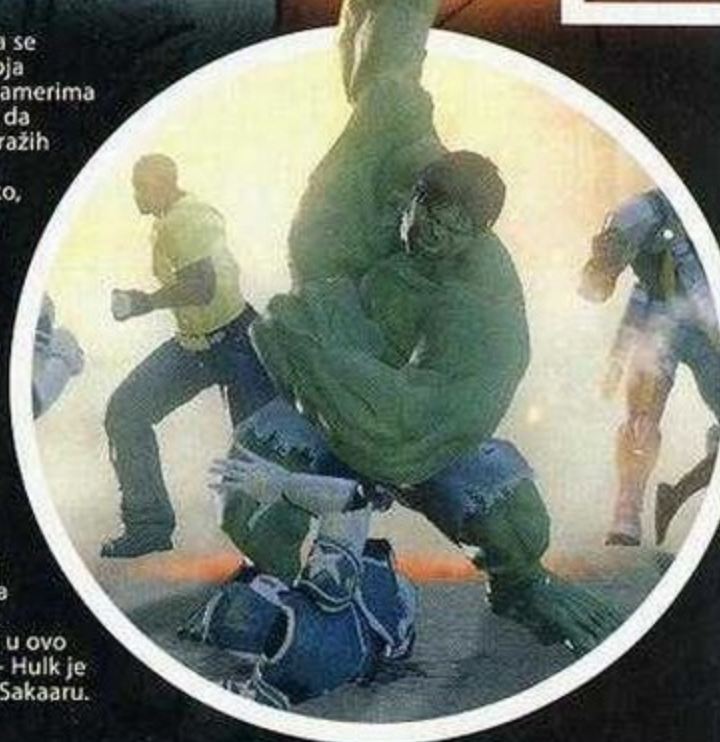
FJUŽN



ULTIMATIVNI IZBOR



NAJVEĆA DRAŽ PRETHODNIKA krila se u ponudi velikog broja superheroja, što je gamerima napokon omogućilo da zaigraju u ulozi najdražih im likova iz stripova koji se do sada nikako, ili barem ne često, nisu pojavljivali u igračem obliku. Trenutačno je potvrđeno dvadesetak igrih likova, što superheroja, što superzločinaca, a navodno će ih biti ukupno 24, s tim da je spomenuto i mnoštvo drugih, za koje se još uvijek ne zna da li će biti igri ili možda dostupni za DLC kasnije. Nekako bismo se prije kladili u ovo drugo. Eh, još nešto - Hulk je sada ipak tu, nije na Sakaaru. Jupii!



U ORIGINALNOME MARVELU postojali su "skriveni" bonusi za spajanje određenih četiriju likova u jedan tim, kao primjerice Fantastic 4, X-Men i slično. Ovaj će put stvaranje takvih tandema u timovima imati istaknutu ulogu u igri, putem novog sustava Fusion. Spajanje određenih likova neće se odraziti samo na nekakve bonuse, nego i na Fusion poteze, specijalne poteze koji će se izvoditi specifičnom suradnjom tandema i rezultirati karakterističnim i spektakularnim napadima. Impresivno je da ćemo moći spajati sve likove međusobno, što će činiti više od 250 različitih i novih specijalnih poteza.

POZNATO U NOVOM RUHU



EKIPA IZ VICARIOUS Visionsa nije htjela bježati od već provjerene formule i stvarati revoluciju serijala. Ono što su napravili primjetna je evolucija, koja je prije svega očita u ozbiljnijem i mračnijem vizualnom stilu, ali i što se tiče igrivosti. Igrački, ovo je u biti još uvijek isti beat 'em up RPG stil igranja kakav pamtimo od X-Men Legendsa, no sada je u naizgled mnogo zabavnijem svjetlu. Posebno nam se sviđa gomila novih poteza, mogućnosti i interakcije s likovima, ali i nova aktivna kamera koja ističe akciju i prikazuje ju na atraktivniji način.

COOP RAJ



IAKO ČEMO I u singleplayeru opet moći naizmjenice igrati s četiri različita lika, kooperativno igranje je nešto što nas je oduvijek privlačilo u ovom serijalu. No samo nas jedna stvar muči. S obzirom na to da ćemo u igri u jednom momentu morati odabrati da li slijediti Capa ili Starka, pitamo se na koji će se način u slučaju online coopa odabrati određeni scenarij, odnosno da li će se "Player 2" podrediti odluci prvog igrača. Znamo da će coop (do četiri igrača) ovaj put biti mnogo fleksibilniji, te da će svaki igrač u bilo kojem trenutku biti u stanju promijeniti svoj lik, a da pritom ne dođe do iritantnog pauziranja igre svih igrača, jer će tijekom izbora AI preuzeti kontrolu nad likom igrača u pauzi, odnosno meniju.

ATMOSFERA



POBOLJŠANA GRAFIČKA KVALITETA I primjetno izmijenjen vizualni stil samo su neke od značajnih promjena koje traže igrači. Budući da je priča sada temeljena na mnogo složenijoj i razrađenijoj radnji nego prije, razvojni tim je bio prisiljen ubaciti mnogo veći broj konverzacija, njih više od 300, ovaj put napokon i s glasovnom glumom.

Front Mission Evolved

[PS3 / X360 / PC]

We are the robots!

Nemojte se prerano veseliti

NOVI NASLOV U brandu Front Mission nikako nije ono što su fanovi od Squarea očekivali. Umjesto taktičke strategije na poteze ovaj put ćemo iz suradnje Double Helixa kao razvojnog studija i Squarea kao izdavača dobiti akcijski naslov iz trećeg lica. S ciljem da svoju poznatu franšizu što više približe zapadnjačkoj publici, Japanci su zaključili da je bolje na current gen konzolama ponuditi akcijsko divljanje i razaranje mehovima negoli nešto umno zahtjevnije prirode. Iako u Double Helixu tvrde da je

singleplayer dio igre baziran na cinematskoj naraciji Call of Dutyja, detaljno podešavanje i opremanje vašega mecha/wanzera i dalje je krucijalni dio igre kao i priča za čiju vjerodostojnost se brinu Squareovi stručnjaci.

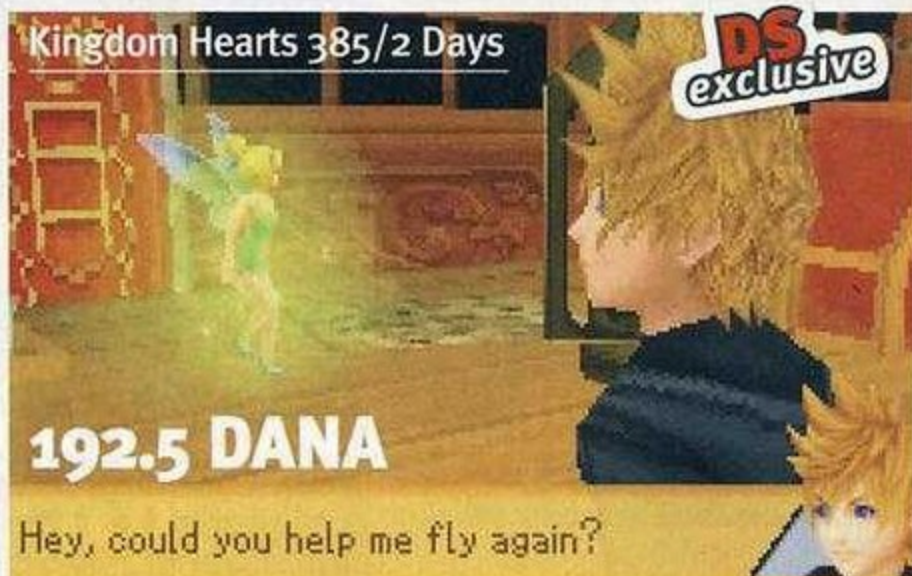


OPREMA Pripremanje adekvatnog naoružanja prije svake misije pola je puta do uspjeha

GP flash!

Blizzard je nedavno registrirao ime Cataclysm - vrlo vjerojatno se radi o imenu nove ekspanzije World of Warcrafta

Kingdom Hearts 385/2 Days



192.5 DANA

Hey, could you help me fly again?

Square i Disney od ove jeseni ponovo zajedno

Jedna od neuobičajenijih kooperacija japanskog izdavačkog megadiva s animacijskim divom Disneyjem nastavlja se ove jeseni na Nintendo DS-u. Kingdom Hearts nakon prodanih više od 12 milijuna primjeraka stiže nakon duljega izbjivanja sa scene s novim naslovom 385/2 Days. Disneyjevi i Final Fantasy likovi ponovo će biti ujedinjeni u jedinstvenom fantazijskom svijetu u kojem ćete ovaj put pratiti dogodovštine Roxasa, poznatoga heroja iz Kingdom Heartsa 2. Značaj 385/2 Days je tim veći jer će to biti prvi Kingdom Hearts naslov koji će sa sobom donijeti multiplayer mode. S obzirom na profil DS publike, ovaj put je Square, čini nam se, pri odabiru platforme pogodio ravno u sridu!



DS FOKUS Sve prednosti DS-a kao platforme trebale bi posebno doći do izražaja... tako barem obećavaju u Squareu



Damir Đurović

Spajaju se BioWare i Mythic

Electronic Arts prilično je iznenadio MMO fanove najavom da će BioWare i Mythic spojiti unutar novoga ogranka EA koji će se isključivo baviti razvojem RPG-ova i MMO-ova. Upravo zbog toga došlo je i do neočekivanog odlaska legendarnog Marka Jacobsa s čela Mythica. Jesu li ovo dobre ili zapravo loše vijesti za Warhammer Online vidjet ćemo tek na jesen, kada bi se trebale početi događati prve konkretnije interne promjene.



Final Fantasy XIV beta do kraja godine

Još jedno veliko iznenađenje u MMO svijetu ovoga mjeseca, a koje nam dolazi iz Japana, glasno je odjeknulo među fanovima. Naime tek prije mjesec dana najavljeni Final Fantasy XIV navodno je već toliko daleko odmakao s razvojem da bi prva zatvorena beta faza namijenjena samo probranim gamerima trebala početi već ove jeseni.



Guild Wars 2 ozbiljno kasni

Još uvijek nisu poznati pravi razlozi no Guild Wars 2 sada već ozbiljno kasni. Prema originalnim najavama od prije dvije godine do danas se već trebao nalaziti na policama trgovina. Ako je vjerovati glasinama, NCSoft namjerno je uzeo dodatno vrijeme za razvoj igre kako bi je učinili još većom te još konkurentnijom s obzirom na gomilu dolazećih prvoklasnih MMO-ova u idućih godinu dana.



MRAČNA FANTAZIJA
Priča Two Worlds 2 događa se nekoliko godina nakon originala

DVA SVIJETA, drugi pokušaj

Može li izbugirani Gothicov klon potpuno promijeniti svoj imidž?

REALITYPUMPOV FANTAZIJSKI svijet Two Worlds bez obzira na neke svoje kvalitete, doduše rijetke, ostat će zapamćen kao jedan od najgeneričkijih i najbugovitijih roleplaying iskustava u posljednjih nekoliko godina. No ono što je počelo kao običan Gothicov klon polako se nakon nekoliko ekspanzija počelo transformirati u nešto konkretniju igru. Razvojni tim je stoga odlučio okrenuti ploču i baciti se na razvoj drugoga dijela. On bi se trebao pozabaviti dosad neistraženim istočnim pokrajinama Antaloora prekrivenim među ostalim vrućim pustinjama, džunglama i mističnim hramovima. Potpuno nov grafički engine uz prerađen AI i



TEHNIČKI NAPREDAK Radeći na prvom Two Worldsu programerski tim je mnogo toga naučio a u nastavku će to svoje novosteceno znanje pokušati demonstrirati na najbolji mogući način



igrače sučelje trebali bi garantirati atraktivnost igre a nadamo se da će ovaj put RealityPump ozbiljnu svotu novca uložiti i na detaljno testiranje i uklanjanje bugova iz igre prije negoli je puste u prodaju jer katastrofu s prvim Two Worldsom još uvijek nismo izbrisali iz sjećanja.



Po svemu sudeći Columbia Pictures će snimati film adaptaciju igre Uncharted: Drake's Fortune. Za scenarij je zadužen Kyle Ward koji piše još jedan zanimljiv scenarij za film Kane & Lynch.



U-Wars

[PC / X360 / PSP]



KAĐ SE RUSI igraju SPECIJALACA

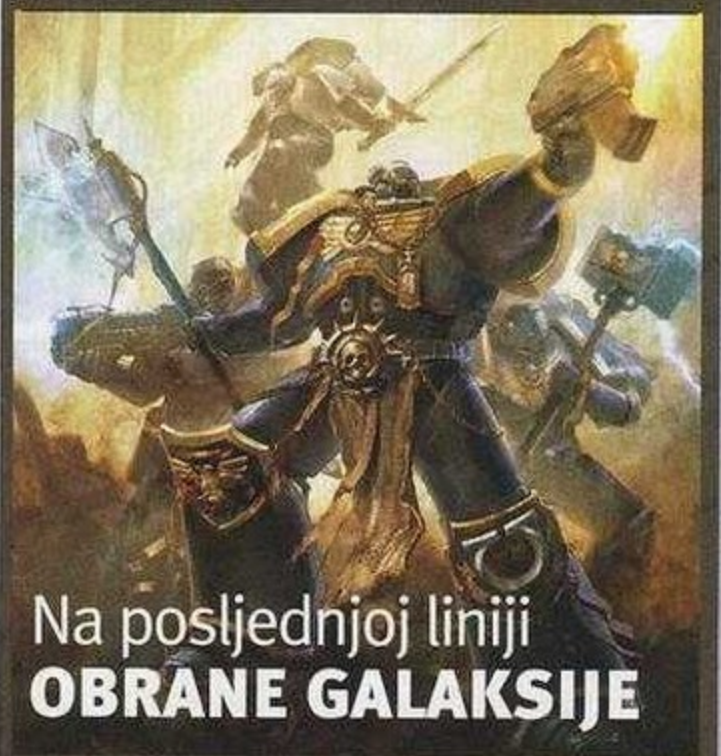
Novi atraktivni FPS nepoznatih ruskih developera

RUSKA INDUSTRIJA IGARA sve je aktivnija, no samo najveći i vrlo rijetki naslovi dožive lokalizacije za zapadna tržišta. Nadamo se da će se među njima pronaći novi, vizualno atraktivni akcijski naslov U-Wars. Osim tehnički naprednoga grafičkog enginea velika specifičnost igre trebale bi biti misije pod vodom u kojima ćete voditi pripadnike elitnih specijalaca. Scenarij je smješten u ne tako daleku budućnost brojnih ratova i terorističkih konflikata razbacanih širom zemlje.



Warhammer 40.000: Space Marines

[PS3 / X360]



Na posljednjoj liniji OBRANE GALAKSIJE

Relic je preuzeo brigu o prvome konzolaškom WH40k naslovu

NAKON NEUSPJELIH POKUŠAJA jednoga drugoga razvojnog studija, nakon dovršavanja Dawn of War 2 elitna skupina Relicovih programera uzela je pod svoje okrilje razvoj Space Marinea, prvoga akcijskoga naslova na currentgen konzolama smještenoga u okrutni Warhammer 40k univerzum. Informacije o samoj igrivosti još uvijek brižno drže za sebe te je samo poznato da ćete kroz igru voditi elitnog svemirskog marina i njegov maleni odred na posljednjoj liniji obrane galaksije od sila nadirućih krvožednih Orkova. S obzirom na iskustvo sa serijalom DOW, od Relica očekujte samo najbolje.

Travis Touchdown PONOVO UDARA

Jedna od iznimno zapaženih japanskih akcijskih Wii ekskluziva vraća se na tržište veća, bolja i žešća!

UBISOFT JE PRVOG dana na prošlomjesečnom sajmu E3 objavio kako će NMH2 izaći u prvom dijelu 2010. ekskluzivno za Wii, i to samo u Sjevernoj Americi. O Europi nisu ništa govorili, no to igru ne čini manje zanimljivom. NMH2 Desperate Struggle oslanja se na veliki uspjeh originala koji je diljem industrije igara dobio značajne stručne nagrade. Radnja NMH2 događa se tri godine nakon događaja iz originala. Glavnu ulogu i dalje ima antiheroj Travis Touchdown, a Santa Destroy, grad u kojem živi u svojoj staroj hotelskoj sobi, zauzeo je mizantropski industrijski konglomerat nazvan Pizza Butt. Travisu se takav razvoj događaja nimalo ne sviđa, a kad pritom pogine i njegov prijatelj, neutaživa žed za osvetom natjerat će ga da se još jednom izbori za prvo mjesto na ljestvici United Assassins Association i postane najbolji.



TRAVIS

I dalje je naoružan svjetlosnim mačem, protivnike će proganjati pješice ili na svojem pouzdanom motociklu zvanom Schpeltinger. Kraj igre nije predodređen, a jedino je izvjesno da će za konačni uspjeh biti nužno svladati svih deset najboljih svjetskih ubojica.



SIDE MISSIONS Osim očitog zadatka da postane broj 1 na UAA ljestvici, Travis će morati odraditi veliki broj side-questova, želi li zaraditi dovoljno novca za kupnju novih oružja, treninga, odjeće i videoprski.

AWESOMELY DUMB Izvršni producent igre Goichi Suda, poznatiji među štovateljima kao Suda51, obećava da će priča u NMH2 biti ozbiljnija i dublja nego u originalu, no pogledate li dostupni trailer, shvatit ćete zašto ističe da će osim toga biti i 'fenomenalno blesava' kao i original.

Gladiator AD

Wii
exclusive



GLADIJATORSKE SPECIJALIZACIJE Na početku igre bit će dostupan izbor od desetak različitih

EKSTREMNO NASILJE Igra će zbog silne prolivene krvi bez sumnje pobrati oznaku 'isključivo za starije od 18'



Krvave GLADIJATORSKE borbe

Od kreatora Conduita

HIGH VOLTAGE NASTAVLJA svoj pohod na hard core segment tržišta Wii igara. Nakon odličnoga Conduita koji bi se ovih dana trebao pojaviti u prodaji rade na čak dva nova projekta. Jedan od njih, Gladiator AD, pozabavit će se gladijatorskim borbama u zlatno doba drevnoga Rima. Iako je u načelu riječ o akcijsko-borilačkom naslovu, tijekom

napredovanja vašega lika kroz niz natjecanja dobit ćete priliku mijenjati njegove osobine kroz pojednostavljeno RPG sučelje. Iz

High Voltagea naglašavaju kako je zaista riječ o naslovu namijenjenome hard core publici s obzirom na nasilje u gladijatorskim borbama. U svakom slučaju na krvi i iznutricama ne namjeravaju štedjeti!

Živio El Presidente!

[PC / X360]

Tropico 3

Kako upravljati banana-republikom...
kratki vodič za domaće političare

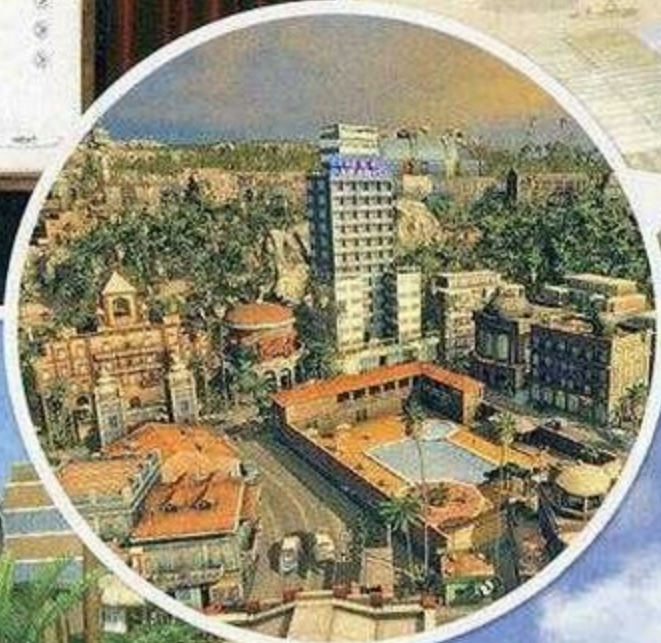
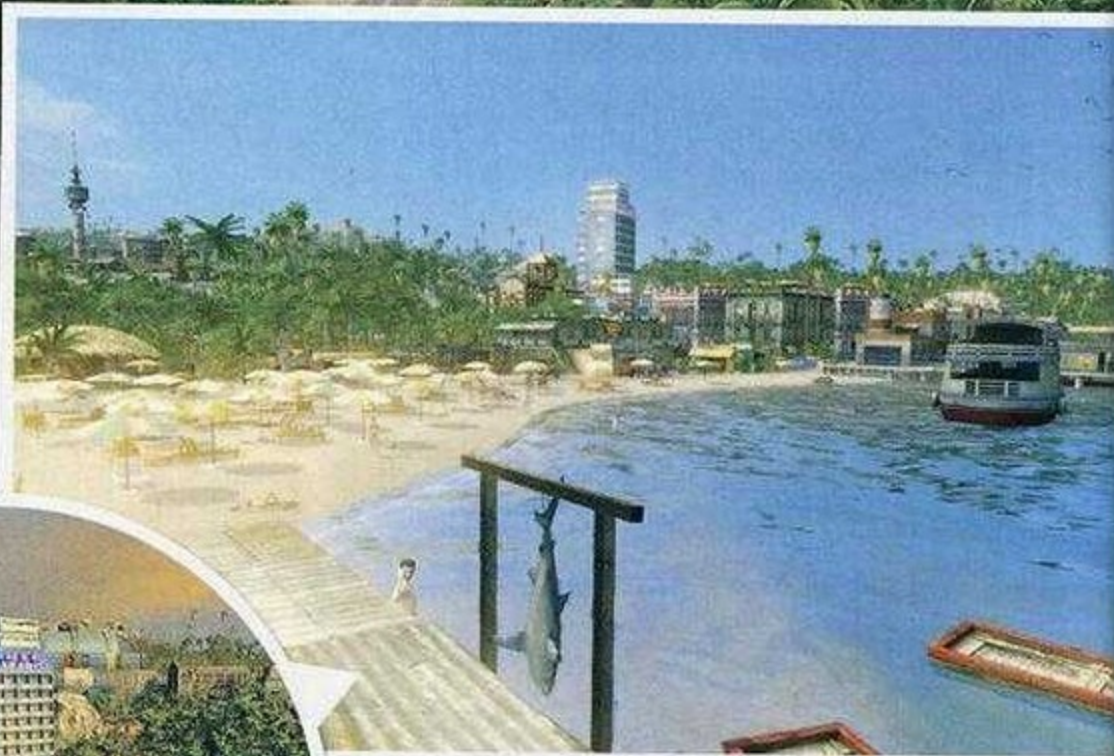
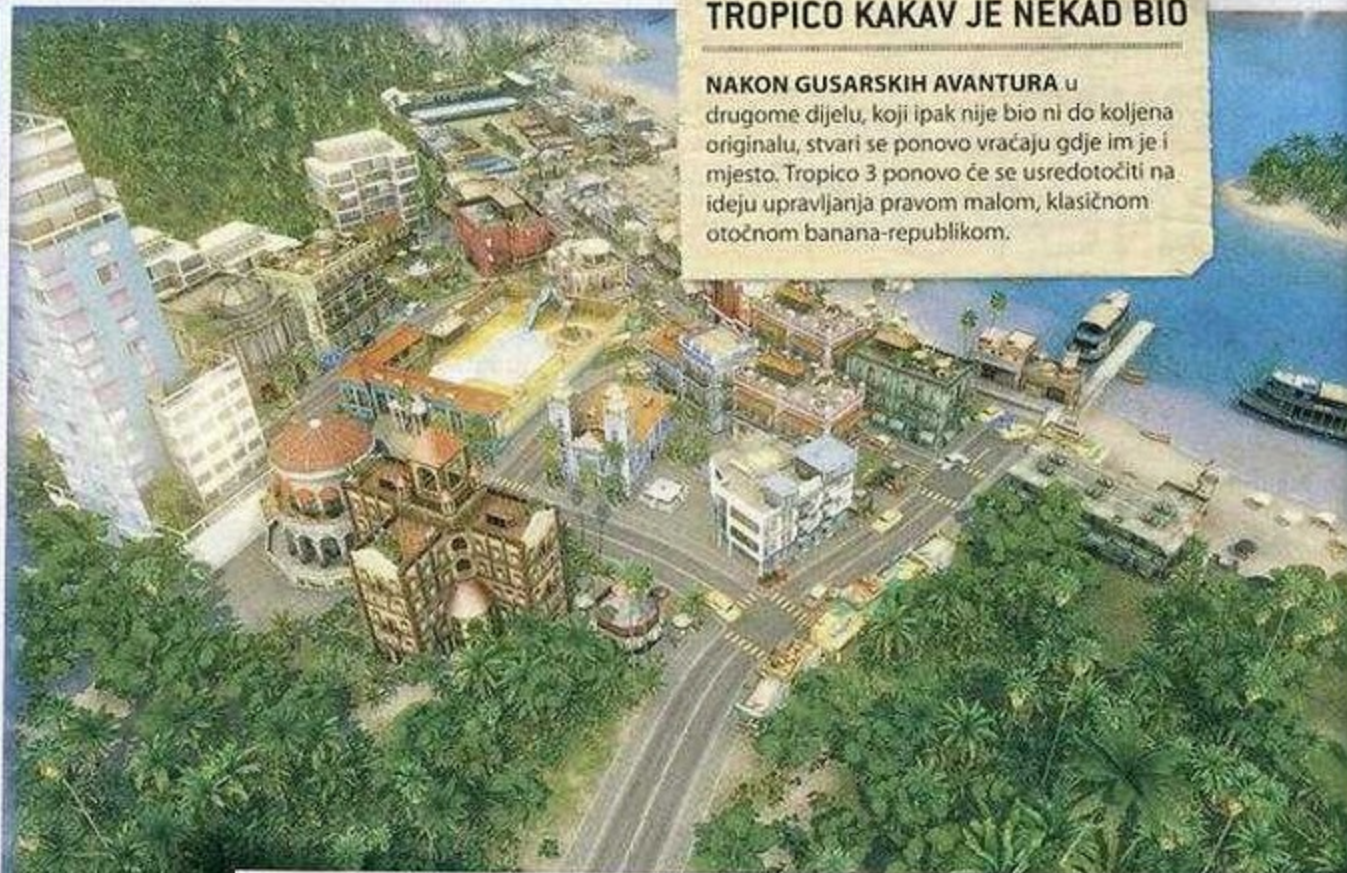
ZABORAVITE GUSARSKI OTOK iz posljednjega nastavka i pritisnite se originalnog Tropica, ugodne muzike, motanja cigara i iskorištavanja lokalnog pučanstva. Ah da... vrijeme je za još jedan izlet u tropski raj. Ovaj put vremenski igra je smještena u doba hladnoratovske krize, a previranjem moći došli ste na vlast malene otočne nacije i tu počinje sveopća zabava.

ŽELIM BITI, ŽELIM BITI...

ODABIR AVATARA ZA vašega virtualnog diktatora, tj. diktatoricu detaljno je razrađen. Osim što ćete moći vizualno stvoriti neke od vrlo prepoznatljivih povijesnih ličnosti svojem El Presidenteu moći ćete dodijeliti i čitav niz karakternih osobina. U Tropico 3 velika novost je što ćete svojeg avatara moći slobodno (ako ne bude odviše bijesan na vas) šetati otokom te na razne načine utjecati na događaje na njemu i na raspoloženje stanovništva.

TROPICO KAKAV JE NEKAD BIO

NAKON GUSARSKIH AVANTURA u drugome dijelu, koji ipak nije bio ni do koljena originalu, stvari se ponovo vraćaju gdje im je i mjesto. Tropico 3 ponovo će se usredotočiti na ideju upravljanja pravom malom, klasičnom otočnom banana-republikom.



UGODAN ŽIVOT ILI STRAHOVLADA

KAKO ĆETE VLADATI svojim malenim tropskim rajem potpuno je na vama. Hoćete li oporezivati i žestoko iskorištavati pučanstvo te vojskom održavati prirodni mir ili ćete svoj otok pretvoriti u pravi turistički dragulj odlučivat ćete samo vi. Nemojte samo, ako stvari krenu po zlu, najaviti presicu i objaviti kako odlazite iz politike i da vas nije briga...

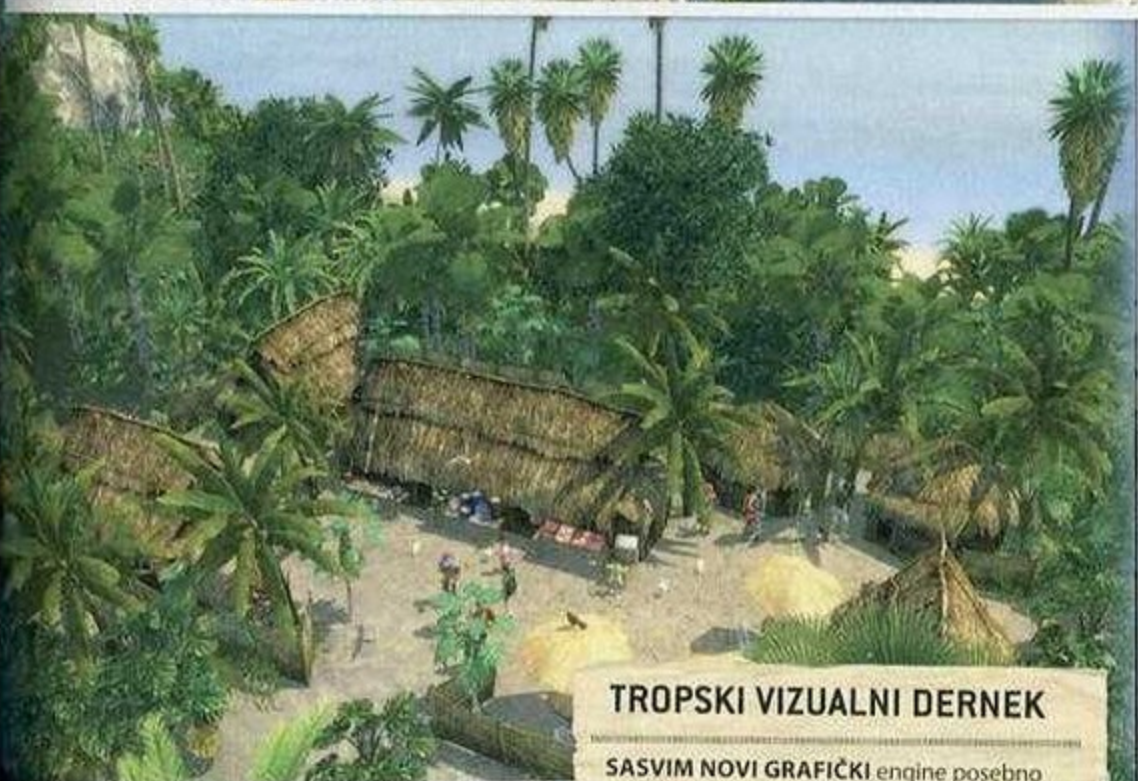
AMERIKA ILI RUSIJA

S OBZIROM NA To da se igra događa u doba hladnoga rata, konstantno ćete osjećati pritisak dviju svjetskih velesila. Ovisno o tome kojoj od njih se odlučite prikloniti ovisit će niz plusova i minusa koji će se vrlo značajno odraziti na vašu malu otočnu naciju. Navodno će biti moguće i neutralno balansirati vaše odnose prema Amerima i Rusima, što bi pak trebalo biti iznimno teško.



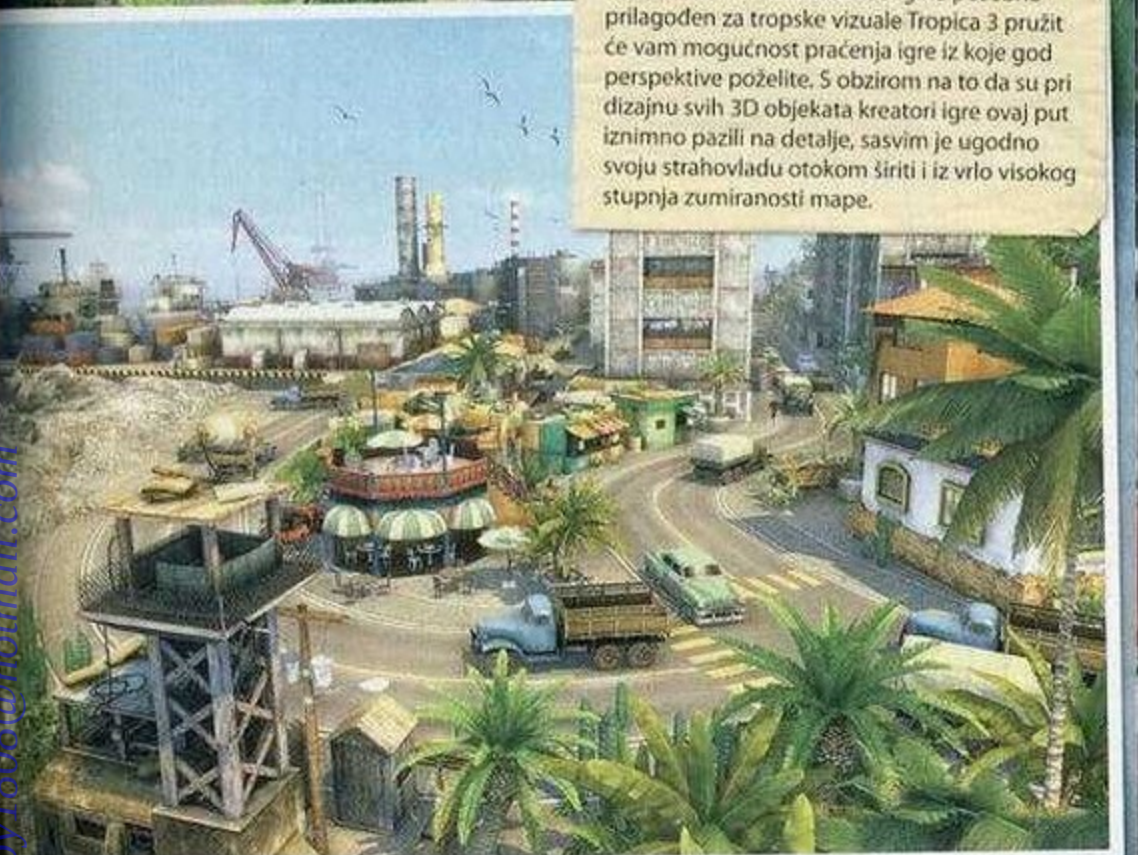
ODLIČAN OPUŠTAJUĆI SOUNDTRACK

JEDAN OD NAJVEĆIH Razloga zbog čega nam je prvi Tropico ostao u tako lijepom sjećanju ugodni je soundtrack s opuštajućim latinoameričkim ritmovima. Srećom novi razvojni tim koji je pod svoje okrilje uzeo Tropico 3 odmah je prepoznao važnost toga elementa u igri i iznimno su se potrudili u selekciji novoga, vrlo bogatoga soundtracka.



TROPSKI VIZUALNI DERNEK

SASVIM NOVI GRAFIČKI engine posebno prilagođen za tropske vizuale Tropica 3 pružit će vam mogućnost praćenja igre iz koje god perspektive poželite. S obzirom na to da su pri dizajnu svih 3D objekata kreatori igre ovaj put iznimno pazili na detalje, sasvim je ugodno svoju strahovladu otokom širiti i iz vrlo visokog stupnja zumiranja mape.



Heroes over Europe

[PS3 / X360 / PC]



BOMBARDIRANJE

Dobar dio misija baziran je na stvarnim povijesnim događajima u Drugome svjetskom ratu

Ubisoft prelijeće Stari kontinent

Nastavak Heroes of Pacifica promijenio izdavača

UBISOFT JE ULETIO u zadnji čas i potpisao ugovor s Transmission Gamesom da ove jeseni na vaše konzole i računala ipak donese odličnu zrakoplovnu simulaciju u Drugom svjetskom ratu Heroes of Europe. Nakon ranijega raspada izdavačkog ugovora s Atarijem čitav projekt dosta kasni, no to vrijeme Transmission Games odlučio je iskoristiti za poboljšanje ionako obećavajuće igre. Da vas podsjetimo, riječ je o svojevrsnom nastavku Heroes over Pacifica koji će sadržavati više od četrdeset vjernih modela povijesnih letjelica i više od dvadeset pomno razrađenih misija. Posebno zanimljivo je

da je cijelo to vrijeme razvojni studio ostao pri ideji da na dan izlaska igre u njoj u potpunosti bude omogućeno multiplayer igranje s čak do 16 aviona u četiri različita moda. Prema zadnjim informacijama, što se MP segmenta igre tiče, stvari funkcioniraju besprijekorno!



MASOVNI ZRAČNI OKRŠAJI bit će specijalnost Heroes over Europea

GP
flash!

U prethodnom broju smo najavili novi Segin japanski RPG End of Eternity a u međuvremenu se ime promijenilo te se igra po novom zove Resonance of Fate

Serious Sam: The First Encounter HD

[PC / X360]

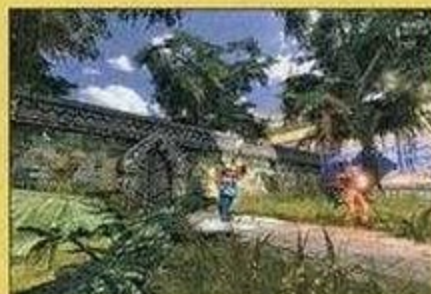


WHY SO SERIOUS?

Croteam je bez sumnje živ!

SUPROTNO ZLIM JEZICIMA koji šire glasine o odumiranju najpoznatijeg domaćeg razvojnog studija Croteama prošli mjesec najavljen je poseban HD remake prvoga Serious Sama namijenjen izdavanju na Xbox Liveu i PC-ju. Domaća ekipa punom parom dovršava high-res reizdanja jednoga od najluđih i najzabavnijih FPS-ova koji se pojavio 2002. Projekt ovaj put nastaje u suradnji s Majescom a igra stiže već ovoga ljeta, i to po cijeni od 1200 Microsoft bodova, što je u našem novcu otprilike 100 kuna. Nadamo se da će uskoro do nas stići i svjež

informacije o Croteamovim ostalim novim, velikim projektima te o nekim konkretnijim potpisivanjima s većim izdavačkim kućama koje će stati iza tih projekata.



COOP ZA ČETIRI IGRAČA Uz high-res vizuale u HD remakeu novost je i kooperativno igranje za četiri igrača

KONZOLAMA PROTIV DOSADE!

Za još zabavnije ljetne praznike...

DISNEY G-FORCE Wii / DS / PS2 / PSP

Oni rade za vladu. Oni su tajni agenti. Oni su nezaustavljivi. Oni su... zamorci? Upravo tako – novi Disneyjev hit vodi nas u svijet međunarodne špijunaže, ali na potpuno nesvakidašnji način. Tajni vladin program uvježbavanja životinja za izviđanje, terenski rad i prikupljanje podataka polučio je rezultate iznad svih očekivanja. Skupina pokusnih zamoraca razvila je inteligenciju i vještine vrhunskih agenata! U maniri pravih špijuna, grupica G-Force

glodavaca baca se u akciju, a tijekom svoje burne pustolovine upoznat će mnoga druga slična stvorenja koja će im pomoći u njihovoj misiji.

BATMAN ARKHAM ASYLUM PC / PS3 / XBOX360

Kraj kolovoza donosi nam dosad najambiciozniju digitalnu pustolovinu Mračnog Osvetnika. Batman Arkham Asylum ponudit će igračima jedinstvenu, mračnu, brutalnu i atmosferičnu akcijsku pustolovinu. Ovaj nas žestoki naslov vodi u dubine Arkhama, gothamske psihijatrijske ustanove za poremećene zločince. Na pola puta između ludnice, bolnice, zatvora i utvrde, Arkham je jezivo mjesto prepuno opasnosti. U ulozi Batmana morat ćete napadati iz sjene, usadivati strah i nemir u srca neprijatelja i suprotstaviti se Jokeru i drugim ozloglašanim gothamskim zlikovcima kako biste ponovno uveli red u Arkham Asylum. Uz pomoć brojnih Batmanovih vještina i sprava morat ćete postati nevidljivi grabežljivac koji će tiho i učinkovito eliminirati svoje protivnike i pomrsiti Jokerove uvrnute planove.

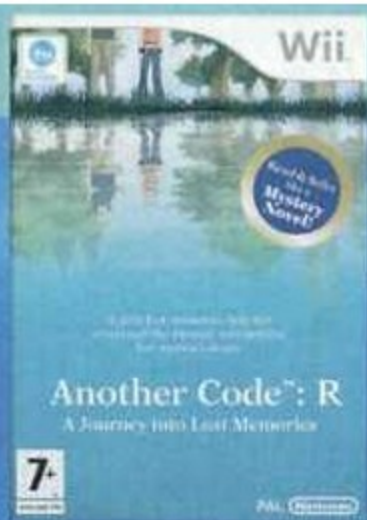
ROCK BAND UNPLUGGED PSP

Prva verzija ove uspješne glazbeno-igračke verzije za prijenosne konzole, Rock Band Unplugged može se podičiti mnoštvom značajki koje se mogu naći i u originalnoj Rock Band igri, kao i potpunim iskorištavanjem wi-fi mogućnosti PSP-a. Svjetska turneja će vam omogućiti personaliziranje svog benda te sviranje u 24 grada i na isto toliko pozornica. Opcija Quickplay nudi instantno muziciranje uz odabranu pjesmu, a možete složiti i popis s nekoliko skladbi te svirati jednu za drugom u željenom poretku. I naravno, tu je bogata fonoteka koja će vam dati priliku da svirate uz najveće legend rock n' rolla – tu su Nirvana, The Police, Weezer, The Who, Boston, Foo Fighters, Pearl Jam i mnogi drugi.



MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE PSP

Malo tko se kao dijete nije bojao čudovišta i zavirivao u ormare i pod krevet kako bi se uvjerio da ga iz mraka ne vreba nekakva zlokobna spodoba. No, vremena su se promijenila, današnje klinke sve je teže uplašiti raznim "Babarogama", a manevarski prostor čudovišta opasno se smanjio. Sve je manje mjesta pod krevetom i u sigurnoj tami ormara. Kao da sve to nije dovoljno, Capcom je na čudovišta upravo otvorio - sezonu lova! Dobrodošli u fantastični Monster Hunter svijet! Opremite vašeg lika najubojitijim oružjem i opremom, poboljšajte oklop i krenite u lov na čudovišta. Loviti možete sami, a možete se udruživati i sa drugim igračima u kooperativnom načinu igranja. Bez obzira kojim putem krenuli, bitno je samo da budete lovac... a ne plijen.



ANOTHER CODE R: A JOURNEY INTO LOST MEMORIES Wii

Igre laganog tempa, sa pričom dostojnom najboljih trilera i vrlo inteligentnim zagonetkama te iznenadnim obratima uglavnom su DS-ova specijalnost, pa je nastavak hita Another Code koji izlazi na Wii-ju vrlo ugodno osvježanje. Another Code R: A Journey Into Lost Memories događa se dvije godine nakon originala, i korisna "prolog" opcija sažet će dotadašnje događaje kako biste se lakše uključili u priču. Igra je zadržala atmosferski vizualni stil DS prvijenca, ali je na Wii-ju dobila 3D tretman, pa su sve konverzacije s likovima još upečatljivije. U igri se pazilo na svaki detalj, pozadine koje izgledaju kao naslikane vodenim bojama oduzimaju dah, dijalozi su inteligentno napisani, scene prisjećanja su savršeno režirane i cijelo je iskustvo zapravo vrlo nabijeno emocijama – kako za likove, tako i za igrača. Ako vam je dosta žestoke akcije i krvi do koljena, dajte šansu ovom zanimljivom naslovu koji je bliže interaktivnoj knjizi nego klasičnoj video-igri – nećete požaliti.

Wii SPORT RESORT + Wii MOTION PLUS

Evo nam kolekcije igara koje je Wii Motion Plus čekao i odličnog načina da isprobate svu raskoš novog Wii Motion Plus dodatka! Wii Sports Resort dolazi u bundleu sa ovim nevjerojatnim sustavom i podiće će Wii zabavu na sasvim novu razinu. U Wii Sports Resort moći ćete uživati u bacanju frizbija, vožnji vodenim skuterima, kendu, stolnom tenisu, košarci i kuglanju, da nabrojimo samo neke igre i sportove, a cijela zbirka uključuje čak dvanaest različitih igara odnosno sportskih disciplina. Wii Motion Plus sustav, dodatak vašem Wii Remoteu koji potpuno vjerno prenosi vaše pokrete i omogućuje vam potpunu realističnost prilikom igranja jednostavno ćete pričvrstiti na vaš Wii upravljač i u trenutku se možete upustiti u brojne sportske izazove.



MY SIMS RACING Wii / DS

Nakon Kingdoma i Partyja, mali Simljani dolaze nam i u Racing varijanti, urnebesnom trkačem naslovu. Do četiri igrača mogu se natjecati na

raznovrsnim stazama i osvajati vrijedne nagrade unutar igre. Možete nadograđivati svoj auto, pojačavati mu snagu i brzinu, a u igri će biti bitno ovladati proklizavanjem, ubrzanjem i raznim vozačkim taktikama kako biste pretekli konkurenciju. Na stazama je i mnoštvo stvarčica koje možete pokupiti, a one će poboljšati izvedbu vašeg automobila ili osujetiti protivnike. Naravno, i protivnici za vas spremaju brojna iznenađenja, pa dobro gledajte ispred sebe i nemojte pokupiti baš sve što se nalazi na cesti.



BOOM BLOX SMASH PARTY Wii

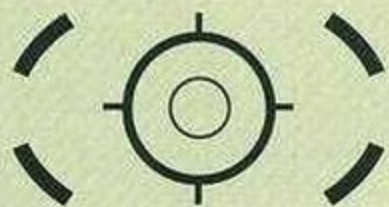
Boom Blox zabava nastavlja se uz Boom Blox Smash Party koji nudi još bogatije multiplayer opcije i više od 400 novih razina na kojima će igrači svih uzrasta kooperativno rješavati akcijom nabijene zagonetke pod vodom, u bestežinskom stanju i drugdje! Igra će predstaviti nove tipove i oblike blokova te nove alate koji će omogućiti još kreativniju destrukciju. Tu su i nove razine koje ćete moći downloadati s interneta, a svoje razine moći ćete pritiskom na jednu tipku podijeliti sa cijelim svijetom. Prilikom kreacije razina imat ćete pristup istim alatima koje je koristio i razvojački tim Electronic Artsa, dakle, moći ćete stvoriti prava remek djela level-dizajna, pa čak nadmašiti i same kreatore igre!



RESIDENT EVIL ARCHIVES Wii

Stari Resident Evil u novom ruhu! Remake (ili Wii-make, kako se ovakva reizdanja za Wii platformu ponekad zovu) hita sa GameCubea ispeglan je, poboljšan, osuvremenjen te prilagođen za igranje na Wii-ju i dolazi nam pod novim imenom – Resident Evil Archives. Vratit ćete se u Raccoon City neposredno nakon izbijanja T-Virusa i podsjetiti se kako je sve počelo. Provjerite kako je Resident Evil stvorio žanr survival horror i zašto je još uvijek njegov neprikosnoveni kralj.





GP most wanted

1.

FIFA 10

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

I ne samo Fifu. Jedva čekamo i PES. Samo da je novog nogometa...



2.

Forza Motorsport 3

Microsoft [X360]

Volimo zahtjevne vožnje. Jer smo i sami zahtjevni. Većinom. Danijel nije. A vi saznajte koji Danijel.



3.

Gran Turismo PSP

SCE [PSP]

Jest da si je uzeo vremena, ali taj Yamauchi zna ga isporučiti!



4.

Scribblenauts

WarnerBros. Interactive [DS]

Ma još uvijek se ne možemo načuditi zbog tih 10.000 objekata koje je razvojni studio uspio natrpati u Scribblenautse, jedva čekamo da počnemo ostvarivati svoje bolesne maštarije



FOCUS



Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP FOTO



34

Lost Planet 2

Snijeg i led zamijenit će tropske džungle pretrpane još odvratnijim nemanima



Iako je sajam E3 već punih mjesec dana iza nas, prašina od najava novih igara još uvijek se nije slegla, što ćete i sami moći prepoznati iz hrpe sadržaja u ovomjesečnom broju GamePlaya. No kroz prašinu se već lagano nazire idući veliki događaj ove godine. GamesCom u Kölnu će od ove godine zamijeniti Games Convention iz Leipziga. Riječ je o još većem, još sadržajnijem i nadamo se još atraktivnijem sajmu. Osim standardne postave europocentričnih žanrova koji će standardno dominirati sajmom (RTS-ovi, avanture) već sada je poznato kako će se pojaviti velik broj japanskih studija te da bi velika konzolaška trojka također trebala održavati svoje ključne i velike press eventove. No do tada su preostala još gotovo puna dva mjeseca koja treba ispuniti što izležavanjem na suncu a što ugodnim gamerskim užicima u hladu.

_D. Đurović

- 30 Final Fantasy Crystal Chronicles: TCB
- 31 White Knight Chronicles
- 32 Scribblenauts
- 33 ModNation Racers
- 34 Lost Planet 2
- 36 Blur
- 38 The Legend of Zelda: Spirit Tracks
- 39 A Boy and His Blob
- 40 Borderlands
- 42 Red Steel 2
- 43 R.U.S.E.
- 44 Aliens vs Predator

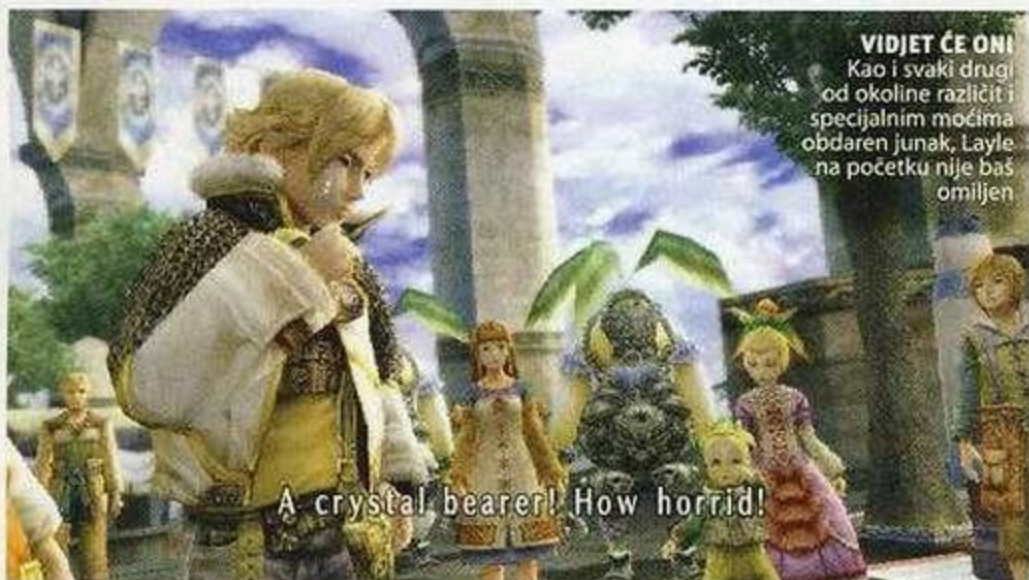
GP FOTO



40

Borderlands

Možda će mu nedostajati dubine priče ali akcije zato neće sigurno



VIDJET ĆE ONI
Kao i svaki drugi
od okoline različit i
specijalnim moćima
obdaren junak, Layle
na početku nije baš
omiljen

A crystal bearer! How horrid!



WELTSCHMERZ
Kao i obično, glavni
junak Square
Enixova RPG-a
prepun je teških
osjećaja

Veliki povratak nedovoljno cijenjenih spasilaca

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Wii exclusive
IGRALI SMO

Najmanje slavan ogranak serijala Final Fantasy konačno dobiva još jednu veliku igru

IZLAZI KRAJEM GODINE ŽANR RPG IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ SQUARE ENIX IZDAVAČ SQUARE ENIX [HTTP://www.crystalbearers.com/](http://www.crystalbearers.com/)

Čekali smo ga godinama, a čini se da konačno ipak dolazi. U posljednjih nekoliko mjeseci imali smo prilike vidjeti mnogo videoisječaka, a na E3-ju i igrivih detalja iz Crystal Bearersa koji praktički samo što nisu dovršeni te možemo reći da ovaj serijal dobiva igru koja bi ga nakon pet godina postojanja mogla izbaciti među masovno popularna imena. Jer treba priznati da je Crystal Chronicles, unatoč dodatku Final Fantasy u imenu, kao serijal do sada uvijek bio pomalo "po strani" od popularnosti ostalih Square Enixovih RPG-ova.

MOĆAN ALI NEVOLJEN

Priča igre odvija se u istom svijetu kao i ostale FFCC igre, što znači da kristali imaju vrlo važnu ulogu. I to ne u alternativnoj medicini. Ovaj put, tu su kao nositelji magičnih moći koje koriste "Crystal Bearers" - osobe obdarene posebnim sposobnostima. No, nažalost, ne i posebno omiljene kod ostatka populacije. Kao što pretpostavljate, u ovoj igri vi ste jedan od "odabranih" koji svoju moć telekineze (pomicanja predmeta na daljinu, za one koji su pomislili na TV reklame za kineske proizvode) koristi u borbi, ali i u

FACT TABLICA

- RPG s avanturističkim elementima i borbom u stvarnom vremenu
- 1000 godina nakon prvog Crystal Chroniclesa
- ključan element je mogućnost telekineze
- raznolike mini igre nabijene akcijom

svakodnevnim situacijama. Naime, zanimljivo je da bi igra trebala biti bogata akcijom i mini igrama koje nisu vezane uz priču nego ukupnu radnju čine raznolikijom i zanimljivijom. Borba je i dalje u stvarnom vremenu kao što je bila i nekad, no čini nam se da je još dinamičnija i slična akcijskim igrama a zadržana je i podjela stanovništva na četiri rase. Doduše, za jednu od njih vjeruje se da je izumrla, no čini se da će se pokazati da nije tako.

PLAVI PUSTOLOV

Što se tiče heroja igre, mladića po imenu Layle, on je pripadnik rase Clavat, koji na početku igre radi kao plaćenik, ali će se vrlo brzo otisnuti na pustolovinu o kojoj ovisi sudbina njegova svijeta (nismo ni sumnjali). Bit će tu istraživanja, komunikacije s likovima koji mogu vrlo jasno izražavati emocije i jako puno borbe i akcijskih sekvenci najrazličitije vrste. Vidjeli smo napucavanje demona u zraku



ŠU-ŠU-ŠURUJEMO
Kao što se od FF igara očekuje, bit će tu napretek spletki i komplikacija u zapletu

そりゃや賊って言ってろッスよね？
追いましょうか？

ANTAGONIST

Po onom što smo do sada vidjeli, glavni neprijatelj bit će čarobnica iz rase Yuke, po imenu Amidatellion



いいえ 始まりですよ



MA, BAS JE OK
Nevoljen, emotivan, telekinećan - ali glavni junak je unatoč svemu tome prilično cool

つまんねえ仕事だ

JEDAN ILI VIŠE IGRAČA

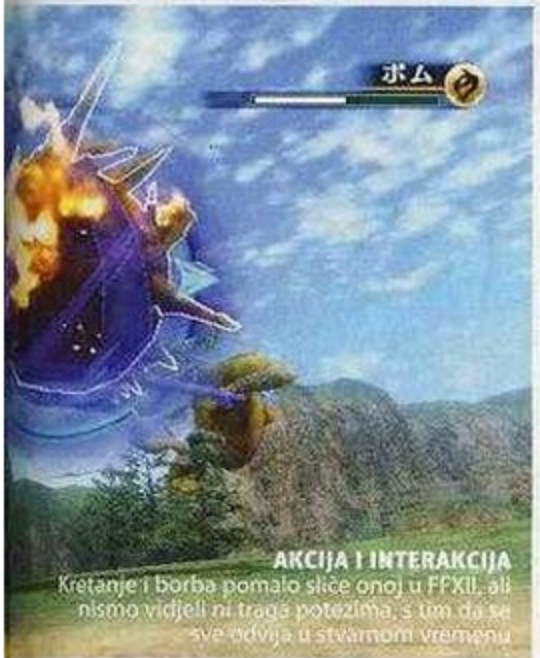
IAKO SE U posljednjim najavama Crystal Bearersa ne spominje mogućnost grupnog igranja, te smo nekoliko puta čuli da je osnovna kampanja jedino što će igra pružiti, sjećamo se intervjua koje su neki od kreatora serijala FFCC davali prije nekoliko godina, kada je igra prvi put najavljena. Tada su spominjali da je serijal

zamišljen kao kooperativno iskustvo, a svi FFCC akcijski RPG-ovi koje smo do sada igrali imali su tu komponentu. Iako u dosadašnjim demoima, slikama i videoisječcima nismo vidjeli ništa slično, ipak se nadamo da će i Crystal Bearers omogućiti zajedničko igranje. Konačno, i u naslovu je množina...



AKCIJA NA SVAKOM

KORAKUS ekvencija napucavanja demona u letu će, čini se, biti samo jedna od brojnih mini igara



AKCIJA I INTERAKCIJA

Kretanje i borba pomalo sliče onoj u FFXII, ali nismo vidjeli ni traga potezima, s tim da se sve odvija u stvarnom vremenu



VELIKE ZABLUDE

Kreatori igre kažu da su u njoj pištolji zamijenili mačeve a magija je zaboravljena, no čini se da nije baš tako



za vrijeme pada s jureće letjelice, mahanje Wiimoteom da ubrzamo Chochoboa na kojem je Layle jahao te razbacivanje kamenja (ali i protivnika i nedužnih civila) telekinetičkim moćima. Za sada nismo sigurni da li to znači da će se igra manje sviđati zagriženim erpegeašima, no čini nam se da bi kvalitetnom grafikom, raznolikom i stalno uzbudljivom radnjom te intenzivnom borbom Crystal Bearers mogao biti hit i kod onih koji na spomen igara Final Fantasy okreću očima. I to ne od užitka. **Berislav Jozic**

GP FOCUS

Prvi FFCC sa simpatičnom grafikom i zanimljivim načinom igre još je uvijek u našim srcima, pa se nadamo da Square Enix može ponoviti čaroliju

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

PUT DO NOSITELJA KRISTALA

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES obuhvaća prilično velik broj igara za različite platforme, pa ako ste neku propustili, još imate vremena da to nadoknadite:



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (GAMECUBE, 2004., GP17)

Akcijski RPG u simpatičnom svijetu ispunjenom osjećajem tuge zbog prošlih vremena. Iako se mogao igrati samostalno, najzabavniji je bio u društvu, za što je svaki igrač trebao imati i GBA konzolu.



RING OF FATES (DS, 2008., GP65)

Akcijski RPG vremenski je smješten tisuću godina prije FFCC-a, te je moguće posjetiti iste lokacije koje izgledaju znatno drukčije. Mogao se igrati samostalno, pri čemu jedan igrač vodi sva četiri lika, ili s do četiri igrača, pri čemu svatko vodi svoj lik na svojem DS-u.



MY LIFE AS A KING (WiiWare, GP67)

U ovoj jednostavnoj strategiji koja se odvija nakon FFCC-a izgrađujete grad sa zanimljivim elementom razvijanja heroja pod vašim zapovjedništvom koji odlaze na misije, razvijaju svoje sposobnosti i nabavljaju bolja oružja - kao da oni sudjeluju u RPG-u.



ECHOES OF TIME (Wii, DS, 2009., GP77)

Akcijski RPG, nastavak Ring of Fates, na zanimljiv je način prebačen na Wii gdje je igra prezentirana s dva okvira koji predstavljaju ekrane na DS-u. Postoji mogućnost kooperativne igre, a priča je smještena u vrijeme kada su kristali iz prijašnjih igara gotovo zaboravljeni.



MY LIFE AS A DARKLORD (WiiWare, 2009.)

Strategija koja tek treba izići u Europi, stavit će igrača u ulogu vladara tornja s kristalom na vrhu koji stalno napadaju heroji. Na nama će biti da ga obranimo gradeći različite prepreke i zamke.

VRIJEME PROLAZI

Sjećamo se prvih slika igre u smečkastom dualtonu i konceptu istraživanja ogromnog svijeta i borbi bez uobičajenog učitavanja borbenog sučelja. Od tada se promijenio vizualni stil koji je sad šareniji i pomalo neozbiljniji, a i koncept više nije ekskluzivan.



Jeste li se zasitili jRPG-ova

White Knight Chronicles

PS3
exclusive
IGRALI
SMO

Japanci nisu baš zadovoljni, no mi smo još uvijek optimistični

IZLAZI ZIMA ŽANR RPG IGRAČI 1-2 PROIZVOBAČ LEVEL-5 IZDAVAČ SCE [HTTP://WWW.LEVEL5.CO.JP/PRODUCTS/SHIROKISHI/INDEX.HTML](http://www.level5.co.jp/products/shirokishi/index.html)

Baš u vrijeme kada smo pisali zadnju najavu White Knight Chroniclesa i izdali 72. broj GamePlaya u prosincu prošle godine, japanski Famitsu recenzirao je igru, a njegovi novinari nisu bili oduševljeni njome te su joj dodijelili ocjene 7, 8, 7 i 7. Otada i nismo dobili bogzna koliko novih informacija, no unatoč zadnjim demonstracijama i mišljenju kolega iz Japana, još uvijek ne želimo donositi nikakve zaključke. Level-5 je na nedavno održanom PlayStation Gamers Dayu ponudio kratki demo igre, koji se pokazao prilično jednostavnom i neizazovnom kombinacijom kretanja u stvarnom vremenu i poteznog sustava borbe. No, u njihovu obranu, ipak su svi igrivi likovi gotovo dosegli level cap. Kako smo to i najavili u prosincu, igrača mehanika ponajviše podsjeća na FF XII: putovanje, promatranje protivnika i sukobljavanje ili izbjegavanje, ovisno o raspoloženju. Transformiranje glavnog

FACT TABLICA

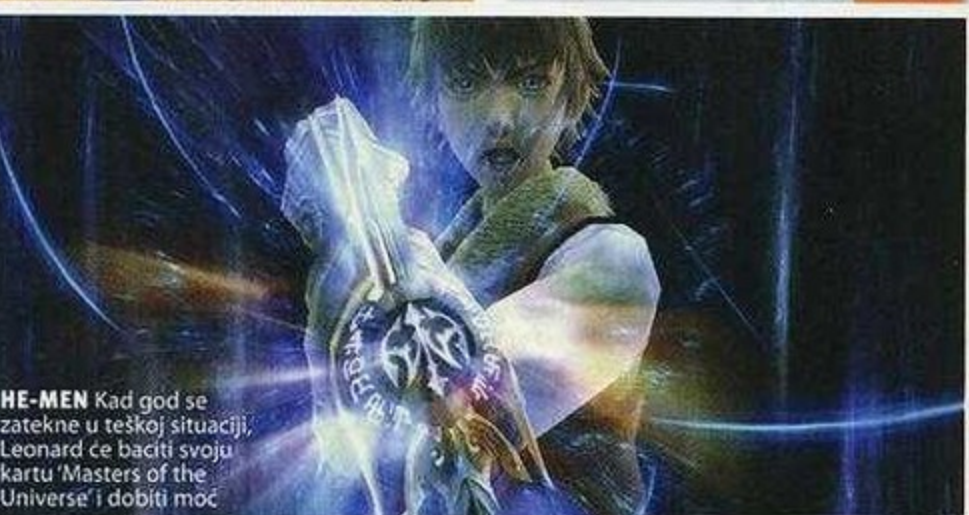
- klasična jRPG kombinacija real-timea i turn-basea
- mogućnost transformacije u golemog bijelog viteza
- pristup i sustav borbe najviše podsjećaju na FFXII
- mogućnost izvođenja combo-poteza
- online multiplayer i coop podrška

lika Leonarda u golemog bijelog viteza impresivan je aspekt svake borbe, naizgled brojni potezi, combo i magije čine se zabavnima, no pitamo se samo da li jednostavan sustav borbe znači i pojednostavljene i ograničene mogućnosti i taktike. Japanski kritičari su nezadovoljni online podrškom, no nama se ideja o persistent liku koji će biti dio partyja još uvijek sviđa. Kao i White Knight Chronicles općenito, jer na jRPG-ove smo oduvijek slabi. Ako ste nestrpljivi, igru uvijek možete uvesti iz Japana, jer konkretan datum za Europu još uvijek nije potvrđen. **Darko Botić**

GP FOCUS

Možda smo pod utjecajem prijašnjih projekata autora igre (Dark Cloud, Dragon Quest i Rogue Galaxy), no naših dvadesetak minuta s igrom na sajmu E3 prošlo je u hipu i jedva čekamo nastavak...

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



HE-MEN Kad god se zatekne u teškoj situaciji, Leonard će baciti svoju kartu 'Masters of the Universe' i dobiti moć



Pero je moćnije od mača!

IGRALI SMO DS exclusive

Scribblenauts

Igra koja je s velikim razlogom proglašena najoriginalnijim naslovom sajma E3

IZLAZI JESEN 2009. ŽANR LOGIČKA IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ STH CELL IZDAVAČ WARNER BROS. INTERACTIVE [HTTP://WWW.SCRIBBLENAUTS.COM](http://www.scribblenauts.com)

Kada smo prvi put, prije godinu dana, saznali za ovaj predivan mali naslov STH Cella, studija koji nam je ostao u ugodnom sjećanju po zabavnom Drawn To Lifeu s DS-a, već tada smo namirisali da se radi o nečemu posebnom. Ipak pretpostavka da ćete u igri ispisivanjem željene riječi moći stvoriti odgovarajući interaktivni objekt zvučala je previše futuristički u to vrijeme. Godinu dana poslije i nakon niza prošlomjesečnih demonstracija na E3 stvari su mnogo jasnije. Zaista nije istina da ćete moći stvoriti "bilo koji" objekt. No s druge strane, činjenica da igra prepoznaje 10.000 riječi apsolutno je nevjerovatna. Stvari zvuče i izgledaju još interesantnije kada uzmete u obzir da svi ti predmeti dolaze u paketu s nizom osobina koje određuju njihovu interakciju sa svim ostalim dostupnim predmetima ili samom okolinom na više od 200



FACT TABLICA

- upisivanjem riječi stylusom stvaraju se odgovarajući objekti na ekranu
- 10.000 objekata koje je moguće pozvati u igri
- 10 zasebnih svjetova
- više od 200 razina

razina koliko će igra sadržavati. Primjerice materijali koji gore, gorjeti će, koji plutaju, plutat će... drvosječa koji ugleda sjekiru (a možete zasebno stvoriti i drvosječu i sjekiru upisivanjem odgovarajućih riječi) pokupit će tu sjekiru i baciti se na posao nađe li u blizini drvo i slično. Iako je temelj igre rješavanje zagonetaka kroz niz razina pozivanjem raznih objekata (predmeta, životinja, ljudi), vrhunac zabavnosti dolazi ako odlučite zaigrati svakojakim kombinacijama. Zapravo svaku od razina bit će moguće

VIŠE OD 10.000 RIJEČI = OBJEKATA

KAKO BISTE STVORILI listu riječi, tj. objekata koje ćete moći pozvati u igri, STH Cell je doslovce na nekoliko mjeseci uposlio poseban tim ljudi koji se bavio pretraživanjem Wikipedije i niza rječnika i enciklopedija. Nakon pažljivog odvajanja i odabira izbor su sveli na njih 10.000. Koliko su daleko i široko išli najbolje svjedoči činjenica da ćete u igru moći pozvati primjerice Boga, crnu rupu, ninju, zmaja, vremenski stroj (koji omogućuje suludi obrat u načinu rješavanja zagonetki), atomsku bombu, smrt ili pak neke običnije objekte kao što su čekić, hamburger, pušku, pilu itd.



DESET TISUĆA Pretpostavka je da tijekom igre prosječan igrač neće iskoristiti ni 10 posto dostupnih riječi





riješiti na stotine načina, koji će ovisiti prije svega o vašoj mašti. Prezentiranih primjera u trenutačnoj radnoj verziji igre bilo je zaista mnogo. Nama je

jedan od najčudnijih i najsmješnijih trenutaka bio kada su developeri na jednoj od razina iz čistog mira pozvali prvo smrt, koja je na ekranu počela širiti kaos i oduzimati živote, te zatim Boga... kojega je, ne biste vjerovali, smrt ubila! Što nameće čitav niz filozofski pitanja, zar ne? Kombinacije koje možete izazvati pozivanjem objekata iz gotovo nepresušnog vrela riječi stvarno su nevjerovatne i u tome će ležati glavni faktor zabavnosti igre. Jer, ruku na srce, "zagonetke" na svakoj od razina bile su lako rješive. Na vama će biti da se pokušate suludo zabaviti nastojanjem da riješite situacije što uvrnutijim kombinacijama. **Damir Đurović**

GP FOCUS

Jednostavno želimo vjerovati da će sve to skupa biti vrlo zabavno, no opet to će prije svega ovisiti o sposobnosti samoga igrača da se zabavi svime što mu igra nudi

HLADNO MLAKO TOPLA VRUĆE



LIKOV Dizajn i kreacija likova neodoljivo podsjećaju na Sackboya

PS3 exclusive

ModNation Racers grize...

ModNation Racers

...tamo gdje je LittleBigPlanet naćeo

IZLAZI 2010. ŽANR KARTING IGRAČI 1-6 PROIZVOĐAČ UNITED FRONT GAMES
IZDAVAČ SCE HTTP://www.unitedfrontgames.com/

Da nam je netko prije E3-ja rekao kako nas prilično duga demonstracija karting igre za PSN neće iritirati, vjerojatno bismo pomislili nešto suludo, kao na primjer da se Naughty Dog vratio Crashu i uz Uncharted 2 najavio novi Crash Team Racing. Dogodilo se nešto podjednako impresivno, prezentacija ModNation Racersa, simpatične igre koja donosi klasičnu karting zabavu i neočekivano kvalitetan i bogat editor. Slatki i neozbiljni dizajn likova / vozaća asocira na Sackboya, svaki će imati isti oblik tijela, a početak igre obilježit će jednostavna kreacija avatara nalik na LittleBigPlanet. Sličnost s LBP-om i jednostavnost tu ne prestaju, jer MNR svakom igraču u ruke stavlja prilično moćan alat, Track Studio, kojim će putem vrlo brzog i preglednog menija već za nekoliko minuta biti u stanju stvoriti pravu stazu s mnoštvom zavoja, pravaca i uzbrdica. Osim toga, pozadine svake staze moguće je kreirati po osobnoj volji, na sve moguće načine,

FACT TABLICA

- _ karting igra nalik na Mario Kart ili CTR
- _ mogućnost kreiranja vlastitih staza do sitnih detalja
- _ pregršt kreacijskih opcija za likove, vozila i staze

željeli mi stvoriti brda, rijeke, jezera, šume, izmijeniti doba dana, ili bilo što drugo. Korištenje editora je jednostavno koliko i igranje u Paintu, u kojem bi se i pravi početnik trebao snaći bez ikakvih teškoća. Odaberemo željeni "kist", odredimo veličinu i krećemo s kreacijom najjednostavnijim pokretima analognih glijiva i pritiskanjem pojedinih tipki kao dodatnih opcija, a to vrijedi i za apsolutno svaki objekt ili predmet kojim dodatno želimo ukrasiti svoj trkački level. ModNation Racers omogućava potpunu customizaciju i kreaciju svega, od likova, preko vozila do staza, a što ćemo, nalik na LittleBigPlanet, sve moći dijeliti s communityjem na PSN-u bez ikakvih restrikcija. **Darko Botić**



GP FOCUS

Editor je već sad impresivan s mnoštvom mogućnosti koje će, gotovo smo sigurni, i najveći laici vrlo lako koristiti. No sam editor nije dovoljan i zanima nas što će sve autori igre ponuditi u njezinu igrivom dijelu koji kao ideja nije pretjerano atraktivan u moru karting igara.

HLADNO MLAKO TOPLA VRUĆE



TRADICIJA Svaka dobra karting igra mora imati powerupove i oružja

FOTO NAJAVA

piše STINGER

Lost Planet 2

Prođite tamo kud ljudska noga još nikad nije kročila - kroz alienovu stražnjicu!

IZLAZI ZIMA PROIZVOĐAČ CAPCOM IZDAVAČ CAPCOM
HTTP://WWW.CAPCOM-EUROPE.COM PLATFORME X360 / PS3

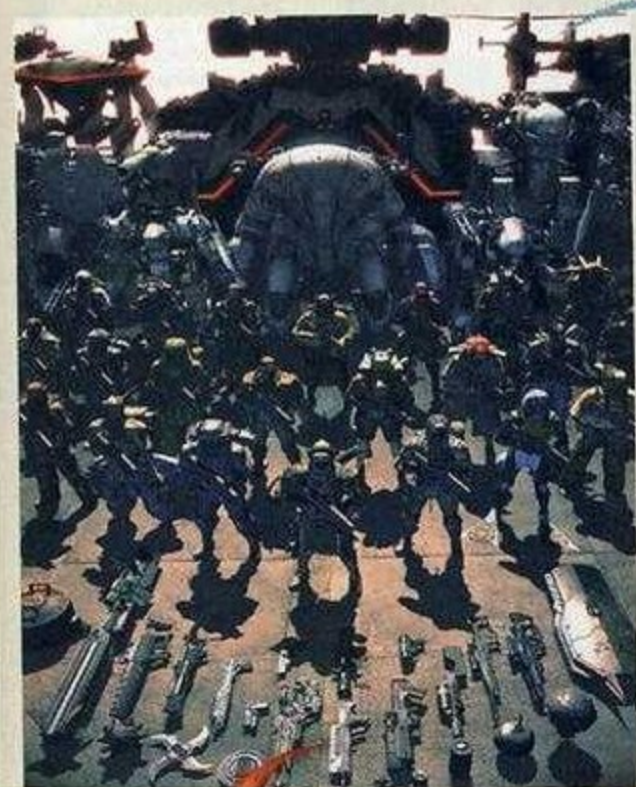
Capcom je u punom zaletu. Nakon što su nam s Resident Evilom 5 priuštili gomilu nabrijane akcije za dvoje uz prekrasnu grafiku, ove zime nam donose novi nastavak Lost Planeta, i to za igranje u četvero. Ako do sada niste probali kako je to u grupnjaku, evo vam idealne prilike. Deset godina nakon radnje prvog LP-a lice planeta E.D.N. III počelo se dramatično mijenjati. Led se počeo topiti i otkrivati bujne tropske džungle s jedne i surove pustinje s druge strane. Na vama je da sa svojim junacima preuzmete kontrolu nad planetom kroz šest velikih međusobno povezanih epizoda stvarajući si jedinstveno iskustvo koje će ovisiti isključivo o vašim akcijama. Osim iznimnog singleplayer iskustva, Capcom je najveću pozornost posvetio multiplayeru i kooperativnom igranju s timom do četiri igrača.

MECHOVI



KAO I U prethodnom nastavku poseban naglasak je stavljen na uporabu velikog broja mechova, od kojih nam je u igrivom demou najveću pozornost privukao upravo ovaj veliki koji može nositi do tri vojnika. Osim velike vatrene moći koju možete usmjeriti na divovske Akride, osobito iz zraka, kad radite velike skokove, njihova prednost je što dva bočna igrača uvijek mogu štititi meč od napada sa strane kojima ste gotovo uvijek izloženi. Uz to uveden je i sustav nagrada pa će se tako brojiti i sve asistencije koje napravite u borbi (s čime smo se već susretali u sličnim igrama).

PRILAGOĐAVANJE



NA IZBOR ČETE imati stotine načina kako da prilagodite izgled vašeg lika po vlastitoj želji, te tako izgradite svoj prepoznatljivi vizualni izričaj. Osim izgleda, pojedina oružja će se također moći customizirati. Na izbor čete imati jako veliki broj oružja razasutih po mapama i njihova pažljiva i pravovremena upotreba donijet će prednost u borbi. Strojnice, shotgunovi, raketni lanseri, snajperi, laseri, granate i još puno toga. Tvorci igre tvrde da su pažljivo saslušali želje igrača, te uveli vidljiv pomak u odnosu na prethodnika. Također napominju kako su značajno povećali brzinu kretanja vojnika, čak je uvedena tipka za sprintanje. To će zasigurno donijeti potpuno drukčiju dimenziju borbe u odnosu na prethodni LP.



U IGRI ČE osim pustinja i džungli biti i gradskih borbi. A tu nezgrapni mechovi neće uvijek donositi toliko prednosti kao u borbi na otvorenome. Takva tvornička postrojenja bit će raj za online multiplayere gdje će poznavanje terena i prava taktika donositi prednost. Kreatori igre još uvijek nisu potvrdili koje će sve opcije multiplayer nuditi, no ne treba sumnjati da će biti uključeno sve ono na što smo do sada navikli u sličnim igrama. Na to dodajte upotrebu mechova i pustite mašti na volju.

TEREN



U BORBI ČETE morati koristiti izgled terena te velike Akride napadati i s viših pozicija da biste ih mogli gađati u osjetljive točke na gornjem dijelu tijela. Svaki Akrid će imati određene slabe točke na svom tijelu te ćete tome trebati prilagođavati svoju taktiku. Tu će kooperativna igra i glasovna komunikacija zasigurno doći do izražaja. Također je važno pravovremeno aktivirati Data postove koji će omogućiti spawn igrača ako poginu. Kad primijetite da im je pala energija, svoje suigrače možete gađati termalnim zrakama da biste im obnovili snagu. Naravno, kuka za penjanje je i dalje u igri te će vam biti od velike pomoći pri osvajanju viših terena kao i penjanju na Akride.

KIŠNE ŠUME



KIŠNE ŠUME NIGDJE nisu ugodne za boravljenje, pa zasigurno ni na planetu E.D.N. III gdje su prepune raznih životinja i ogromnih letećih Akrida. U demou koji smo imali prilike vidjeti oduševio nas je izgled džungle s gomilom šarenog bilja, prekrasnim odsjajima vode, a to je samo dio ljepota na koje ćete naići igrajući LP2. Autori su posebno naglasili da je RE5 koristio 1.5 verziju MT Framework pokretača, a LP2 koristi verziju 2.0. Svi koji su imali prilike vidjeti posljednji Resi na djelu znaju koliko je bio vizualno lijepa igra, pa mogu pretpostaviti koliko će tek ljepote donijeti novi LP2.



CAPCOMOVCI NAM VEĆ dugi niz godina iz igre u igru pokazuju da im mašta nema granica i da su nas sposobni uvijek iznova iznenaditi izgledom kreatura s kojima se susrećemo kroz igre. Ovdje su nadmašili sami sebe i napravili ogromne bossove. Ipak, ne dajte se zavarati mislju da će zbog svoje veličine biti spori i neokretni. Bilo kakvo bezglavo junišanje u njihovoj blizini odmah će biti kažnjeno, pa ste prisiljeni dobro razmisliti o taktici napada. Autori igre pak naglašavaju kako bossovi prikazani na sajmu nisu najveći. Dio iznenađenja čuvaju za konačno igranje...



IZVANA I IZNUTRA

Osim veličine big bossa najveće iznenađenje će biti što u Akrida možete ući. Da, dobro ste pročitali, možete ući u njega. Dok je živ, naravno! Svaki Akrid imaće svoje osjetljive točke. Kod ovog macana to su noge odnosno njegova koljena. Stoga, uzastopnim gađanjem koljena malo jačim oružjem natjerat ćete ga da otvori usta na što ćete brzo pohitati unutra i nastaviti s uništavanjem jezgre. To treba brzo obaviti jer mu probavni sustav brzo radi pa morate požuriti prema izlazu. Da, onome izlazu straga.



FOTO FINIŠ

VEĆINA OD 2,2 milijuna vlasnika Lost Planet na svijetu već odavno ima nastavak upisan u kalendaru, s obzirom na kvalitetu originala - u singleplayeru i multiplayeru. Nakon viđenog na sajmu gotovo smo sigurno kako će nastavak zaigrati i mnogi novi igrači poput fanova Gears of War multiplayera i sličnih third person shootera. Jer iako tvorci igre još uvijek skrivaju sve multiplayer modove te spominju kako će biti sve što očekujemo (što još treba vidjeti i doživjeti), već nam se opcija kooperativnog igranja misija i borbi protiv ogromnih bossa do četiri igrača u timu čini super zabavnom da poželimo još. Nestrpljivo iščekujemo najavljeni demo koji bi se trebao svaki tren pojaviti na PSN-u odnosno Liveu.

FOTO NAJAVA

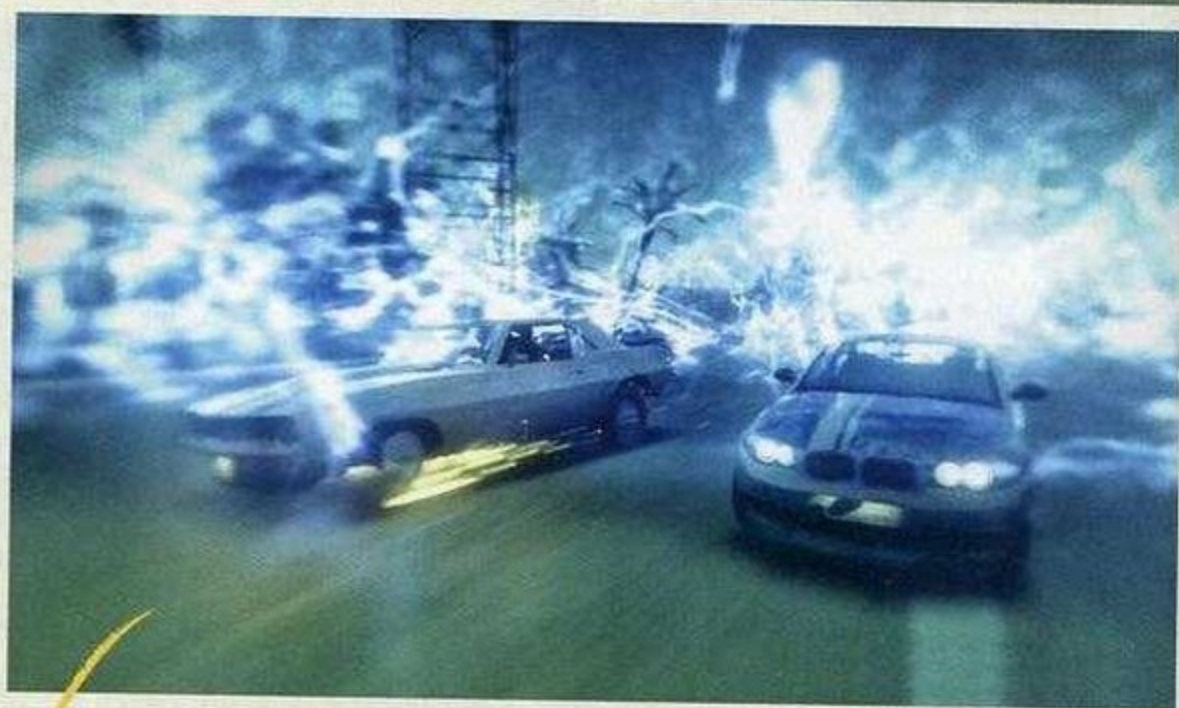
piše Tomislav Tomašić

Blur

It's a race, it's a battle, it's a racing battle

IZLAZI KRAJEM 2009. PROIZVOĐAČ BIZARRE CREATIONS IZDAVAČ ACTIVISION
[HTTP://www.blurthegame.com](http://www.blurthegame.com) PLATFORME PS3 / X360 / PC

Za sve promatrače sa strane, Activisionova akvizicija liverpoolskog studija Bizarre Creationsa bila je prilično iznenađenje, s obzirom na uspješnost PGR serijala. Martin Chudley pak ističe kako život s Microsoftom nije bio lak ni jednostavan. Uvijek u stisci s vremenom i uvijek pod pritiskom ranijeg izlaska. Smatra kako je svaka od igara iz serijala podbacila s prodajom upravo zbog velikog M-a. PGR je bio launch igra za Xbox, PGR2 za Live, PGR3 za X360, što je značilo da su konačni razvojni hardver dobivali tek šest mjeseci prije predviđenog izlaska igre. Na kraju, i najbolji u seriji, PGR4, po njegovu mišljenju nije dosegao puni tržišni potencijal jer je Microsoft marketinški naglasak u cijelosti stavio na Forzu 2. Slušajući ga, između redaka se jasno nazire kako po njegovu mišljenju u suradnji s MGS-om nije imao željene slobode u radu, pa se nadamo da će mu s Activisionom biti bolje, bez obzira na to što je odmah degradiran na poziciju kreativnog direktora. Ako ništa drugo, dobit ćemo konkurentsku seriju koja više neće biti X360 ekskluziva.



MARTIN CHUDLEY BIO je managing director Bizarre Creationsa u vremenima kad su bili nezavisni studio snažno povezan s Microsoft Game Studirom za koji su proizvodili zabavni i tržišno uspješni Project Gotham Racing. Iako je PGR u svojem četvrtom, svakako najboljem izdanju, dotaknuo teško dostižne kvalitativne granice, Chudley se posipa pepelom i naziva ga igrom koja "mrzi igrača", te napominje kako će pod kapom Activisiona (najvećeg svjetskog izdavača) njegov posao na izradi kvalitetnih arkadnih "jurilica" biti mnogo bolji jer će Blur biti igra u kojoj nam neće biti važno koliko ona dobro izgleda i koliko smo u njoj vozački uspješni, nego koliko u njoj uživamo. Živi bili pa vidjeli.

NOVI DIZAJN



BLUR NE BI trebao biti ni na koji način kopija PGR-a. Ipak, dodirne točke bit će teško izbjeći, s obzirom na to da je riječ o istom autoru, i Chudley nije toliko nadmen da bi negirao sličnost. Osim očitog i razumljivog uzora Blur se, po riječima autora, ugledao i na Wipeoutovu dinamičnost, jer Chadley najavljuje gomile razbacanih poboljšanja, velike brzine i svjetleće tragove prilikom kočenja. Temeljni postulat mu je kako ne želi više mučiti igrače zahtjevnosću i razbijati sebi glavu time kako vožnja i utrke izgledaju u stvarnom svijetu, nego isključivo time kako bi igrači željeli u njegovoj igri doživjeti vožnju i utrke.

AUTI



KOLIKO JE MOGUĆE vidjeti iz dostupnih materijala, u igri se uglavnom nalaze "srednje jaki" auti, a Ged Talbot iz BC-a objasnio nam je zašto je tome tako. Prije svega, pohvalio se činjenicom da su svi auti licencirani, iako su za potrebe igre doživjeli, s proizvođačima dogovorene i odobrene promjene vezane uz dizajn i oštećenje. Činjenica da nema sporih, ali ni najbržih automobila omogućila je autorima da uspostave željeni koncept igrivosti baziran na prikupljanju poboljšanja. Osim toga, takvi se automobili, prema Talbotovim riječima, znatno lakše i uvjerljivije transformiraju, dok je napraviti uvjerljivu nabildanu verziju Enza znatno teže.

GDJE, KAMO I KUDA?



SLIČNO KAO I u PGR-u, Bizarre Creations odlučili su igru i njezino odvijanje rasporediti uzduž i popreko zemaljske kugle, što nas osobito veseli jer PGR4 je imao respektabilan popis staza i lokacija. Što se tiče američkih gradova, poznati su LA, San Francisco i Amboy (napušteni grad neposredno uz Route 66). Nakon američkih staza, prelazi se u Europu, i to u londonske kvartove Hackney i City of London. Zatim priobalni grad Brighton te naposljetku u Barcelonu, što nas posebno veseli. Na kraju ćemo, prilično očekivano, otputovati na Daleki istok u Tokio.

POBOLJŠANJA



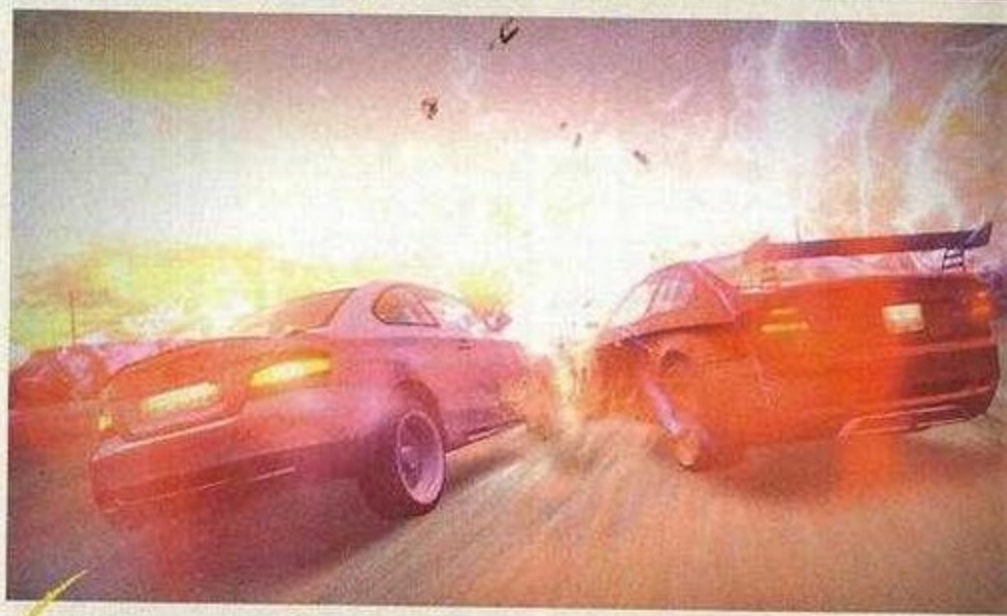
OSNOVNA PREMISA BLURA, prema riječima autora, bila bi nešto poput "Mario Kart meets Forza Motorsport". Već prema tome jasno je da od Blura možemo očekivati mnoštvo poboljšanja razbacanih duž trkaćeg putanja, koja će ustvari diktirati (ne)uspješnost. Zasad je poznato šest više-manje uobičajenih poboljšanja a to su štit, nitro, skretnica, elektrošok, mine, tegljenje i popravak, no zasigurno možemo očekivati još. U početnim fazama igre na raspolaganju će biti samo jedan slot za prikupljanje poboljšanja, no napredovanjem kroz igru otvorit će se mogućnost za pohranu i kombiniranje pet različitih poboljšanja.

BODOVANJE



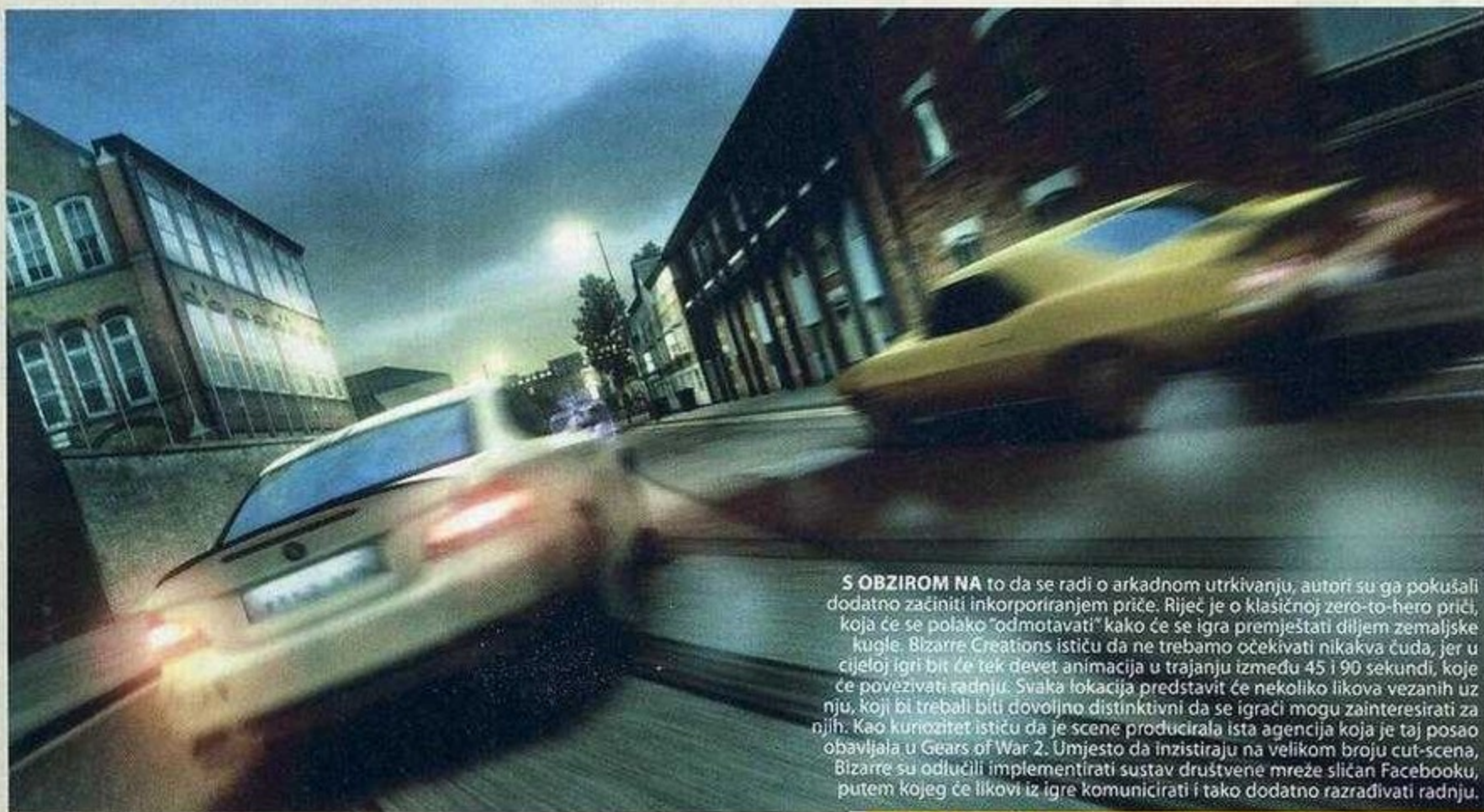
ZA RAZLIKU OD poznatog sistema dodjeljivanja Kudos, Bizarre je naravno za Blur morao ponuditi nešto novo. I tako, umjesto da svoju nagradu dobivamo za vrijeme utrke, u Blur u ćemo pregledom ključnih dijelova utrke nakon njezina završetka, dobiti uvid u zarađene bodove, koji će biti pretvoreni u novac za kupnju novih vozila. Prema riječima jednog od dizajnera igre Garetha Wilsona, prosječan igrač trebao bi u tijeku igre uspjati prikupiti između tri i četiri stotine tisuća bodova.

MULTIPLAYER



BLUR ĆE PODRŽAVATI offline split-screen multiplayer za 4 igrača i klasični online multiplayer za grid s impresivnih 20 igrača. Bez obzira na omogućeni offline split-screen, bojimo se da od toga neće biti prevelike koristi ako se uzmu u obzir dinamičnost igre, brzina akcije, powerupovi i brojnost svjetlosnih efekata. Tolika tehnička zahtjevnost gotovo izvjesno će prouzročiti probleme igračima zbog smanjene vidljivosti, pogotovo na noćnim stazama. Doduše, taj problem mogao bi biti riješen igranjem na velikim ekranima, no bojimo se da bi i grafički pokretač u takvim situacijama mogao pokazivati određeno "nesnalaženje".

PRIČA



S OBZIROM NA to da se radi o arkadnom utrivanju, autori su ga pokušali dodatno začiniti inkorporiranjem priče. Riječ je o klasičnoj zero-to-hero priči, koja će se polako "odmotavati" kako će se igra premještati diljem zemaljske kugle. Bizarre Creations ističu da ne trebamo očekivati nikakva čuda, jer u cijeloj igri bit će tek devet animacija u trajanju između 45 i 90 sekundi, koje će povezivati radnju. Svaka lokacija predstaviti će nekoliko likova vezanih uz nju, koji bi trebali biti dovoljno distinktivni da se igrači mogu zainteresirati za njih. Kao kuriozitet ističu da je scene producirala ista agencija koja je taj posao obavljala u Gears of War 2. Umjesto da inzistiraju na velikom broju cut-scena, Bizarre su odlučili implementirati sustav društvene mreže sličan Facebooku, putem kojeg će likovi iz igre komunicirati i tako dodatno razrađivati radnju.

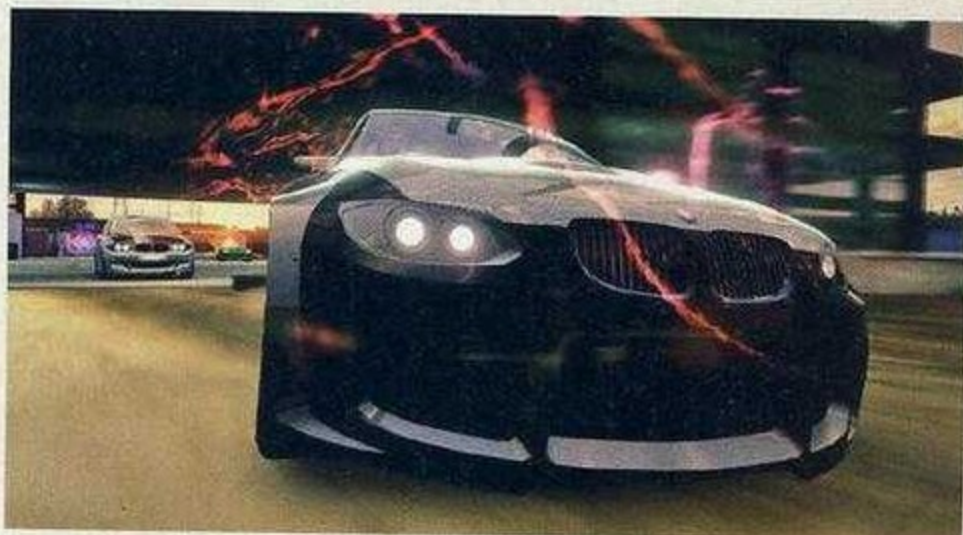
STEPENICA NIŽE?

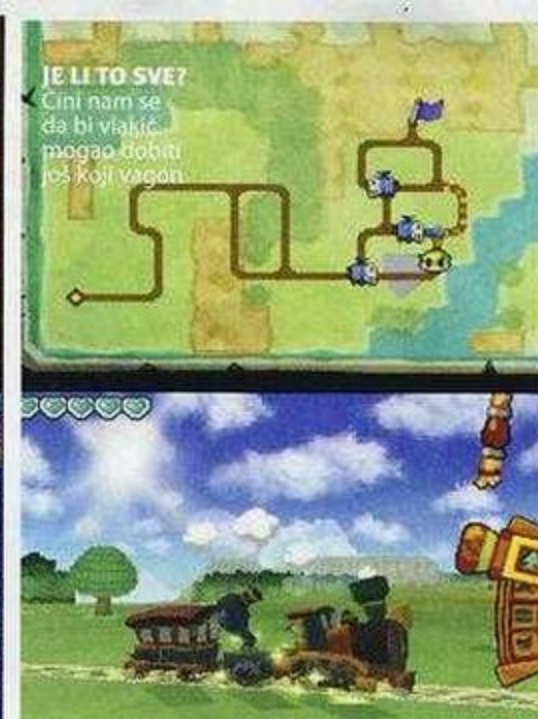


IGRA JE JOŠ u pre-alpha fazi, pa ne možemo imati točnu sliku o njezinu krajnjem vizualnom identitetu. Vidljivo je da je okolina opremljena prilično detaljnim teksturama, a sami autori ističu da su puno pažnje pridali stvaranju originalnih lokacija prilagođenih zahtjevima pojedine faze igre. Ipak, auti ne izgledaju osobito dojmljivo, nekako "crtički", iako ih je moguće prepoznati; ni na jednom ne piše naziv modela, dok su amblemi gotovo neprepoznatljivi. Sve to ipak neće biti toliko važno ako ne zakažu s ponudom kamera i kvalitetom upravljačkog sučelja, budući da su to elementi koji u igri ovakvog tipa moraju biti na vrhunskoj razini.

FOTO FINIŠ

KAO ŠTO ZNAMO, promjene nažalost ne moraju uvijek biti na bolje. Bizarre Creations poduzeli su veliki korak, važan za njihov daljnji profesionalni razvoj, odlaskom iz okrilja Microsoft Game Studiosa i ostavljanjem super uspješnog Project Gotham Racinga iza sebe. Arkadne jurilice u kojima su akcija i borba važnije od vozačkog umijeća nisu nikakva novost, no poštujući dosad iskazanu vještinu i sposobnost Bizarrea, nadamo se ipak potencijalnom hitu, posebno ako uzmemo u obzir i najavljeni dobro razrađeni multiplayer s mogućnostima izbora na razini najboljih FPS-ova. Za precizniju ocjenu strpit ćemo se do nove igrive verzije.





Opasno je nasloniti princezu na vrata

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

IGRALI smo DS exclusive

Igrali smo novu Zeldu na DS-u i zaključili da je mnogo toga ostalo nepromijenjeno. Nasreću, samo dobre stvari

IZLAZI BOŽIĆ ŽANR AKCIJSKI RPG IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ NINTENDO IZDAVAČ NINTENDO [HTTP://WWW.ZELDA.COM](http://www.zelda.com)

Ako postoji serijal koji nije potrebno posebno najavljivati, onda je to Legend of Zelda. Priča o uvijek novom, a zapravo jednom te istom, hrabrom mladiću Linku svaki put se sastoji od borbi istraživanja i zagonetki a Nintendovi programeri uspijevaju je održati svježom iz godine u godinu, iz nastavka u nastavak. Spirit Tracks će po vizualnom stilu i načinu igre biti vrlo sličan prošlom nastavku za DS – Phantom Hourglass – a time će podsjećati i na Wind Waker s GameCubea od prije šest godina. Za one koji slučajno nisu igrali ni jedno od navedenog, to znači cel-shading grafički stil te igru jasno podijeljenu na sekvence putovanja i sekvence istraživanja lokacija. U demou koji je bio dostupan na sajmu E3 imali smo

FACT TABLICA

- grafički stil Phantom Hourglassa
- kroz zemlju se krećemo na vlaku
- možemo upravljati fantomskim oklopom i vrtlogom

priliku iskušati obje komponente, kao i boriti se s bossom. Ta je borba bila relativno standardna – morali smo otkriti ranjivo mjesto i onda ga napasti, cijelo vrijeme pokušavajući ostati na životu. Putovanju vlakom i istraživanju jedne lokacije koja je bila dostupna u demou posvetili smo odvojene okvire, no zajedničko im je da se radi o sekvencama koje su kreatori igre izdvojili da nam demonstriraju osnovnu atmosferu, dok će u ostatku igre sigurno biti još mnogo raznolikog sadržaja.

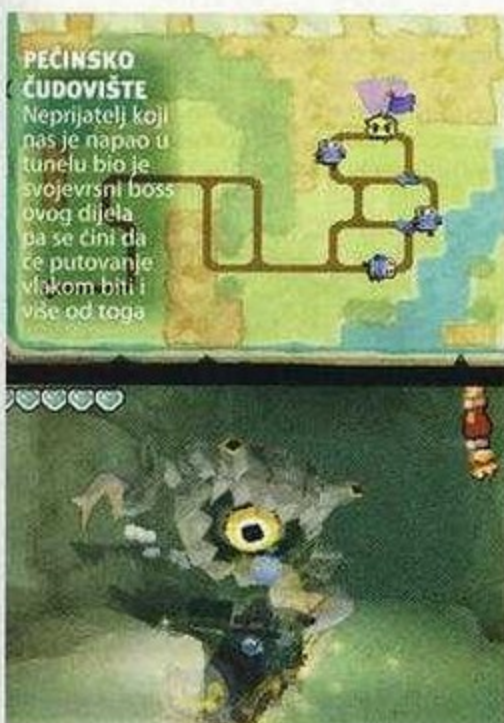
VISCERAL GAMES

DIVOVSKI INSEKT BIO je jedini boss kojeg smo susreli u demou i relativno smo mu lako našli slabu točku na dupetu. Kad smo oblake plina koje ispušta (imao je grah za ručak) raspršili propelerom, preostalo nam je samo da ga namlatimo po guzi.



RADOZNALOST ĆE PRIČEKATI

O priči za sada znamo samo to da se odigrava 100 godina nakon Phantom Hourglassa, te da je glavni lik – Link – na početku mehaničarski šegrt.



JOJ, ŠTO SI VELIK

KAO ŠTO JE vidljivo iz naslova Igre, putovanje vlakom čini značajan dio nove Linkove avanture. Kontrole za vlak su jednostavne a upravljanje je mnogo lakše nego upravljanje brodom u prošlom dijelu jer je putanja definirana. Čini nam se da će igra zbog toga izgubiti na osjećaju istraživanja, no to ne mora

biti slučaj jer vidjeli smo samo manji segment. Ovdje put možete birati samo kad dođete do skretnice, a da vam u tijeku vožnje ne bi bilo dosadno, morate gledati naokolo (kameru okrećete stylusom) i odbijati protivnike topom ili ih tjerati s pruge ispred sebe simpatičnom zviždaljkom.





ISTRAŽIVANJE TAMNICA

TRADICIONALNA LINKOVA AKTIVNOST odrađena je uz stil i kontrole preuzete iz Phantom Hourglassa te će svi iskusni igrači bez problema prihvatiti poznatu kombinaciju istraživanja okoline i rješavanja zagonetki objektima koji su vam na raspolaganju. Od njih smo za sada vidjeli bumerang, koji funkcionira kao i u prošlim igrama (leti po putanji koju nacrtate), vrtlog i Phantom – veliki oklop koji sluša Linkove zapovijedi. Vrtlog je koristan za raspršivanje plinova i nekoliko drugih aktivnosti, ali nam smeta što se aktivira puhanjem u mikrofoni pa ćemo izgledati kretenski ako ćemo ga koristiti dok se vozimo tramvajem. Phantom se pak može za vas boriti, može poslužiti kao platforma na koju ćete skočiti, može vas zaštititi od zamki i još svašta. Nadamo se samo da zagonetke u cijeloj igri neće biti vezane uz njega, no poznavajući Nintendoove dizajnere levela, ne bojimo se nedostatka originalnosti.



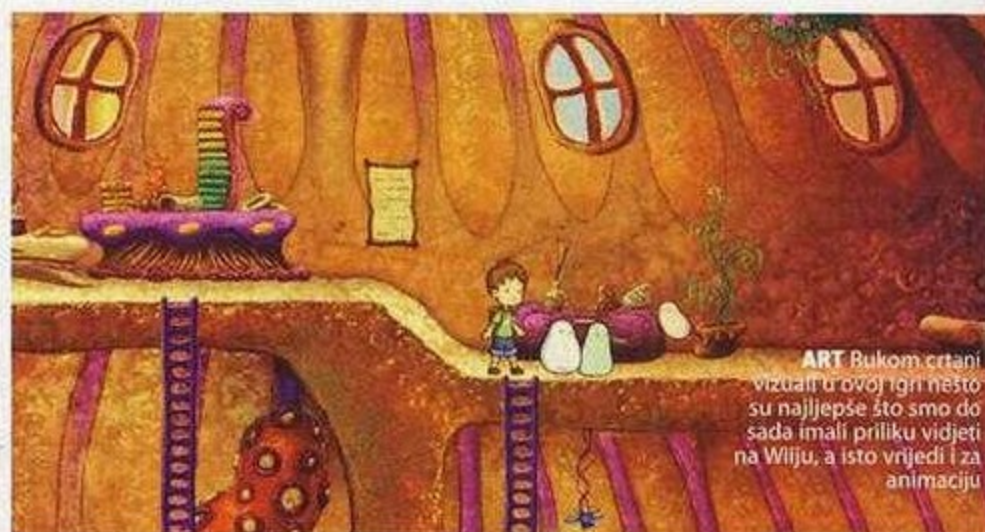
neki možda prigovoriti nedostatku originalnosti – jer mnogo je toga očito preslikano iz prošle igre na DS-u – nama se ne čini da je potrebno mijenjati vrhunski koncept. A ni za vlasnike DSi-a za sada nemamo posebnih vijesti. Iako je najavljeno da će ovo biti prva igra koja će iskoristiti dodatnu snagu njihovih konzola, Nintendo o tome šuti a mi nismo vidjeli ništa za što nam se stari DS čini preslab. **Berislav Jozić**

Negdje u toku igre dobit će svoje standardno zeleno odijelo i krenuti u spašavanje svijeta, a gdje je princeza Zelda i ovaj će put, kao i uvijek, biti ključna zagonetka. Ukratko, iako će

GP FOCUS

Kao fanovi serijala Zeldi, teško da možemo biti mlaki prema novom nastavku

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



ART Rukom crtani vizualni u ovoj igri nešto su najljepše što smo do sada imali priliku vidjeti na Wliju, a isto vrijedi i za animaciju

Avanture promjenjivog bloba

A Boy and his Blob

Povratak dvadeset godina starog predivnog klasičnog 2D platformera

IZLAZI LISTOPAD ŽANR PLATFORMER IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ WAYFORWARD IZDAVAČ MAJESCO
HTTP://www.majesco.com PLATFORME Wii, DS

Svojevrsan remake ovoga 2D platformerskog klasika iz 1989. sve je samo ne običan. Igra prati simpatičnoga dječaka i malenoga alienskoga bloba kojega pronađe na početku igre i s njime se kreće u veliku avanturu kroz osamdeset različitih razina. Osnovna mehanika igre fokusira se na rješavanje zagonetki i probijanje kroz levele uz korištenje sposobnosti bloba da se pretvara u različite objekte. Kada ga nahranite gumenim bombonima određene boje, pretvorit će se u odgovarajući objekt, primjerice ljestve, štit i nešto slično. Iako je ideja naizgled



FACT TABLICA

- rukom crtana 2D grafika
- rješavanje zagonetki uz pomoć bloba
- blob može mijenjati oblik u više različitih objekata
- 80 razina

vrlo jednostavna, tu mogućnost mijenjanja oblika morat ćete u nekim situacijama vrlo maštovito znati iskoristiti ne biste li riješili kompliciranije situacije. No ta iznimno zabavna mehanika nije jedini noseći element igre. Zaista fantastična rukom crtana 2D grafika i odlične animacije koje odaju dojam da gledate oživjelu sliku ono je što bi na prvi pogled trebalo prodati ovu igru svakome.

Damir Đurović

GP FOCUS

Zapravo svi sastojci za igrače željne vrhunske klasične 2D platformerske akcije su tu, nadamo se samo što većoj raznolikosti razina

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



NOĆNA AVANTURA Prema dosad prikazanom razine su, barem što se vizualne priče tiče, prilično raznolike



LJUBAV Za svaki dobro obavljeni posao svojeg simpatičnog bloba možete nagraditi zagrljajem

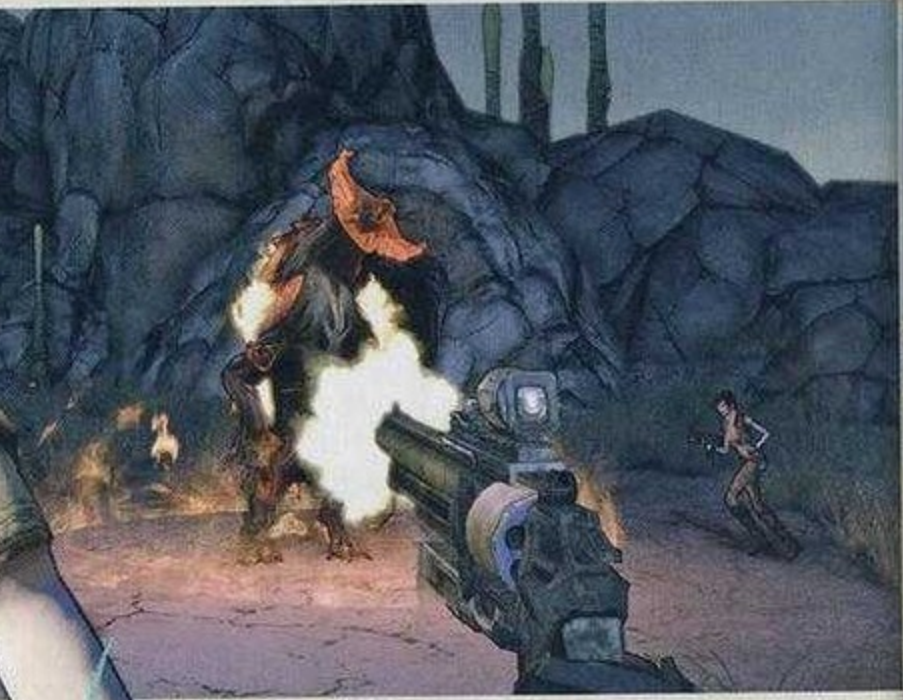
Borderlands

Ovo je akcijski RPG koji se igra kao pucačina, ali u stilu Diablo, te podsjeća na Fallout 3. Zbunjeni?

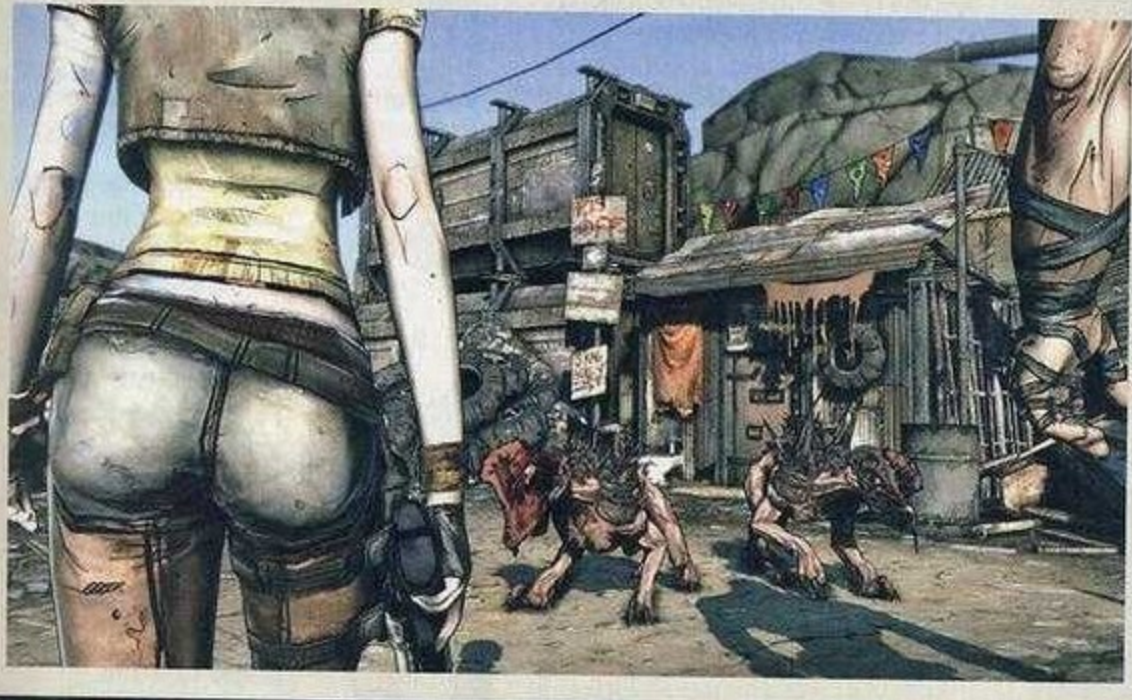
IZLAZI LISTOPAD PROIZVOĐAČ GEARBOX SOFTWARE IZDAVAČ 2K GAMES
[HTTP://www.borderlandsthegame.com/home.htm](http://www.borderlandsthegame.com/home.htm) PLATFORME PS3 / X360 / PC

Kada ne čujemo nijednu novost i ne vidimo nijedan novi screenshot iz igre koja je najavljena prije godinu dana, pomislimo na prva dva logična objašnjenja: ili je projekt odgođen zbog niza razloga, ili je riječ o odluci zbog zaokreta razvoja u novom smjeru. Potonja opcija postaje sve popularnija u zadnje vrijeme, a kojoj pripada i Gearboxov Borderlands, igra koju smo do sada pamtili kao onu u kojoj će biti moguće igrati s više od pola milijuna različitih primjeraka oružja. Kao što smo to spomenuli u prethodnom broju, Borderlands je doživio potpunu vizualnu preobrazbu iz realističnog prikaza u cel-shaded stil, što se nama svidjelo. Najviše zbog grafike, ali i prikaza novog builda, prezentacija igre na sajmu E3 ostala je u mnogo pozitivnijem sjećanju od one u Leipzigu prošle godine te definitivno možemo potvrditi da je riječ o "ludoj kombinaciji napucavanja i roleplayinga", kako to Gearboxov Randy Pitchford kaže.

DIABLO?



MOŽDA NA SLIKAMA izgleda kao čistokrvna pucačina, jer isprva je ovaj projekt tako i zamišljen, no mehanika Borderlandsa obuhvaća sve elemente akcijskog RPG-a. U ovoj ćemo igri zarađivati nove levele prikupljanjem experiencea, unaprijevati svoje atribute i skillove, pa čak i birati različite klase likova. A to ćemo sve postizati pronalaženjem i obavljanjem questova, te borbom na klasičan akcijski i pucački način iz prvog lica koji ujedinjuje FPS i igre poput Diablo.



DA, BORDERLANDS U određenim trenucima podsjeća na Diablo i tako se igra, i pritom ne mislimo samo na način na koji se loot pojavljuje nakon ubijanja protivnika. No sam proces potrage i prikupljanja loota, kao i brojni drugi elementi poput grindanja i akcije koja je u biti svojevrsni spinoff hack & slash-a i slično, nešto je što smo do sada radili tijekom igranja Diablovih klonova, a ne pucačina ili drugih RPG-ova.

PERSISTENT



JOŠ JEDNA ZANIMLJIVA činjenica koja nas neodoljivo podsjeća na Diablo je sustav "perzistentnih likova". To zapravo znači da avatar kojeg igrate neće biti podređen nikakvim izmjenama ako se, primjerice, ubacite u prijateljevu igru. Sve ono što ste prije osvojili, zadržali i prikupili ostaje pri vašem liku i u toj prijateljevoj igri, ali i obrnuto, što znači da će se sva vaša dostignuća i loot zadržati, te kasnije iskoristiti u prije započetoj vlastitoj singleplayer offline igri.

COOP



SVIDA NAM SE ideja opisana u prethodnom okviru prije svega stoga što će i igracima koji Borderlands kupuju zbog singleplayer iskustva ponuditi savršenu opciju da zaigraju coop. S druge strane, ako ćemo igru već usporediti s Diablo, onda je kooperativno igranje idealno. Iako još uvijek nisu poznati detalji, Borderlands će ponuditi coop igru za četiri igrača putem onlinea i split-screena. Kao i u Diablo, igra će se automatski balansirati i prilagođavati broju igrača, pa će tako broj protivnika i njihova težina rasti proporcionalno broju igrača koji se u igri trenutačno nalaze, te se isto tako spuštati kada igrač napusti igru.



NA IZBOR ČEMO imati četiri različite klase koje bi trebale ponuditi različita igračka iskustva, jer svaka dolazi s određenim skilovima, specifičnim mogućnostima i atributima. U ovom slučaju svaka od klasa predstavlja određeni lik, što nas opet asocira na... ma znate već. Mordecai, Roland, Brick i Lilith njihova su imena, a u prijevodu se radi o klasama ranger, soldier, tank i mage. Na E3-ju je demonstrirana igra s Brickom, golemim mišićavim likom čije je karakteristike, mod rage i tendencija prema melec borbi čine Borderlandsovim Hulkom.



VIŠE OD POLA milijuna različitog oružja i nekoliko milijuna mogućih kombinacija nevjerovatne su brojke, bez obzira na to o kakvoj je igri riječ. Od prve nas najviše zanima na koji su način gearboxovci ovako nešto uspjeli riješiti, jer bilo bi praktički nemoguće da ih čak i više razvojnih timova sve dizajnira u dogledno vrijeme. Pitchford nam je objasnio da se zapravo radi o posebnom AI sistemu, odnosno proizvođačima oružja od kojih će svaki izradivati drukčiji stil oružja, s drukčijim dijelovima i namjenama. To u prijevodu znači da će određeni softver automatski kreirati oružja.



IAKO JE BORDERLANDS dovoljno dugo u razvoju da ga se ne može proglasiti klonom Falloute 3, veliki uspjeh Falloute jedan je od poticajnih razloga promjene vizualnog stila, da ne bi došlo do prepucavanja o kopiranju. Uostalom i Pitchford je na prezentaciji priznao kako se nada da će im promjena vizualnog stila pomoći u promociji novog naslova u moru igara koje sve više sliče jedna drugoj. Isto tako je priznao da su crtači gotovo slučajno došli na ideju promjene stila te da su se nekoliko tjedana pripremali prije nego su mu prezentirali rezultate rada, pretpostavljajući kako će biti teško nagovoriti ga na ovakav, po njemu rizičan korak.



FOTO FINIŠ

PREMDA IGRA U trgovine stiže već u listopadu ove godine, neodgovoreni pitanja ima podosta, a s obzirom na to da nas kooperativno igranje najviše zanima, žalimo što Gearbox nije otkrio na koji će se način odvijati priča za svaki lik posebno u slučaju coopa. Sustav umjetne inteligencije koji će automatski kreirati oružja, takozvani proizvođači, nešto je što još uvijek ne možemo uzeti zdravo za gotovo i zbog čega ćemo biti rezervirani sve dok Borderlands ne zaigramo. Nadamo se samo da se neće raditi o nekakvim nasumičnim generiranjima oružja od određenih dijelova. Jedna stvar o kojoj nismo stigli pisati su vozila, o kojima nije poznato mnogo detalja. Znamo da su vozila u prvom redu namijenjena brzom transportu po velikom otvorenom svijetu, no koja će također biti opremljena za borbu u pokretu, te će ih biti moguće nadograđivati i poboljšavati. Kao što smo već spomenuli, Borderlands u prodaju stiže u listopadu ove godine, a do tada možemo samo držati palce da Gearbox uspije s ovim vrlo zanimljivim projektom.



MORA DA JE RUŽAN

Svi protivnici koje smo do sada vidjeli imali su maske pa ili su ružni ili im je to neka fora



Wii
exclusive

Desperados s katanom umjesto mitraljeza

Red Steel 2

Kad vas zavezanog za motor vuku po pustinji, sve što vam prolazi kroz glavu je želja za preživljavanjem. I osvetom.

IZLAZI BOŽIĆ ŽANR AKCIJA IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ UBISOFT

[HTTP://redsteelgame.us.ubi.com/red-steel-2/index.php](http://redsteelgame.us.ubi.com/red-steel-2/index.php)

Red Steel, jedna od prvih ekskluzivnih Wii igara koju je kreirao nezavisni izdavač, u trgovinama i kod kritičara prošla je tek osrednje ili čak loše. Zašto onda nastavak? Razloga je više, a ne bismo se kladili da Nintendo tu nije imao svoje prste. Naime, Red Steel 2 bit će ponovo prvi - ovaj put prva igra nezavisnog izdavača koja će funkcionirati isključivo s dodatkom Wii MotionPlus. Da, već ima igara koje ga koriste, no Red Steel 2 bez WMP-a neće funkcionirati i koristi neke njegove specifičnosti unutar igre na prilično

FACT TABLICA

- dizajniran za upotrebu s dodatkom Wii MotionPlus
- okruženje je spoj westerna i cyberpunka
- potpuno izmijenjen vizualni stil
- fokus na samostalnu igru
- bez prikaza krvi

inovativne načine (vidi "Jaše maši, jače reži").

U OSNOVI ISTA IGRA

Što se tiče osnovnog koncepta, on nije promijenjen - i dalje ste sam protiv svih,



KAO INDY Ako se netko čini bolji mačevalac od tebe, tu je vjerna pljuca



JEDNOSTAVNI POČETAK

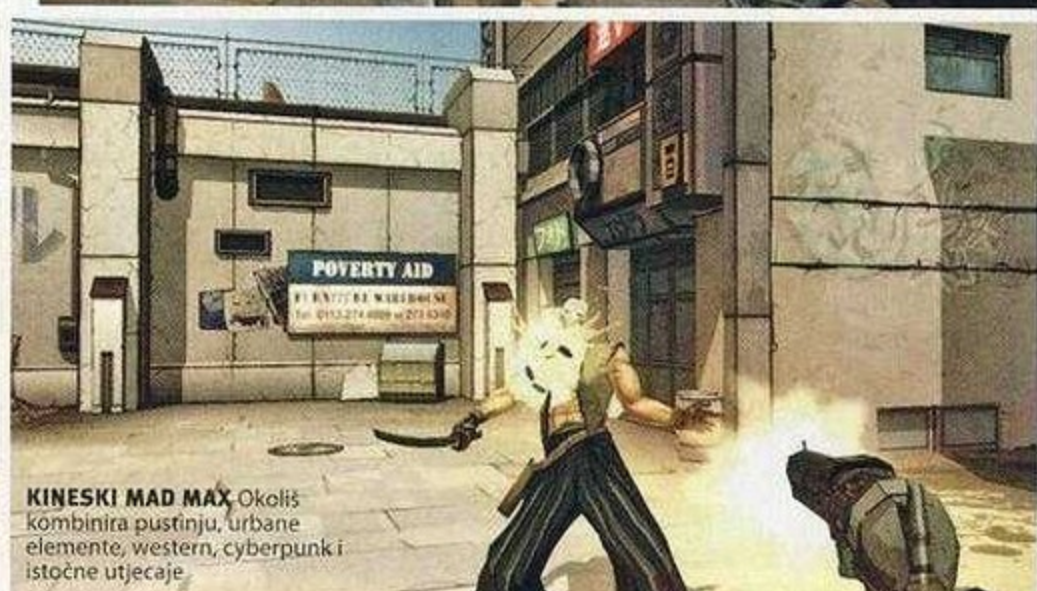
DEMO RED STEELA 2 koji je prikazan na E3-ju obuhvaćao je samo početak igre, no najavljeno je da će igrač kasnije moći nadograditi svoj mač (a možda i pištolj i tko zna što drugo) da bi, na primjer, u stilu Devil May Crya mogao udarcima protivnike odbacivati u zrak te ih napucati pištoljem prije nego padnu na pod. Takve nadogradnje igru će svakako učiniti zanimljivom i atraktivnom, što je dobrodošla vijest jer bi jednostavno mačevanje i napucavanje na duge staze moglo postati dosadno.



OD MAČA DO SUPERMAČA Nadogradnja oružja nije revolucionarna, no ako donosi nove mogućnosti u borbi, mogla bi igru održati svježom cijelom dužinom



NI KAPI Takav udarac a ni traga krvi?



KINESKI MAD MAX Okoliš kombinira pustinju, urbane elemente, western, cyberpunk i istočne utjecaje



ČELIK O ČELIK
Pariranje će biti ključno, a uz WMP moći ćemo ga izvoditi vrlo precizno

SAMO JEDNOM RUKOM?

Iz nekog razloga, i protivnici i glavni lik katanu drže jednom rukom, što nije redovita praksa

naoružani katanom i pištoljem, s tim da ćete mač u nastavku moći izvući u bilo kojem trenutku, za razliku od prvog dijela, kada je on dolazio u obzir samo na točno definiranim mjestima. Kretanje nunchuckom a ciljanje i udaranje Wiimoteom već je dobro funkcioniralo i prije, a korištenje WMP-a znači da su pokreti mača sada u potpunosti usklađeni s pokretima Wiimoteom, što u praksi dobro funkcionira. To se odnosi i na udaranje i na pariranje, koje će u igri imati značajnu ulogu. Toliko da ćemo čak moći mačem odbijati i protivničke metke! Sama radnja trebala bi biti gruba priča o osvetti koja počinje tako da glavni junk po zemlji bude odvučen u nepoznati gradić, gdje se uspijeva osloboditi i kreće u borbu. A osim da se zove Swordsman, više za sada ne znamo.

ALI POTPUNO DRUKČIJA

Znamo da je grafički stil sasvim izmijenjen u odnosu na originalni. Tako je svijet prikazan u cel-shading tehnici koja sasvim dobro odgovara pustinsko-urbano-western okolišu u kojem se igra odvija. Druga značajna izmjena je potpuni nedostatak krvi, čime ono "Red" iz naslova pomalo gubi smisao. No logike ima - iz Ubisoft-a kažu da su željeli da igra dobije klasifikacijsku oznaku koja bi omogućila da se prodaje mladim igračima, a uz litre krvi na ekranu to ne bi prošlo. A dok je original omogućavao i grupno igranje do četiri igrača odjednom, nastavak će biti isključivo namijenjen samostalnoj igri. Ipak, uz sve te "kozmetičke" promjene, oslanjanje na WMP kao ključni element značit će najveću promjenu i karakteristiku na kojoj će Red Steel 2 proći ili propasti. Naše je mišljenje za sada pozitivno, te se čini da će ovo biti još jedna u novoj generaciji Wii igara nezavisnih izdavača - kvalitetna, intenzivna te privlačna i iskustvenim igračima jednako koliko i početnicima.

Berislav Jozić

GP FOCUS

Zbog velike pompe oko najavljanja originala i neispunjenih očekivanja nakon igranja konačne verzije, iščekivanje nastavka ne može proći bez skepse. No drago nam je što možemo potvrditi da je prvi prikaz igre na sajmu E3 izgledao dobro i zabavno.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

RAZNOVRNA GRUPNA IGRA R.U.S.E. podržava do osam igrača odjednom, te šest zemalja Osovine ili Saveznika koje će voditi



Ovako se osjećaju generali

R.U.S.E.

Jesu li zaista igre na ploči bliže stvarnosti od strateških igara na koje smo navikli?

IZLAZI KRAJEM GODINE ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-8 PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://WWW.RUSEGAME.COM PLATFORME PC / PS3 / X360

Zanimljiva strategija u stvarnom vremenu u kojoj ključ pobjede leži u varanju protivnika na sajmu E3 je prikazana u akciji pa smo vidjeli nekoliko interesantnih elemenata. Ovisno o udaljenosti pogleda, igra mijenja prikaz bojišta i jedinica na njemu, pa ako kameru približite, vidite i pojedinačne vojnike, a ako je do kraja udaljite, jedinice postaju žetoni na mapi. I to ne samo vaše jedinice. "Magla rata" ne postoji pa vidite i neprijateljske pozicije, no ako njihovo kretanje niste pokrili špijunima, ne možete znati koliko i kojih jedinica ima, niti kako su pozicionirane. A pametno razmještanje jedinica (npr. zaklanjanje antitenkovskog pješništva u građevine da mogu iz zasjede napadati tenkove) bitno je kao i dobro razmještanje cijelih divizija na velikom bojištu. Misije će obuhvaćati prilično velike mape, a na vama će biti da bez

FACT TABLICA

- prezentiranje informacija ovisno o udaljenosti pogleda
- opsežna strategija u bitkama II. svjetskog rata
- prijevarne kao karte u igri na ploči
- bez mikromenadžmenta

ulaženja u detalje upravljate kretanjem cijele armije, pribavljanjem resursa, proizvodnjom i istraživanjem. Sve skupa izgleda intenzivno i djelomično slično na igru na ploči - ali znatno uzbudljiviju od Rizika. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Ubisoft je već EndWarom dokazao da zna napraviti zanimljivu strategiju baziranu na originalnom konceptu - stoga sada očekujemo još više

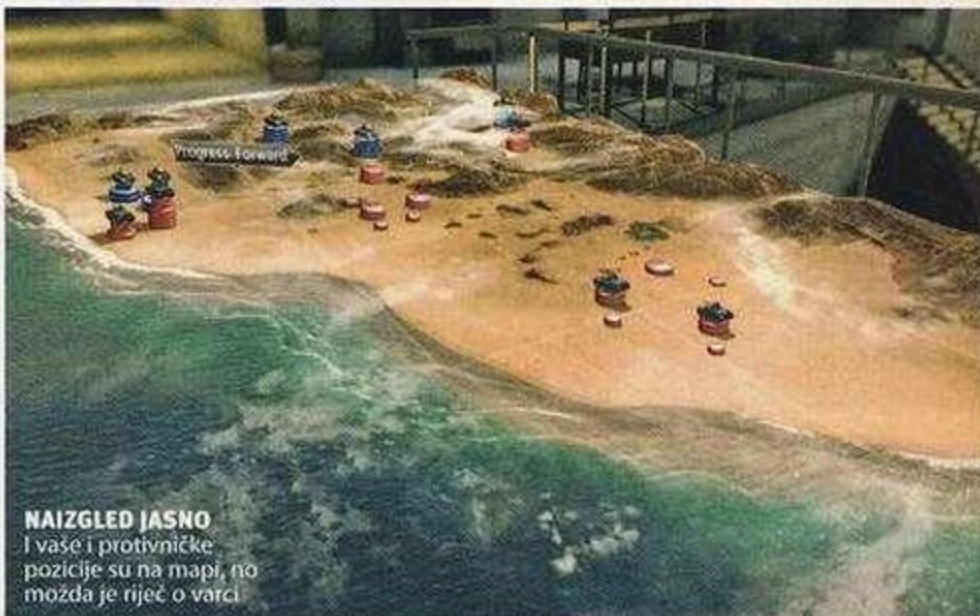
HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



OD PJEŠAKA DO AVIONA Igra će uključivati velik broj jedinica koje ćete moći proizvoditi i istraživanjem nadograđivati



NA OTVORENOM POLJU Direktno bitno neće biti česte jer je pametnije protivnika onesposobiti rezanjem linija opskrbe i slično



NAIZGLED JASNO I vaše i protivničke pozicije su na mapi, no možda je riječ o varci

JACŠE MAŠI, JACŠE REŽI

Wii MOTIONPLUS koji će dolaziti u paketu s igrom ne samo da će omogućiti vrlo preciznu kontrolu nad udarcima mačem, nego će imati i veći značaj jer brzina vašeg pokreta direktno će se odražavati i na snagu udarca. To znači da ćemo za izvođenje najjačih udaraca mačem, koji će sasvim sigurno biti potrebni za pobjedu nad težim protivnicima, morati ustati iz stolca i dobro se razmahati. Iako je Wii i do sada bio slavljen kao konzola koja igrače tjera da se pokrenu, upravo bi ovakav pristup, koji brzinu i snagu pokreta direktno veže uz uspješnost u igri, mogao zaista opravdati takvu reputaciju. Jer nije tajna da su se praktički svi pokreti u dosadašnjim Wii igrama mogli izvesti "iz zgloba", udobno debljajući dupe u fotelji. Ako Wii MotionPlus bude od igrača tražio da ustanu, nekako nam se čini da mu to neće biti uzeto kao pozitivno. Iako se nama sviđa.



IZ SVE SNAGE Zapitajmo se: želimo li zaista igrati akcijsku igru snažno mašući Wiimoteom?

FOTO NAJAVA

piše Darko Botić

Aliens vs. Predator

Još jednom ćemo se igrati lovca i lovine. Jupii!

IZLAZI POČETKOM 2010. PROIZVOĐAČ REBELLION DEV. IZDAVAČ SEGA [HTTP://WWW.SEGA.CO.UK/GAMES/ALIENS-VS-PREDATOR/](http://www.sega.co.uk/games/aliens-vs-predator/) PLATFORME PS3 / X360 / PC

U POČETKU BIJAŠE KONFLIKT



AKO KOJIM SLUČAJEM niste upoznati s originalom i nastavkom, koji je razvijao Monolith, bitno je znati sljedeće: Aliens vs. Predator je klasični FPS smješten u svijet Aliena i Predatora, a čija radnja nije adaptacija istoimenih filmova, na svu sreću. No opet, kao i u prethodnicima, i u ovom AvP-u priča nije toliko važna, iako ipak postoji nekakvo objašnjenje njihova "novog" konflikta, koje bi trebalo biti temelj za daljnji razvoj priče velike kampanje. Nažalost, detalji još uvijek nisu poznati.

ATMOSFERA



DOK JE ŠIROJ javnosti prikazana igra samo iz Predatorove perspektive, imali smo priliku iza zatvorenih vrata vidjeti i level s marincima u glavnoj ulozi, što je bilo dovoljno da se uvjerimo kako, barem što se atmosfere tiče, razvoj novog AvP-a ide u smjeru kojim bi svi fanovi franšize trebali biti zadovoljni. Skrivanje u prašumi, skakutanje po stablima na kojima naglavačke više oguljena tijela žrtava, promatranje izloženih marinaca koji nisu svjesni svoje sudbine i neprimjetno kretanje neodoljivo odišu onim osjećajem izloženosti i nemoći, odnosno nadmoći u ulozi Predatora, koje se sjećamo iz McTiernanova istoimenog originala. Isto tako scenarij s marincima strahovito podsjeća na atmosferu drugog dijela filma Alien, gdje smo se mogli uvjeriti u važnost dijela grafičkog enginea zaduženog za svjetlosne efekte.

MODERNIZACIJA



IAKO STEALTH iz Predatorove perspektive nije ništa novo, način na koji je realiziran prilično je moderniziran, odnosno usklađen s nekakvim standardom u kojem se očekuje mnogo više od običnog šuljanja. Vjerujemo da će AvP opet dostaviti. Osim što koristi svoje stealth "odijelo", Predatorovo gotovo majmunsko skakanje izvodit će se tako da se samo jednom tipkom markira lokacija na koju će hitro i, u slučaju stealtha, nečujno skočiti, praktički se teleportirati, čime se stvara velika taktička prednost i zbunjuju protivnici. Tu su i spomenuti brutalni stealth-killovi, no budući da smo razmaženi modernim nasilnim igrama, voljeli bismo vidjeti više animacija "prikupljanja trofeja".

TRI U JEDNOM



ONO ŠTO NAS je oduvijek privlačilo u franšizi općenito, a pogotovo u ovoj igri, bit će mogućnost igranja u ulogama Aliena, Predatora i Colonial marinaca. Ali, kako bi to rekli oni iz TV-prodaje, to nije sve. Slijedeći primjer prethodnika, središnji singleplayer mod AvP-a sastojat će se od praktički tri kampanje koje čine jednu veliku, a igrač će biti u stanju birati kojim redoslijedom igrati s kojim likom. Samim time, svaka će kampanja ponuditi nove misije, nove lokacije i potpuno drukčiji pristup igri. Nadamo se samo da će biti dugotrajnije.

PREDATOROVO IGRALIŠTE



PREDATOR JE LIK u čijoj se ulozi gotovo uvijek dobro naći, a s kojim je u protivnome uvijek dobro održavati određenu distancu. Dio njegova superiornog i prepoznatljivog arsenala demonstriran je na E3-ju, a uništavanje Aliena na proste faktore plasma casterom stvara identičan užitak kao i prije. Smjer u kojem se AvP modernizira također nam ide u prilog, jer Predator je sada u stanju zabiti svoje bodeže u vrat marinca i otrgnuti mu glavu i kralježnicu jednim jednostavnim potezom, čime si osvaja trofeje (ne one za PS3).





MULTIPLAYER



NA NAŠU VELIKU žalost, o multiplayeru developeri nisu željeli razgovarati do iduće prezentacije igre, pa sve što smo mogli izvući je obećanje da će MP biti jednako važna komponenta kao i prije, te priznanje da je igranje AvP-a oduvijek bilo najzabavnije u obliku kompetitivnog deathmatcha. Svi će igrači elementi, uključujući i novitete poput odrubljivanja glave i prikupljanja trofeja, biti uključeni u multiplayer.

NIJEDNA RASA NEĆE biti nadmoćna, čak ni Predator kojemu će skupina Aliena biti velika prijetnja. Alieni možda imaju ograničen napad, no njihove sposobnosti kamufiranja, penjanja po zidovima i stropovima, te superiorna brzina čine ih protivnikom od kojih ćemo strepiti. Premda se marinac na prvi pogled čini kao žrtveno janje, ipak to neće biti slučaj jer radi se o najbolje opremljenom liku s najbogatijim i najsvestranijim arsenalom, a koji će ujedno imati nadmoćno naoružanje za borbu na daljinu, što je njegova najveća prednost.



FOTO FINIŠ

DEMONSTRACIJA NA E3-ju završava prikazom golemog i strašnog Predaliena, te potvrdom developera da je to tek jedan u nizu dodatnih prepoznatljivih likova. Time rečeno, nadamo se većem broju protivnika i eventualno sporednim likovima koji bi radnju mogli učiniti zanimljivijom i važnijom. U iščekivanju objavljivanja detaljnih informacija o Alienima i marincima, možemo se samo još jednom osvrnuti na Predatora i reći da igra iz njegove perspektive djeluje autentično predlošku, i to ne samo zbog različitih mogućnosti vida koje podsjećaju na prve scene iz prašume u filmu Predator. Kao što smo spomenuli nekoliko puta, oduševljeni smo spoznajom da se novi AvP doima jednako zabavnom igrom kao i 1999., a s obzirom na to da je Rebellionu preostalo još otprilike pola godine (ovisno o izlasku; datum još nije potvrđen) razvoja, nadamo se i podjednako kvalitetnome naslovu.



Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Ne želimo da nam jednoga dana igre budu blijeđe
i nemaštovite kao nekakav nesretni život. Ukinimo
autosave!

Autosave i paralelni univerzumi

Ne znam za vas, ali mene ova nova generacija konzola do nedavno nije povrijedila, niti mi nanijela duševnih boli. S oduševljenjem sam dočekao bežične kontrolere i radosno otpisao barem tri od 689 žica koje vijugaju podom moje sobe. Dobra im je fora i taj hard, mada sam ponosni vlasnik prve Amige 600 s gargantuanskim hardom od 20Mb, pa sam na taj podatak i dodatak mogao samo prezrivo pogledati i reći kako ja to imam već godinama. No upravo je u tom prokletom hardu problem. I to problem koji me je natjerao da počnem tražiti dokaze o postojanju paralelnih univerzuma.

U prvim igrama na arkadnim automatima na koje smo neumorno trošili teško zaradene dinare socijalističkog rada, snimanje pozicije je bio nepoznat pojam. Izgubio si treći život, ubacio novu petodinarku i igrao dalje, pa trčao po nove kovanice. Moj tata ih je skupljao u velikom vrču u koji ih je ubacivao cijele godine, da bi ih na kraju s dijaboličnim smješkom anarhista koji je zeznuo cijeli sistem isipao na pult ispred činovnika koji je naplaćivao osiguranje i registraciju u stanici za tehnički pregled automobila. Što je funkcioniralo besprijekorno do 1979. kada su se pojavili prvi automati sa Space Invadersima i Pacmanom. Pa je odjednom vrč bio stalno prazan. Zato su moja prva gamerska iskustva bolna. A uz Phoenix me vežu bolne uspomene, ne zato što nisam došao do 74 nivoa.

Pet godina kasnije, mojem nesretnom ocu nije pomagao ni novi save point koji je našao za svoj eldorado vrč jer petodinarkom više nisi mogao kupiti ni žvake radi nečeg što se zvalo inflacija. Ali mi se nismo previše brinuli, jer pojavili su se pravi pravcati kućni kompjutori. I dalje se u igrama nije mogla snimati pozicija, ali to nas više nije toliko brinulo, jer na ponavljanja nismo trošili lovu. Osim kod Žaca koji je pokušavao naplatiti upad za svoj Spectrum 16k. Ma mi smo se već igrali na prošveranim 48Kb pilama! Tek sljedeća generacija 8-bitnih monstruma pristupila je snimanju pozicija u igrama ozbiljno. Za neke nivoe zaradivali smo i šifre čijim smo upisivanjem mogli nastaviti igru, a pravu revoluciju donijele su Amige sa snimanjem na diskete, i to je bio početak nove ere u kojoj smo većinu igara napokon i završili, a oni najtemeljitiji imali su snimljene pozicije kojima su mogli i trgovati s nesposobnjakovićima. Pa su počele ugradnje hardova i zlatna vremena. U jednom krugu Kolonizacije snimao sam bahato i po pet puta! I tako smo se navikli igrati. Arkade i pucačine su ostale na checkpointima nakon kojih si kretao dalje, a kompliciranije igre snimao si svaki čas u strahu od grešaka i puno većem strahu od rušenja sistema (pogadate, već pričamo o PC-u).

A onda preskačemo nekih deset- petnaest godina i dolazimo do nove generacije konzola za idiote. Jer što drugo o nama misle kreatori novih igara? Da smo pamćenjem i koncentracijom na nivou zlatnih ribica i purica? Pa ćemo se igrati nekih pet minuta, da bismo onda jednostavno krenuli za novim podražajem i ugasili konzolu bez snimanja? I tako su nas kaznili, ni krive ni dužne, famoznom autosave opcijom. Nije važno snimao ti ili ne, igra će ti uvijek preko tvog savea nakenjati svoj autosave bez pardona. Ove novije više ti ni ne daju mogućnost snimanja, pa tako ni isključivanja autosavea. Pomakni se lijevo- autosave. Pomakni se desno- autosave. Pa dajte me pustite da igram sam! Dozvolite mi da snimim poziciju, krenem negdje iz zezancije, samo da vidim, pa ako mi se ne sviđa, učitat ću ponovo. Želim više opcija, ma želim sve opcije ako mi baš tako dođe, ne želim autosave koji mi lijepi etiketu kretanja samo u jednom smjeru, nepovratno, kakva je to igra koja kažnjava samo jednom šansom?! Pa i život ih daje više!

Pa sam gledao taj dokumentarac o jadnom Hughu Everettu, fizičaru koji se pedesetih posvadao sa svim tadašnjim autoritetima kvantne fizike jer se usudio dokazivati svoju teoriju o paralelnim univerzumima i završio u potpunoj izolaciji. O, kako razumijem njegov bijes i potištenost!

Everett se 1957. suprostavio velikom ocu kvantne mehanike, Nielsu Bohru. Bohr je još godinama prije kao dobitnik Nobelove nagrade za svoje izučavanje atoma bio zatečen nevjerovatnom činjenicom koju nije mogao nikako objasniti. Sve je bilo okej u svijetu koji promatramo golim okom, jabuka koja će pasti sa stabla uvijek će ti pasti na glavu, umjesto da odleti tko zna gdje, tijelo koje se giba uvijek će nastaviti gibanje inercijom i kada više nema sile koja utječe na njega... ali u svijetu koji se sada mogao vidjeti elektronskim mikroskopom i u kojem su postojale čestice i manje od atoma, stvari su se odvijale ludo. Elektroni koji lebde oko jezgre atoma nikako se nisu htjeli ponašati u skladu s nekim od zakona postojeće fizike. Što je još gore, Bohr je u svojem tumačenju ponašanja kvantnih čestica u tzv. Kopenhaškoj interpretaciji objasnio još čudniji fenomen- kvantne čestice koje promatramo gotovo uvijek mijenjaju svoje ponašanje i putanje, kao da samim promatranjem utječemo na njih (te je dobrano potkopao stoljećima građenu znanstveno-objektivnu metodu promatranja, ali to je neka druga priča). Jednostavni eksperiment koji su tada, već dobrano luckasti kvantni fizičari, običavali izvoditi bio je onaj s laserom i bacanjem snopa svjetlosti preko rešetkaste prepreke. Jednostavno ga je i skužiti, kao što vidite na slikama dolje. U mračnu kutiju postavlja se laser koji baca snop svjetlosti na pozadinu, a između

njih je prepreka od kartona s dva uska okomita procijepa. Zahvaljujući fotonima koji se ponašaju slično elektronima, samo što prenose i svjetlost, ovaj je eksperiment moguće zorno i predočiti, tako da će se na zaslonu na kraju kutije lijepo vidjeti kamo je snop svjetlosti prošao i gdje se zaustavio. I što mislite, kako je putovao? Kroz procijepe? I eto nam još jedne nevjerovatne priče kvantne fizike. Normalno je da su one dvije krajnje mrlje grupe fotona koje su prošle kroz procijepe. Ali kako objasniti grupu na sredini, točno nasuprot prepreci? Nema druge nego pokušati tumačiti kako se fotoni gibaju u valovima, sličnim onima koji nastaju kada se kamen baci na mirnu površinu vode. Ali i to znači da se na nekoj točki jedan foton morao prepoloviti kako bi zaobišao prepreku. Što znači da je istovremeno morao postojati na dva mjesta!

Bohr je imao vrlo dogmatično objašnjenje ovakvih pojava- jedna pravila fizike vrijede za velike objekte, odnosno ona na koje smo se navikli, a sasvim druga za kvantne čestice, pravila koja će netko jednoga dana vjerojatno objasniti.

A Everett je imao jednostavno objašnjenje koje je potkrijepio i dokazima odn. matematičkim formulama- ako već isti kvant može postojati paralelno na dva (ili više) mjesta, tada i sve oko nas, zajedno s nama, živi u više svjetova. Naše skretanje lijevo u jednom svijetu, u drugom može biti skretanje i desno, ili nastavak ravno, ili gore, mogućnosti i svjetova je bezbroj.

Teorija je to koja zaslužuje postojanje, ali i teorija koja je Everetta potpuno udaljila od akademskih krugova, da bi tek potkraj sedamdesetih, zahvaljujući pop kulturi, Star Treku, brojnim SF knjigama i filmovima napokon doživio priznanje i povratak u javnost, baš kada smo mi počeli otkrivati prve video igre. Današnji ga fizičari štiju kao pravu rock zvijezdu, no dostojnu slavu nažalost nije stigao doživjeti jer je preminuo 1982. Nešto manja rock zvijezda, njegov sin Mark Oliver Everett, poznatiji kao E, ili frontman Eelsa, snimio je dokumentarac o njemu koji preporučujemo zaintrigiranima.

A ja da nisam ovako lijn i tupast, uljulikan casual igrama i autosaveom, bacio bi se na proučavanje Everettovih formula, dobro ih shvatio, pa ih jednog dana bubnuo na stol genijalaca koji nam kreiraju igre s autosaveom:

- Evo vam dokaza, programerske amebe i bičaši! Ako već postoje, u vašim igrama paralelnih svjetova želim još više! I to tako da ih kreiram sam, jednim jednim, svojim saveom.

DANIJELE REŠKOVAC

I tu i tamo



Koliki je raskorak između naših želja za snagom i mogućnostima hardvera i izgledom novih igara prema stvarnim mogućnostima proizvođača i znanju programera?

Željoteka

Tech
Wars
v2.1

Već godinama je vrlo zanimljivo čitati želje mnogih novinara po časopisima i internetskim portalima koje se pretvaraju u glasine o tome kakve bi se stvari trebale dogoditi u industriji videoigara, a često uopće nisu utemeljene na realnim pretpostavkama, odnosno neke od tih želja ili glasina jednostavno prerano zahtijevaju neke stvari ili događaje, a druge je potpuno nemoguće ostvariti, dok se, s druge strane, neke stvari uopće ne promatraju iz takvog kuta zahtjevnosti. Kao najbanalniji primjer mogla bi se navesti već duga priča o tome kako će Sony napraviti umanjenu verziju svojeg PlayStationa 3, a s druge strane, iako je Xbox 360 volumenom veći od PlayStationa 3, unatoč tome što mu je i transformator za struju izvan kućišta kao zasebna jedinica, nitko ne piše o tome kako bi i tu konzolu trebalo smanjiti. Budući da su poznati, navodno već riješeni problemi oko pregrijavanja Xboxa 360, spada li njegovo smanjivanje u onu kategoriju nemogućeg, te se zbog toga o tome ne piše, ili je riječ o nekim drugim razlozima? Budući da je konačno dočekano smanjivanje PSP-a i uklanjanje UMD drivea, već su se počele obnavljati dugogodišnje želje nekih da se PSP fuzionira s mobilnim telefonom iako se konstantno piše o tome kako je PSP podbacio na tržištu zbog navodne slabe prodaje i manjka igara. Zbog čega se onda traži da se ta navodno neuspješna konzola "utrp" u nekakav mobitel, a posebno ako imamo na umu što se dogodilo s Nokijinom platformom N-Gage i njenim komercijalnim fijaskom? Iako su ovih dana počele dolaziti neslužbene vijesti o počecima planiranja takvih mogućnosti, potvrdom nekih Sonyjevih partnera o stvaranju grupe koja će se baviti izradom dizajna novog mobilnog telefona s mogućnostima PSP-a, kao i potvrdama o završnim pregovorima o proizvodnji novih PlayStationa 3 u smanjenom kućištu, je li stvarno moguće da nikom nije palo na pamet upitati Nintendo zbog čega oni nisu krenuli u projekt spajanja svog megauspješnog DS-a i mobilnog telefona,

kako bi platforma bila još uspješnija? Zbog čega se rijetko piše o promjenama u svijetu osobnih računala? Naime, PC-ji su od svog izlaska na tržište početkom 80-ih godina prošlog stoljeća doživjeli neke generalne promjene u dizajnu svog hardvera, ali kako to da rijetki toliko agresivno žele promjene u tom svijetu kao što ih žele za svijet igračih konzola iako se PC smatra najraširenijom platformom za igranje na svijetu? Jesu li konzole stvarno jedini probni poligon za ono što bi se u PC svijetu moglo dogoditi tek za nekoliko godina nakon izlaska ugrađenih novih koncepata? Poznato je da PC-ji dobivaju nove mogućnosti tek kad njihova primjena uspješno zaživi na nekoj novoj generaciji konzola za igranje, počevši od tipova memorija, grafičkih kartica, pa sve do unutarnje strukture prijenosa podataka i novih koncepata glavnih procesora.



Zbog čega mnogi proizvođači tvrde da su iskoristili neki hardver do krajnjih granica i znaju li uopće o čemu pričaju?

Pritom treba imati na umu da sva poboljšanja i promjene u hardveru ne znače apsolutno ništa ako ne postoji softver koji će ih optimalno iskoristiti i sinkronizirati sve komponente tako da zajedno što bolje izvode posao za koji su namijenjene, što u našem slučaju znači izvođenje novih igara. Već su poznate programerske žalopojke na temu kompliciranosti programiranja za određene platforme, što je logično znajući staru ljudsku želju da se iz proizvodnje ničeg zarade gomile novca. Kad tome dodamo još i one koji tvrde da su uspjeli iskoristiti hardver nekog stroja do krajnjih granica, postavlja se pitanje kako je moguće iskoristiti hardver do kraja ako je programiranje toliko teško da su ti isti proizvođači gotovo odustali od podrške dotične platforme koju su sad, najednom, iskoristili do maksimuma.

Na takve tvrdnje vrlo je odmjereno i očito temeljeno na iskustvu nedavno odgovorio Alex Ward iz Criteriona rekavši da svatko tko tvrdi da je iskoristio neki hardver do krajnjih granica uopće ne zna o čemu govori, jer činjenice pokazuju da još nijedna platforma za igranje u svojoj kratkoj povijesti nije iskorištena do kraja, te da je u programiranju igara moguće doći samo do granica vlastitog znanja i iskustva, a tek novim saznanjima i učenjem mogu se pomicati granice i mogućnosti iskorištavanja pojedinog stroja za igre. Uz sve ovo, valja imati na umu da određeni kapacitet mogućnosti stroja zauzimaju i operacijski sustavi, koji kontroliraju cjelokupnu funkcionalnost hardverskog sustava, a u konzolama su uglavnom svedeni na osnovne funkcije potrebne za rad igre. Vrlo je zanimljivo da proizvođači modernih operacijskih sustava

računaju na proširivost osobnih računala, pa se rijetko trude optimizirati cjelokupni sustav upravo zbog toga jer korisnik može kupiti novi procesor i povećati kapacitet memorije na PC-ju, a zbog toga su zakinuti oni koji se žele igrati a nemaju novca za PC kojemu cijena iznosi višestruku vrijednost nove konzole. Zanimljivo je da višestruko skuplji i jači PC-ji u trenutku izlaska nove generacije konzola na tržište ne mogu "odvrtjeti" tako zahtjevne igre, a rijetki se bune protiv proizvođača loših operacijskih sustava koji troše previše računalnih resursa za vlastito izvođenje "jer za nekoliko godina će sve doći na svoje" s jačim hardverom...

Bruno Banić

Tako puno pitanja, a malo odgovora...

Možda zvuči samo kao redizajn, no PSPgo je i mnogo više od toga

PRIJENOSNA MEMORIJA

Utor za Memory Stick Micro i prekidač za bežičnu vezu još uvijek dijele lijevi bok konzole

LAMPICE

Aktivnost Bluetooth i bežične veze sada je označena plavom i zelenom lampicom

TIPKA PS HOME

Tipka PS Home sada više sliči na onu s PS3 kontrolera, a izbornik koji priziva dostupan je i za vrijeme igre - bez njezina prekidanja

EKRAN

Dijagonala je manja nego prije (3,8", tj. 9,65 cm), ali je razlučivost ista (480 x 272 točke) pa je rezultat slika koja se doima oštrijom nego na starijim modelima

SLUŠALICE

Izlaz za slušalice sada je na lijevoj strani i po izgledu se čini da će koristiti standardni audiokabel, a podržavat će i headset (slušalice + mikrofoni)

MIKROFON

Mikrofon je, kao i na prošlom modelu, ugrađen u konzolu

BATERIJA

Baterija je ugrađena i nije ju moguće mijenjati, a trebala bi izdržati 3-6 sati igranja odnosno 3-5 sati gledanja videosadržaja

ON/OFF

Paljenje i stavljanje u hibernaciju i dalje funkcionira na isti način - povlačenjem tipke za uključivanje

ZVUČNICI

Zvučnici su dobili više rupa, no po jačini bi trebali biti isti kao na starom modelu

KONTROLA ZVUKA I SVJETLOSTI EKRANA

Tipke za pojačavanje i stišavanje zvuka te svjetlosti ekrana nalaze se odozgo gdje su dostupne i kad je konzola zatvorena



PSPgo

PlayStation Portable 1.5?

USB PRIKLJUČAK

Uski format USB ulaza nije standardan, a u isto će vrijeme služiti za napajanje konzole i za spajanje s računalom te kao videoizlaz



AUTOR>
Berislav Jozić

Novi, znatno smanjeni **PlayStation Portable**, po osnovnim hardverskim komponentama vrlo je sličan svojim prethodnicima, **ali sada** je dovoljno malen da svuda ide s nama, bez muke stane u bilo koji džep i stisne se u prepunoj torbi. A s obzirom na to da je vezan isključivo uz digitalni oblik softvera i drugog sadržaja, nećemo se morati opteretiti ni UMD-ovima. No uz smanjenje idu i neke promjene - a nisu sve samo kozmetičke - pa evo prilike da **detaljno** upoznate svog novog prijatelja.

Iako smo o osnovnim elementima PSPgoa pisali već u prošlom broju, iz nekoliko smo mu razloga odlučili posvetiti više prostora. Kao prvo, zato što za PSP ove jeseni i zime izlazi velik broj kvalitetnih naslova koje smo željeli prikazati na jednome mjestu - a iako oni neće ništa drukčije izgledati na starim modelima PSP-a, svakako će pomoći prodaji nove verzije konzole. Drugi razlog je značaj PSPgoa kao prve igraće platforme jedne od triju velikih kompanija koja se u potpunosti oslanja na download igara kao metodu distribucije. U jednu ruku to je vrlo hrabro od Sonyja, a u drugu pokazuje koliko je digitalna distribucija napredovala. Pokaže li se PSPgo uspješnim, vrlo je vjerojatno da će prijenosne konzole s igrama na fizičkom mediju otići tamo kamo je otišao softver na 5,25" i 3,5" diskovima.



PSPGO ĆE ZAUZETI SNAŽNO MJESTO MEĐU HANDHELD KONKURENCIJOM S OBZIROM NA TO DA JE RIJEČ O PRVOJ GAMING PLATFORMI NAMIJENJENOJ ISKLJUČIVO IGRANJU A KOJA JE U POTPUNOSTI OBGRLILA DIGITALNI FORMAT DISTRIBUCIJE IGARA

Andrew House
(CEO SCE)

prije svega zato što PSPgo neće odmah krenuti u prodaju u cijelom svijetu nego samo u zemljama u kojima postoji digitalna trgovina PlayStation Store - što znači da će i u Hrvatsku kasniti (vidi "Kada, kako i pošto"). Ako kojim slučajem niste čitali u našem prošlomjesečnom broju, PSPgo je po snazi hardvera sličan prethodnicima. Istina je da je procesor nešto brži (za trećinu, vidi tablicu), ali ta brzina najvjerojatnije neće biti dostupna kreatorima igara još duže vrijeme. Ono što ga (osim dizajna) razlikuje je nedostatak UMD pogona, te dodatak 16 GB ugrađene flash memorije. Na ovu memoriju snimat će se igre i drugi sadržaji dostupni putem digitalne trgovine, a konzola će zadržati i utor za memory stick - nažalost, različitog formata (vidi "Što sa starom kramom?") - na koji će se sadržaj moći kopirati. Jednako kao i na Wiiju i DSi-u, s memory sticka neće biti moguće pokretati igre, što je jedan od načina za sprečavanje njihova ilegalnog kopiranja.

Još jedan novitet PSPgoa je podrška za umrežavanje Bluetooth vezom, prije svega namijenjena spajanju s bežičnim slušalicama. Potvrđeno je i povezivanje s mobilnim telefonima, što bi moglo omogućiti pregledavanje internetskih stranica na mjestima gdje nema Wi-Fi mreže. Povezivanje s PS3 putem Bluetooth veze još nije potvrđeno, no bilo bi zgodno da na PSPgo možemo ovim putem spojiti PS3 kontroler te ga koristiti za igranje dok je konzola spojena na TV. Možda ipak u sljedećoj generaciji prijenosnih konzola. Zna se da će umrežavanje s PS3 putem Wi-Fi veze te funkcija Remote Play ostati nepromijenjeni. Sigurno je da će PSPgo stići s novom verzijom PSP firmwarea, koja će donijeti i nove mogućnosti. Na primjer, potvrđen je pristup XMB izborniku (XrossMediaBar) za vrijeme igre (kao

KADA, KAKO I POŠTO

IAKO JE NAJAVLJENO da PSPgo u prodaju stiže 1. listopada, to se ne odnosi na cijeli svijet. Naime, Sonyjeva je politika da se PSPgo može prodavati samo u državama koje imaju svoju digitalnu trgovinu PlayStation Store, što Hrvatsku automatski isključuje. Logika je da, ako se na konzolu igre mogu stavljati samo downloadom, oni koji ne mogu do digitalne trgovine konzolu i ne mogu koristiti. Ma znaju oni da mi možemo do PS Storea na "polulegalan" način, no politika je politika.

Dobra je vijest da se na hrvatskoj verziji PS Storea već uvelike radi, o čemu smo već nekoliko puta dobivali informacije od hrvatskog zastupnika branda PlayStation. Loša je da taj posao neće biti dovršen prije kraja godine, pa tako ni PSPgo do tada nećemo vidjeti.



PS STORE Po tko zna koji put odgođen u Hrvatskoj. Novi termin je proljeće 2010.

PITANJE PROCESORA

ČINJENICA DA PSPgo ima procesor sposoban za veće brzine od onog na PSP-u otkrivena je tek početkom srpnja, iz tehničkih dokumenata koje je Sony bio obvezan predati Američkoj federalnoj komisiji za komunikaciju. Tamo jasno piše da je najveća brzina procesora 480 MHz - dok je na PSP-u 333 MHz. No kao što je do izlaska firmwarea 3.50 procesor PSP-a bio "zaključan" na 222 MHz, PSPgo će vjerojatno za igre biti zaključan na 333 MHz. Neki analitičari smatraju da će dodatni megaherci biti korišteni za održavanje sistema u pozadini, jer na PSPgo će biti moguće u bilo kojem trenutku prizvati XMB ne izlazeći iz igre, a drugi misle da će se koristiti za dekompresiranje igara pri downloadu i/ili pohrani u flash memoriju. Ukratko, iako će PSPgo imati brži procesor, teško da ćemo njegov efekt vidjeti u kvalitetnijim ili ljepšim igrama.

ŠTO JE RAZLIČITO?

AKO POSJEDUJETE NEKI od prijašnjih modela PSP-a, evo što za vas u fizičkom smislu znači PSPgo:

	PSP 1000	PSP SLIM & LITE (2000)	PSP 3000	PSPgo
CPU	333 MHz			480 MHz
RAM	32 MB	64 MB		
Širina x visina	17 x 7,2 cm			12,3 x 6,9 cm
Debljina	2,2 cm	1,9 cm		
Težina	280 g	189 g		
Ekran	11 cm dijagonala 480 x 272 točaka			9,6 cm dijagonala 480 x 272 točke
Izmjene		Nema IR vezu, svjetliji ekran, TV izlaz, punjenje preko USB priključka	Ugrađen mikrofoni, kvalitetniji ekran, nadograđeni TV-izlaz	Nema UMD pogon, 16 GB interne flash memorije, Memory Stick Micro

Stvar je u detaljima
No ni Sony nije sasvim siguran u svoju novu strategiju jer potvrđeno je da će stari model PSP-a, PSP-3000 (a i nije toliko star, u prodaji je od prošle jeseni), ostati u ponudi i neće se prestati proizvoditi. To je nužno



PSPGO OD TEMELJA JE IZGRAĐEN KAO KONZOLA NAMIJENJENA ZA DIGITALNOG POTROŠAČA

Kaz Hirai
(predsjednik SCE)

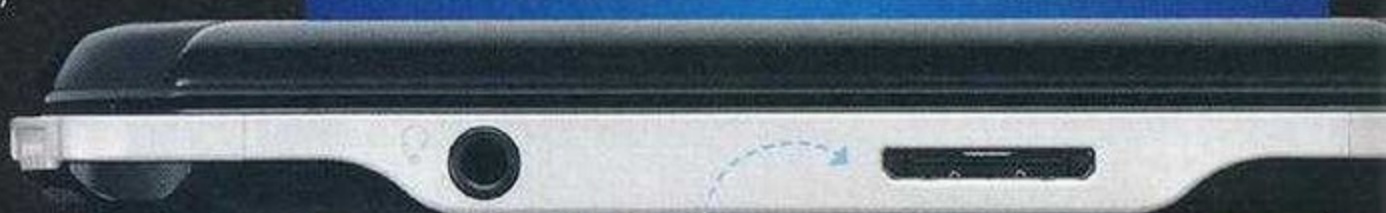
na PS3), iako za sada nije poznato hoće li to biti moguće samo na PSPgo ili i na starim modelima. Isto vrijedi i za simpatični sat koji je na PSPgou prikazan na E3-ju a dio je aplikacije koja u sebi sadržava i kalendar te funkcionira kao podsjetnik. Zanimljivo je da Sony naglašava kako će ova aplikacija "moći raditi i kada je PSPgo zatvoren", što bi trebalo značiti da to kod većine

aplikacija nije slučaj. Šteta, jer nadali smo se da ćemo barem multimedijским sadržajima pristupiti dok je konzola zatvorena, a na taj ju je način lakše i dodavati uokolo kad želite prijateljima pokazati neke slike ili zanimljivi filmić.

Igrom do pobjede Kao i uvijek, moramo naglasiti da su za prodaju i popularnost konzole ključne igre, a nikad do sada taj nas stav nije iznevjerio. U ovom se slučaju ne može reći da igre koje dolaze promoviraju isključivo PSPgo, no svakako će pomoći. A neki izdavači će iskoristiti njegov dolazak za guranje svojih igara, pa smo tako od Capcom-a čuli da je novi nastavak serijala Resident Evil napravljen "imajući PSPgo na umu". Igra će, podsjetimo, izaći ekskluzivno na PSP-u, no ne znamo po čemu bi se razlikovala na PSPgou i starijim modelima. A i to "ekskluzivno" ne znači puno jer nedavno je potvrđeno da Grand Theft Auto Chinatown Wars dolazi i na PSP iako je prije najavljivan kao DS ekskluziva. Što se tiče samih performansi u igri, u prošlom smo broju već napisali da je naše iskustvo s PSPgo bilo vrlo ugodno, a ako i konačni proizvod bude jednako kvalitetan kao promotivni primjerci na E3-ju, bit ćemo vrlo zadovoljni. Odaje, naime, dojam čvrstoće iako je vrlo malen, a klizni mehanizam miče se

ŠTO SA STAROM KRAMOM?

ZBOG PROMJENE U dizajnu, praktički sve što se u PSPgo gura ili utiče bit će drukčijeg oblika od istih dodataka za stare modele PSP-a. To vrijedi za strujni adapter, ali i za kabel za spajanje s računalom i za videokabele. Naime, svi će ti kabeli koristiti specifični oblik USB priključka, različit od dosadašnjeg standardnog USB Type B. To znači da nećemo moći koristiti ni GPS ni kameru, kao ni mikrofona (doduše, on nam i ne treba jer ga konzola ima ugrađenog). No to nije sve. I memory stick bit će drugog formata, jer će PSPgo koristiti manji, memory stick micro. Sony je, doduše, objavio da razmatra proizvodnju adaptera koji bi omogućio korištenje starih dodataka (prije svega se to odnosi na videokabele), no nije poznato kad bi taj adapter trebao stići u prodaju.



PROMJENE Novi, nestandardni ulaz za spajanje s računalom i TV-om znači da stare dodatke na njemu ne možemo koristiti



ZNATNO JE MANJI Iako u centimetrima razlika nije velika, kad ga vidite ili uzmete u ruku, shvatit ćete koliko je promjena značajna

TRGOVINA U MALOM PlayStation Store bit će ključna opcija na PSPgou jer to je jedini način na koji ćemo dolaziti do igara

JE ILI NIJE PRESKUPO?

PRI PRVOJ NAJAVI PSPgoa rečeno je da on dolazi u prodaju "po cijeni originalnog PSP-a" - dakle \$250, tj. 250 eura u Europi. To je pametno smišljeno da se medije koji ne poznaju industriju navede da pišu o tome da će novi PSP koštati jednako kao i stari. Ono što su zaboravili napomenuti je da je stari PSP toliko bio na početku prodaje a sada je znatno jeftiniji. Poznati analitičar tržišta videoigara Michael Pachter na cijenu je reagirao izjavom da se radi o pljački, no ubrzo se ispričao rekavši da "Sony ima pravo odrediti cijenu kakvu želi" te da je "vrijeme da počnu zarađivati kad već gube na PlayStation 3 konzolama". Na kraju je priznao da "će PSPgo stajati otprilike kao iPod Touch a ipak nudi više toga". Naravno, svatko sam odlučuje što mu je preskupo, no mi se nadamo da će do dolaska u Hrvatsku PSPgo ipak malo pojeftiniti.



TOČNA CIJENA Na presici sajma E3 Kaz Hirai, nedavno unaprijeđen u predsjednika SCE-a, objavio je cijenu PSPgoa za američko tržište a nedugo potom potvrđena je i službena cijena za europsko tržište - ekvivalentna američkoj - ali u brojevima, ne i u valutama





glatko i čini se dovoljno kvalitetan da izdrži mnogo otvaranja i zatvaranja. Prvi dojam je lakoća konzole koja je čak lakša od iPhonea. Slika na malo

smanjenom ekranu logično je oštija i bolja zbog nove tehnologije, ali i smanjene veličine točke pixela (s obzirom na veličinu) iste rezolucije. Kontrole jesu znatno bliže nego na sadašnjem PSP-u, no to nije velik problem, a ukupni raspored čak i više

DODACI

SONY JE, ODMAH uz najavu PSPgoa, prikazao i "službenu" liniju dodataka za konzolu, čije cijene nisu objavljene. Tako su najavljeni: postolje (na kojem će se konzola moći puniti i spojiti s računalom), komponentni i kompozitni kabel, headset koji se žicom spaja s konzolom, naljepnica za zaštitu ekrana te posebna naljepnica za ograničenje kuta gledanja, tri vrste navlake (na prvi pogled oblikom poput onih koje su dolazile s prvim modelima PSP-a) te USB kabel i adapter za struju koji dolaze i u pakiranju s konzolom.

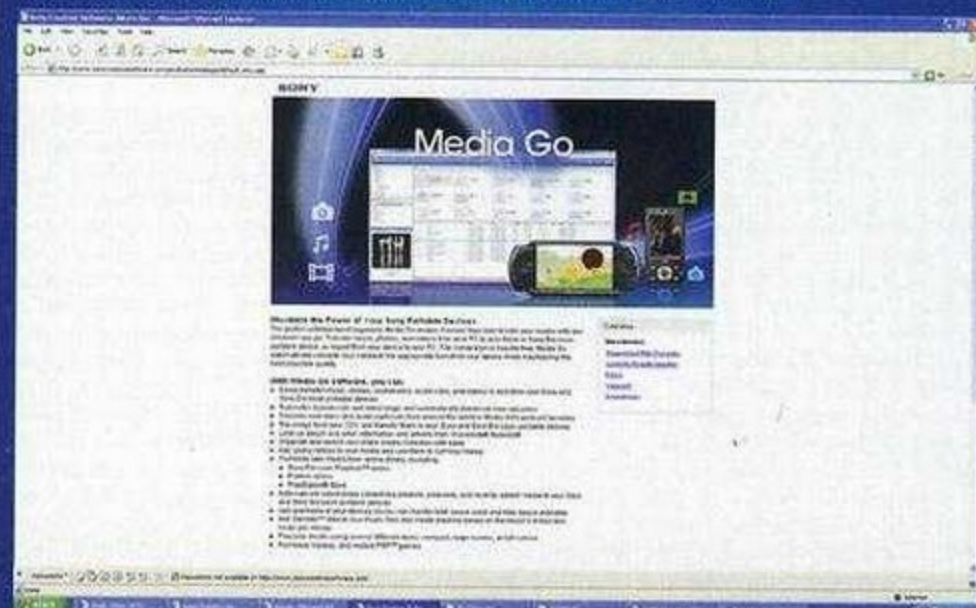
Ovo bi sve trebalo doći u prodaju u isto vrijeme kada i PSPgo, a za sada nije poznato radi li se (specifično u slučaju kabela i postolja) o dodacima koje će moći proizvoditi i drugi proizvođači ili će uređaji morati imati specifičan kod ili čip da bi ih konzola prepoznala, što znači da bi za njihovu proizvodnju bila potrebna licenca dobivena od Sonyja. Nekako nam se to čini dosta vjerojatno jer bi bilo još jedan izvor prihoda kompaniji i onemogućilo nezavisne proizvođače da svojim nelicenciranim kopijama spuste cijenu dodataka na tržištu.



MEDIA GO

IAKO JE SONY najavio da "program Media Go dolazi u paketu s konzolom PSPgo", radi se o besplatnom softveru koji već sada možete potražiti na: www.sonycreativesoftware.com/products/mediago/

Funkcije ovog programa najlakše je usporediti s iTunesom - omogućuje vam da upravljate multimedijским sadržajem na računalu i kopirate ga na Sonyjeve prijenosne uređaje (u prvom redu PSP) i mobilne telefone Sony Ericsson. Media Go također omogućuje spajanje na digitalne trgovine kao što su PlayStation Store i Sony Ericsson PlayNow te kupovanje multimedijskog sadržaja i igara, a može i ripati glazbu s CD-a u oblik prikladan za slušanje na PSP-u ili mobilnom telefonu. Kako njegovo korištenje nije vezano uz PSPgo, Media Go može vam poslužiti već sada - nama se čini prilično pregledan i upotrebljiv.



ISPROBAJTE VEĆ SAD Dovoljno je skinuti ga s navedene stranice, instalirati na računalo te spojiti bilo koji PSP.



**IZLASKOM
PSPGOA NEĆEMO
ZANEMARITI UMD
MEDIJ NA KOJEM
ĆEMO NASTAVITI
IZDAVATI IGRE
BEZ OBZIRA
NA DIGITALNU
DISTRIBUCIJU
NAMIJENJENU
PSPGOU**

Andrew House
(CEO SCE)

podsjeca na standardni PS3 kontroler. Tipke su neznatno smanjene a lagani klik pri svakom dodiru podsjetio nas je na nekad vrlo popularne i nepoderive Kempston Pro Joysticke s micro switchovima. Preciznost je dobra kao i osjet, no još uvijek nam nitko iz Sonyja nije htio potvrditi hoće li i konačna konzola biti tako građena jer, kao što smo rekli, na sajmu je prikazana promo verzija konzole a ne retail odnosno ona koja ide u prodaju.

I na kraju S obzirom na to da ćemo ga čekati još nekoliko mjeseci (barem modele koji će se prodavati u Europi), što je vrijeme u kojem se svašta može dogoditi, malo je prerano reći koliko smo uzbuđeni zbog PSPgoa. Treba reći da su oni članovi redakcije koji još uvijek koriste stari PSP-1000 (prvi, najdeblji model) oduševljeni novim dimenzijama, a svima je drago da je PSP konačno postao "prijenosna konzola" u pravom smislu riječi. Igranje igara iz ugrađene memorije sasvim će sigurno biti brže nego s UMD-a, a Sony je najavio da će na neki način omogućiti da naše stare igre na diskovima ne moramo baciti kad kupimo novu konzolu (vjerojatno će se raditi o kodovima za besplatni download). Jer koga mi zezamo - pa to je novi model, a kao zaljubljenici u igrači hardver, jednostavno moramo imati sve novo što izađe. Do tada, igre koje predstavljamo na sljedećim stranicama igrat ćemo na starim PSP-ovima koji u posljednje vrijeme skupljaju priličnu količinu prašine. Napunimo baterije. **GP**

PREGLED IGARA

LittleBigPlanet

Nova priča od istih elemenata

IZLAZI> 2010.

Za LittleBigPlanet

Planet se odavno znalo da će izići u PSP verziji, no može li ta verzija biti usporediva s onom na PS3, mnogi su s pravom sumnjali. Naime, iako igra na PS3 izgleda vrlo jednostavno, fizički model koji je pogoni i sistem parametara vezanih uz svaki objekt i teksturu nije lako skresati na veličinu koju će moći progutati više od deset puta slabiji procesor. No ne brinite se - na osnovi onog što smo vidjeli i isprobali, čini se da im je uspelo. Imali smo prilike odigrati dva levela LBP-a od kojih je jedan vezan uz "priču", a drugi je "mini igra" (tko je igrao original na PS3, znat će na što mislimo). Ukratko, stvar funkcionira kao na velikoj konzoli, s jednako dobrim fizičkim modelom, jednakim šarmom i jednako otkačenim stilom. A i brzo je, osim što se tiče učitavanja. Nadamo se da će to do konačne verzije biti popravljeno.

Mini igra

koju smo igrali uključivala je jurnjavu na dasci za surfanje s koje je bilo lako pasti, dok je "pravi" level imao mnogo novih elemenata koje nismo vidjeli na PS3. Tema je bila Australija, pa smo susreli klokane, koale i aboridžine, no sasvim smo sigurni da će to biti samo jedan od mnogih novih motiva koji LBP donosi na PSP. Ono o čemu za sada ne znamo ništa je mogućnost kreiranja i dijeljenja levela, iako smo neslužbeno dobili informaciju da ćemo na PSP-u moći modificirati glazbu i zvukove koje u igri čujemo. Pitanje povezivanja i razmjene sadržaja s PS3 također ostaje otvoreno, no znajući stav kreatora LBP-a o važnosti korisnički kreiranog sadržaja, nadamo se da će i direktna razmjena između velike i male konzole biti moguća.

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Retro pogled na modernu akciju

IZLAZI> Zima

Nastavak popularne pucačine s opasnim dvojcem u glavnim ulogama smješten je u Kinu a trebao bi zadržati ključne koncepte međusobnog pomaganja, odvlačenja vatre od prijatelja i suradnje u borbi koji su proslavili original. PSP verzija igre sasvim je različita od onih za velike konzole jer je pogled na akciju podignut, pomalo u stilu retro pucačina. Kretanje je vezano uz analognu palicu a pucanje uz tipke tako da pucate u onom smjeru koju tipku pritisnete. Ipak, mehanika pomaganja partneru ostala je, a pametna upotreba zaklona u kratkom nam se demou činila kao bitan element. Naravno, kooperativna igra udvoje se podrazumijeva, pa pripremite palce - jer čeka vas puno pucanja.



RETRO STIL
Posebno dolazi do izražaja u borbama s bossovima kao što je ovaj helikopter



STEPHEN FRY,

koji je izgovarao komentare u PS3 verziji, izjavio je da je snimio komentare za PSP verziju, što znači da možemo očekivati jednako bogatu zvučnu podlogu koja neće biti jednostavno kopirana s veće konzole.

ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

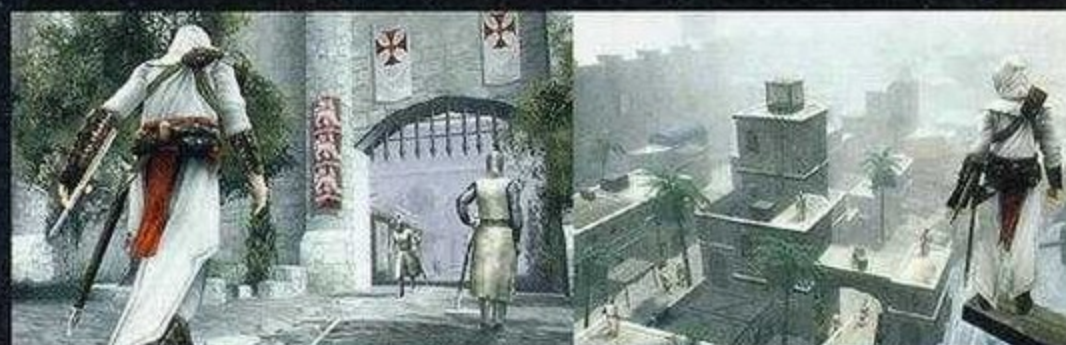
Karika koja nedostaje

IZLAZI> Studeni

Smještena u

vrijeme nakon prvog nastavka serijala

Assassin's, ova će igra objasniti vezu između Altaira (kojim ćemo upravljati i u Bloodlinesu), Ezija (glavnog lika AS2) i Desmonda (koji u današnje vrijeme nosi DNK obojice). O igri se za sada zna malo, ali čini se da neće biti značajno promijenjenog koncepta u odnosu na original, kao što je bio slučaj u DS i iPhone verzijama. A koliko će elemenata morati biti izbačeno i smanjeno da bi bogati svijet ove opsežne 3D akcijske avanture s velikih konzola bio stisnut na džepnu veličinu, saznat ćemo već ove jeseni.



ZADIVLJUJUĆE Bude li igra zaista ovako izgledala, bit će to vrhunsko dostignuće za procesor PSP-a

PUSTI ISTOK Čini se da na ekranu neće biti mnogo likova odjednom, no to je i razumljivo

NAJAVLJENO

je da će snimljena pozicija iz Bloodlinesa, kada PSP spojimo s PS3, otključavati čak šest jedinstvenih oružja u igri Assassin's Creed 2, s tim da će se ona otključavati jedno po jedno, kako završavamo određene misije u Bloodlinesu.

JAK AND DAXTER: THE LOST FRONTIER

Prijatelji lete u nebo

IZLAZI> Jesen

TROFEJI NA PSP-U

Iako su se neki potajno nadali, Sony je negirao da će PSP igre dobiti sustav sličan trofejima koji postoje na PS3. Osnovni razlog: nisu sigurni da bi PSP trofeje mogli zaštititi od neovlaštenih upada.

Vremenski smještena odmah nakon Jak 3 i prije Jak X: Combat Racing, nova igra u serijalu Jak and Daxters kombinirat će standardno trčanje, skupljanje i napucavanje s borbom u zraku koja će činiti velik dio nove avanture. O priči je za sada poznato samo to da se ponovo borimo protiv efekata supstance "dark eco", poznate iz prijašnjih nastavaka, te da će struktura biti otvorena i omogućiti nam da sami biramo redoslijed obavljanja misija. Također, ono što smo od igre vidjeli izgleda kao da je kreirana uz pomoć enginea posljednje i najkvalitetnije epizode J&D. Igra izlazi samo na PS2 i PSP, pa još uvijek nisu demantirane glasine o novom J&D za PS3, koji bi koristio engine iz Uncharteda. No za sada to ipak ostaju samo glasine.



IZGUBLJENI U ZRAKU Velik dio igre odvijat će se iznad zemlje, gdje će se Jak boriti protiv nebeskih pirata

DANTE'S INFERNO

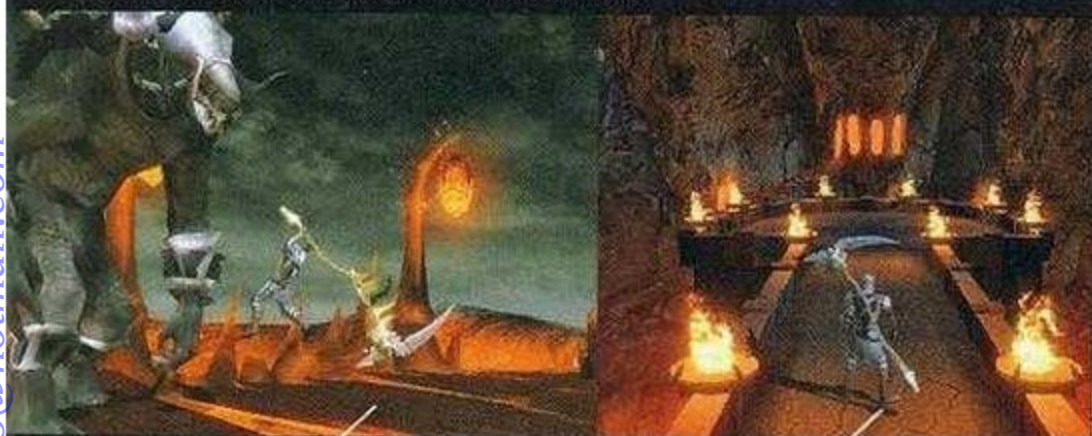
Konkurencija Kratosu

IZLAZI> Siječanj 2010.

Bazirana na Božanskoj komediji, ova će nas igra odvesti u pakao gdje u ulozi Dantea moramo spasiti dušu svoje voljene Beatrice iz ruku samog Lucifera. Za razliku od igre za PS3 i X360 koju razvija Visceral Games, verziju za PSP kreira Artificial Mind and Movement. Ipak, iz Visceral Games, koji je noseći studio, poručili su da im je cilj da konačni proizvodi budu apsolutno jednaki, bez izbacivanja dijelova na manjoj platformi. Ako to iz slika nije jasno, radit će se o akcijskoj igri s pogledom iz trećeg lica koja sumnjivo sliči na God of War. Sličnost počinje s kontrolama i ide toliko daleko da Dante uz pomoć križa skuplja duše umrlih, te nadograđuje svoje sposobnosti slično kao što to čini Kratos. Ipak, ovdje će tema biti borba protiv smrtnih grijeha i demona koji ih predstavljaju, što bi trebalo biti uzvišenije od klanja kultura iz grčkih legendi. Ili je to zapravo još jedan element sličnosti? Kako god bilo, Dante's Inferno izgleda vrlo kvalitetno, a s obzirom na to da ne očekujemo povratak GoW-a na PSP u skorijoj budućnosti, i surogat će biti dobrodošao.

ELECTRONIC ARTS

je na E3-ju unajmio šačicu ljudi da pred njegovim štandom glume prosvjednike koji nisu zadovoljni činjenicom da se vjerski koncept kao što je pakao koristi u videoigri. U stvarnosti, to izgleda apsolutno nikoga ne brine. Hvala bogu.



PRODUKCIJA Sudeći po do sada prikazanom, izgledno je da će konačni izgled biti rame uz rame s GoW-om za PSP

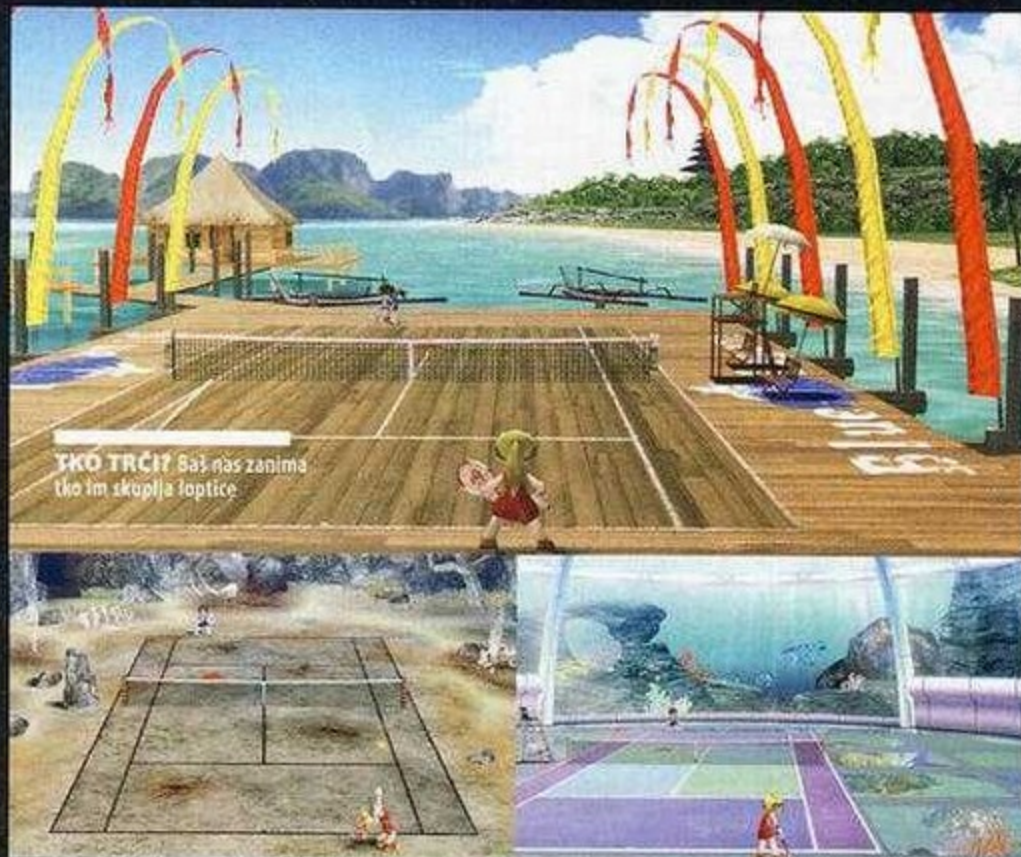
EKRAN Potencijalni problem igre je osvjetljenje ekrana zbog mračnih scena

EVERYBODY'S TENNIS

Od kreatora slavnoga golfa

IZLAZI> Jesen

Slavni golf Everybody's Golf dobit će nasljednika u simulaciji tenisa i na PSP-u koju kreira isti programerski studio Clap Hanz. Simpatični likovi i raznolike lokacije, samostalna igra i igra u parovima s do četiri igrača odjednom te veselo raspoloženje su osigurani - no više od toga za sada nije poznato. Ne samo da je naslov označen kao "radni", nego ni igru nismo imali prilike isprobati a slike koje smo dobili toliko su kvalitetne da nam se čini kao da nisu s PSP-a. A opet, PS3 verzija nije najavljena. Ili možda nije još?



KO TRČI? Baš nas zanima tko im skuplja loptice

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Tamo gdje strah počinje

IZLAZI> Jesen

Tek nešto više od deset godina prošlo je od prvog Silent Hilla, igre koja je unijela promjene u survival horror, zauvijek definirajući što znači strah bez pravog razloga. Unatoč svim kasnijim nastavcima, mnogi ljubitelji serijala i dalje tvrde da je upravo taj prvi dio bio najbolji. Zato ćemo ga ove jeseni dobiti ponovo - ali s malim izmjenama. Opet ćemo kao Harry Mason tražiti svoju kćer u maglovitom i pustom gradiću, no drugi će likovi i protivnici biti drukčije raspoređeni po lokacijama a igre će pratiti stil igre svakog igrača i tome prilagođavati neke elemente radnje. Harry će imati i mobitel s GPS-om koji će imati velik značaj u igri, a možda najvažniji element promjene je potpuno izbacivanje borbe - neprijatelje ćemo moći (i morati) samo izbjegavati. Poznavatelje Silent Hilla oduševit će i činjenica da će igra biti popraćena sasvim novom glazbenom podlogom koju potpisuje Akira Yamaoka, kreator atmosferske glazbe za cijeli serijal. Ukratko, jest da se radi o staroj igri, ali bit će obnovljena na način koji mnogo obećava.



SLIKAJ, SPIKAJ, SMSAJ Mobilni telefon poslužit će za slikanje okoliša i otkrivanje tragova a na njega ćemo primiti i misteriozne SMS-ove

VAŽNOST SVJETLA Svjetiljka će imati vrlo važnu ulogu - ne samo da će nam osvjetljavati put, nego i pomoći u zagonetkama

GRAN TURISMO PSP

Najveća najmanja vožnja

IZLAZI> Kolovoz

NAŠIH 30 MINUTA UZ GT

prošlo je mnogo brže nego što smo željeli, no i to je bilo dovoljno da se uvjerimo u iznimnu kvalitetu igrivog demoa. Vozili smo najviše po Nürburgringu koji i na maloj konzoli izgleda zastrašujuće u punoj brzini s neravnim asfaltom i uskim dijelovima staze. S isključenim pomagalima na Professional modu zahtjevi koji se stavljaju pred igrača su vrlo visoki, ali ne i nerealni - drugim riječima iskustvo s "velikog" GT-a mogli smo iskoristiti i na PSP-u jer je osjećaj vožnja na PSPgou činila nam se ugodnija nego na modelu 3004, no to može biti i zbog činjenice da smo novu konzolu prvi put uzeli u ruke.

1-Player Racing

KAO VELIKI

Igra donosi sve modove koje bismo očekivali od Gran Turismo: arkanadni mod, karijeru, misije, polaganje za dozvolu i multiplayer

Mode Selection

Car Selection

Course Selection

LEVEL

EASY

NORMAL

HARD

Putovanje dugo

gotovo pet godina napokon je došlo kraju. Bio je to veliki put za Polyphony Digital, tvrtku koja već 17 godina stoji iz projekta Gran Turismo. Producent serijala, Kazunori Yamauchi, sigurno nije 1993. vjerovao kako će njegova, tada jedinstvena vizija vozačke igre koja će umjesto atraktivnih trkačkih sadržavati pretežno obične, cestovne automobile, postati svjetski sinonim za vozačke igre uopće. Sada, uoči samog izlaska petog, vjerojatno najspektakularnijeg poglavlja priče Gran Turismo, Polyphony Digital priprema svoju prvu prijenosnu igru - koja se radikalno razlikuje od svega što smo dosad imali priliku vidjeti u "prijenosnom svijetu". Prvo obilježje Gran Turismo PSP je što iza njega stoji isti studio koji radi "veliku" igru - što je gotovo presedan u svijetu prijenosnih konzola. Nadalje, Gran Turismo PSP donosi količinu sadržaja veću i od dosad najveće GT igre, odnosno jedne od sadržajem najbogatijih vožnji uopće - Gran Turismo 4. Kako i dolikuje reputaciji studija, Gran Turismo PSP donijet će i najviše tehničke standarde - fascinantno grafički pokretač, posve simulacijski mod za puriste serijala s naprednom fizikom, te podršku za online utrivanje putem PSP Ad-Hoc Party moda, dosad dostupnog samo u Japanu. Sve se više priča i kako će GT PSP na neki način biti kompatibilan s igrom Gran Turismo 5, ali detalji o tome nisu još objavljeni. Činjenica kako će igra biti objavljena i kao UMD naslov i kao PSN download, te kako izlazi usporedo s novom,

PSPgo konzolom pokazuje svu važnost koju serijal Gran Turismo ima za PlayStation kao platformu. Najavljen kao prva igra za prvi PSP - 2004. godine - GT PSP izlazi 1. kolovoza ove godine. Ostaje vidjeti hoće li uspjeti opravdati sva očekivanja koja pred njega - posve opravdano - postavlja milijunska vojska fanova. (ar)

davoralfa@warezhr.org

POKEMON EFEKT

Više od 800 automobila skupljat će se na razne načine

Car Selection

Name

by Manufacturers > Name

Ford GT '05

SVI NA BROJU

Uz službeno potvrđeni Ferrari očekujemo i dodatna iznenađenja

Course Selection

Show All

Mode Selection

Single Race

OD AMATERA DO PROFIĆA

Igra će donijeti fiziku baziranu na pojednostavljenom GTS: Prologue pokretaču

KAO KOD KUĆE

Najavljene su sve staze iz igre GT4

OZBILJNA IGRA

Struktura igre bit će kompleksna kao i u 'velikim' nastavcima

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA

Puni osobnosti

IZLAZI> Rujan

Ovaj RPG s borbom na poteze već je izašao u Japanu, a u Americu (i Europu, za koju nije potvrđen ali ga očekujemo) tek treba stići. Radi se o preradi stare igre Revelations: Persona, prve u serijalu Persona, u kojem ključnu ulogu imaju duhovi ("persone") što ih likovi mogu prizivati da se bore za njih. Osim zanimljive taktičke borbe na poteze, SMT će sadržavati i interakciju s demonima u smislu razgovora kojim ćemo od demona morati "nažicati" tarot karte potrebne za njihovo kasnije prizivanje u borbi. Vidite, ne treba se uvijek tući, katkad umjesto toga možete malo i kartati.



SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY

Epski sukob na malom ekranu

IZLAZI> Rujan

Prvi nastavak

kultne 3D borbe na

prijenosnoj konzoli za sada izgleda izvanredno - praktički kao smanjena verzija s velikih konzola, s tim što se ne radi o konverziji nekog prijašnjeg nastavka nego originalnoj igri kreiranoj za PSP. Doduše, nije nam baš jasno koliko je ta igra originalna kad smo vidjeli iste lokacije i načine igre koje smo već probali, no prenosimo vam što su nam rekli. Osim standardnih borbi jedan na jedan, bit će tu i kreiranje vlastitog lika, ali i razrađena priča kroz koju ćemo se boriti samostalno, namijenjena da igrače koji se još nisu susreli s SC-om podučiti osnovama (ok, ovo je novo).

Namco je objavio da je kompletna igra fokusirana na to da igračima koji se još nisu susreli s ovim serijalom približi svijet i ratnike SoulCalibura, dok će iskusne poznavatelje veseliti ponovno druženje s poznatim likovima serijala čiji se stilovi borbe i oružja nisu mnogo promijenili. Osim novog lika po imenu Dampierre, u ovom nastavku u borbu uskače i Kratos iz serijala God of War, za kojeg nam se čini da će se mnogo bolje uklopiti u borbenu družinu od Yode i Darth Vadera koji su im se pridružili u prošlom nastavku za PS3 i X360.



JOŠ UVIJEK POSKAKUJU Ključni atributi i borbeni argumenti ženskih boraca nisu promijenjeni u smanjenom formatu

I KRATOS SE VOLI POHVATATI S djevojkama. A ni obračuni s demonskim ratnicima nisu mu strani. Ujeko će se uklopiti.

RESIDENT EVIL

Najavljen na sajmu E3, Resident Evil Portable "dizajniran posebno za PSPgo" (što god to značilo) bit će sasvim nova priča

DISSIDIA: FINAL FANTASY

Borba najvećih

IZLAZI> Ljeto

3D borba u

kojoj se sukobljavaju najslavniji likovi iz svih do sada izdanih nastavaka serijala Final Fantasy izrađena je kao jedan od elemenata obilježavanja 20-godišnjice Final Fantasyja i već je izašla u Japanu. U Americu i Europu dolazi za nekoliko mjeseci, te ćemo i sami moći iskušati je li toliko dobra kao što kažu. Prema našem kratkom iskustvu s igrivim demoom, kontrole su ugodne a ukupan dojam je ipak više od obične 3D tučnjave jer ključni element u igri su BP poeni koje si borci međusobno kradu, s obzirom na to da onaj tko ima više BP poena nanosi i više štete svojim udarcima. Ako ste se ikad pitali tko bi pobijedio u borbi između Squalla i Sephirotha ili Claua i Ultimecije, ovo će biti prilika da saznate.



AKCIJA I TAKTIKA Iako je riječ o borbenoj igri, strateški pristup bit će vrlo važan - kao i uvijek u FF serijalu

TEKKEN 6

Željezna šaka u vašem džepu

IZLAZI> Studeni

Usporedo

s izlaskom na PS3 i X360 (zapravo, tjedan dana nakon njega), šesti nastavak najpoznatije 3D tabačine stiže i na PSP. S obzirom na to da ga nismo imali prilike isprobati, ne možemo garantirati koliko će atmosfere i detalja zadržati u smanjivanju na mali ekran, no iz Namco Bandaija najavljuju da će PSP verzija imati većinu elemenata s velikih konzola te još ponešto. Od tog "ponešto" za sada smo uspjeli otkriti mrežnu borbu preko direktne veze (u usporedbi s mrežnom borbom preko PSN i XBL na velikim konzolama), razrađeno modificiranje lika te mogućnost da na PSN postavite i od tamo skinete "duhove" drugih igrača protiv kojih se možete boriti na svojoj konzoli. Zvuči dobro, no Tekken je oduvijek bio najbolji u društvu pa će uživancija u njegovoj prijenosnoj verziji ovisiti o tome koliko ćete prijatelja moći nagovoriti da ga kupe. Pokažite im slike i vjerujemo da ćete naći nekoliko kandidata.



UMJETNIČKE DUŠE Ona pleše a on skakuće - a netko bi pomislio da se bore

TKO JE DEBEO? 'Ajde, reci ako se usudiš.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Pravi nastavak pod palicom majstora

IZLAZI> 2010.



VISIM UOKOLO

Instantno prepoznatljiva situacija jasno nam je dala do znanja da će ovo biti čistokrvni MGS a ne neka poludorađena kopija



USKLAĐENIH POKRETA

Zajednički ulazak pod kutijom i kretanje jasno sugerira kooperativnu igru

KOJIMA

je izjavio da je želio samo dati osnovne smjernice u razvoju Peace Walkera, ali je shvatio da bi, kako je igra smještena vrijeme hladnog rata, zbog generacijske razlike mogla biti zbunjujuća mladim igračima. Tako je preuzeo kontrolu da bi osigurao da će igra biti jasna i shvatljiva svima. Koliko će uspjeti, vidjet ćemo.

Prva bitna

stvar vezana uz Peace Walker je da je priču (direktan nastavak MGS3: Snake Eater) napisao Hideo Kojima, a druga je da će on sam biti i producent te će u potpunosti upravljati timom ljudi koji su kreirali MGS4, a sada rade na ovoj igri. Za nas bi to značilo da je ovo pravi nastavak serijala, sve da to Kojima i nije sam rekao. On, doduše, Peace Walker zove "MGS5 za mene osobno", dok je za MGS Rising rekao da je "MGS5 za novu generaciju". Pa vi shvatite kako vam drago.

U svakom

slučaju, Peace Walker se odigrava 1974. godine, kada u jeku hladnog rata uz obalu Costa Rica bude aktivirano nuklearno (ili neko slično, vrlo moćno) oružje. Big Boss kreće u akciju sa svojim plaćenicima koji će u budućnosti prerasti u Outer Heaven, a ono što smo od te akcije vidjeli daje nam dovoljno materijala da zaključimo da će ovo biti MGS u svim svojim elementima. Big Boss se pred našim očima šuljao kroz džunglu i malena seoca te neutralizirao protivnike standardnim napadom sleđa, ali i novim trikom: uređajem iz kojeg se velikom brzinom napuhuje balon, pa kad se aparat prikvači protivniku na leđa i aktivira, ovaj se vrlo brzo nađe na nebu. Također smo vidjeli i nekoliko naznaka da će igra podržavati kooperativnu igru četiri igrača odjednom, a posebne je komentare pokupila sekvenca u kojoj se dva lika skrivaju ispod iste kartonske kutije. Kojima ju je nazvao "Kutija ljubavi". Neke stvari se očito ne mijenjaju.

Jedna od

stvari koja se ne mijenja je svakako tajnovitost oko MGS-a. Znamo ipak da će igra biti dizajnirana za PSP, što znači da bi trebala biti optimizirana upravo za tu platformu, te da će se prodavati na UMD-u, kao download, te u paketu s PSP konzolom (vjerojatno PSPgo, no tko zna). Do njezina izlaska sljedeće godine, sigurno ćemo saznati još ponešto.

NOVI STARI TRIKOV

Iako to u MGS3 nije bilo moguće, vidjeli smo da se Big Boss sada može kretati u čučnju kao u MGS4



SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 3

Zimska borba

IZLAZI> Zima

Novi nastavak

Sonyjeva taktičkog serijala baca vas u potragu za odmetnutim agentom KGB-a koji ne želi biti pronađen. Zanimljivo je da ćemo kroz razrađenu kampanju moći proći sami, ali i kooperativno s do tri igrača umrežena putem bežične veze ili interneta. Mrežna grupna igra s do 16 igrača također je podržana, a prema onom što smo vidjeli novi SOCOM izgleda najbolje od svih epizoda do sada. Uz to je i bogat oružjem i dodacima koje možete koristiti da opremite svoje vojnike te ima funkciju slučajnog kreiranja misija koja će omogućiti da vam uz njega nikad ne bude dosadno.



Steady Aim

CODEMASTERS

je na stranici www.formula1-game.com postavio filmić u kojem možete vidjeti kako će igra izgledati u pokretu

F1 2009

Cijela sezona u malom

IZLAZI> Listopad

U žurbi

da što prije iskoriste novostečenu licencu za F1 igre, u Codemastersu su se odlučili na dvostruki prisup: prvo će, uz korištenje postojećeg enginea iz Race Driver: GRID, izdati igru na PSP-u i Wiiju, a "pravu" simulaciju izdat će sljedeće godine, najvjerojatnije za sve ostale platforme. No to ne znači da F1 2009 neće biti zabavna simulacija vrhunskih svjetskih jurilica, s autentičnim bolidima, vozačima i stazama ovogodišnje sezone. I dok je mrežno utrkiivanje nešto sasvim razumljivo, posebno nas zanima najavljena "kooperativna" vožnja - da li ćemo se s prijateljem izmjenjivati za volanom ili kao dva člana tima voziti s ciljem da jedan od nas pobijedi?



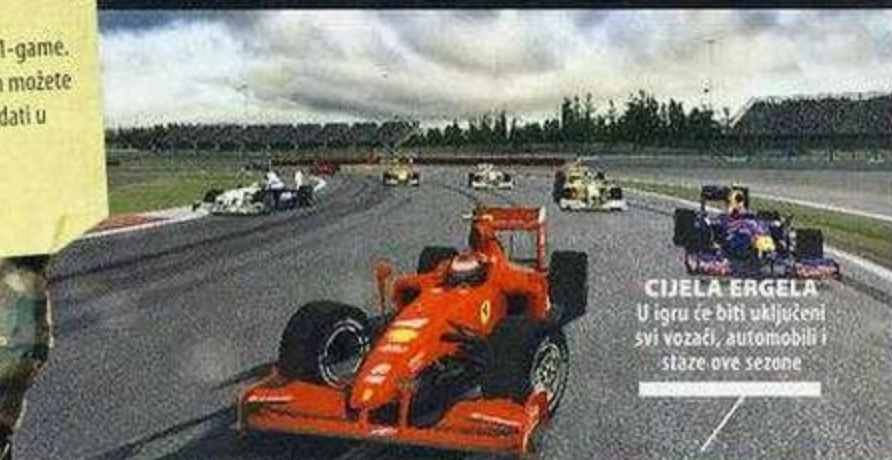
X4.0

JE L' GOTOVO?

Ne usudim se pogledati.

IZDALEKA

SOCOM nikad nije bio igra bliske borbe i intenzivne akcije nego taktičkih i dobro isplaniranih napada



CIJELA ERGELA

U igru će biti uključeni svi vozači, automobili i staze ove sezone

KAKO VOZE PRAVI MOMCI

Pogled odozgo možda olakšava snalaženje, ali smanjuje osjećaj brzine



RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Berislav Jozić



1. Swords & Soldiers
2. Overlord II
3. inFamous

S&S me totalno iznenadio u pozitivnom, a Overlord u negativnom smislu. inFamous je pak naletio totalno neočekivano.

STINGER



1. Tiger Woods PGA TOUR 10
2. Gran Turismo Prologue 5
3. Super Mario Kart

Dobri stari Everybody's Golf privremeno je zamijenio Tiger Woods, a jedan mali trailer me je natjerao da konačno obrišem prašinu s G25 volana i počnem s pripremama za vožnju svih vožnji.

Dario Zrno



1. inFamous
2. Rick Dangerous
3. Secret Files: Tunguska

Ne volim sandbox igre, ali mi je inFamous sjajan. A to je stoga što je inFamous u stvari akcijska avantura na sandbox način. Netko se u promocijskom timu igre gadno zeznuo...

Danijel Milčič



1. Mass Effect
2. Burnout Paradise BSI
3. Super Mario Land 2

Brat je kupio Game Boy preko GP foruma, ali s o dobrim igara, pa smo posudili bezvremenski klasik (koji je trebao doći s njim), tj. jednu od najboljih inkarnacija Marija uopće.

Darko Botić



1. Fight Night Round 4
2. Demon's Souls
3. Anno 1404

Poruka za STINGera: Ostavi se golfa i pokera, igraj FN4 - igru za prave muškarce.

Tomislav Tomašić



1. NHL 09
2. WE J-League 2008
3. Virtua Tennis 2009

Od sportskih simulacija koje su me nekako okupirale prošlog mjeseca, hokej je zasluženo zauzeo čelno mjesto ispred pomalo zaboravljenog nogata i razočaravajućeg Segina tenisa.

Damir Durović



1. Indiana Jones and the Staff
2. Fight Night Round 4
3. Mass Effect Galaxy

Prema izboru igara sve je jasno... ljeto je počelo

IGRA broja



62

Fight Night Round 4

Isplati se uložiti vrijeme u proučavanje svih čari i mogućnosti Fight Nighta 4. Tek nakon nekoliko desetaka sati počinje prava borba. Ulovite li iskusnog prijatelja, okršaj bi mogao biti legendaran...

GP preporuka



81

Ar tonelico II: MoM

Skidajte prašinu s PlayStationa 2 jer ovo se treba odigrati

GP preporuka

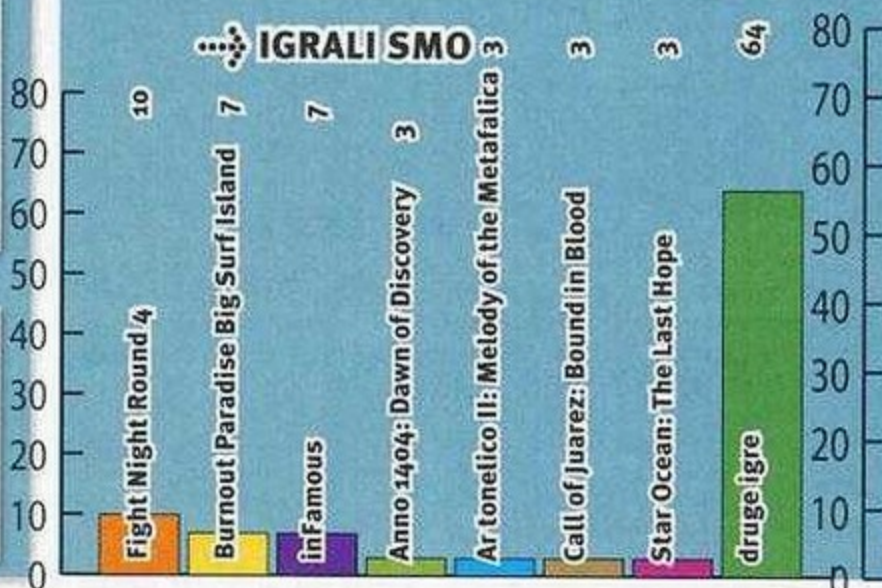


66

Call of Juarez: BIB

Dok čekamo Red Dead Redemption od kojeg očekujemo još mnogo više

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 za ugodan doživljaj igranja PC naslova odlučili smo uvesti jednostavan brojčani sustav preporuka. Radi lakšega snalaženja i nepotrebnoga navođenja kompletne konfiguracije u samoj recenziji na ljestvici od 1 do 5 svakoj broji pridružili smo odgovarajuću konfiguraciju, gdje je 1 najslabija a 5 najjača. Kako će PC tehnologija vremenom napredovati i mi ćemo osvježavati listu.

LAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MICROSOFT GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://WWW.RISEOFLEGENDS.COM/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

POGLED UNATRAG

Microsoftova izvrsna
noviarna RTS franšiza
na PlayStation

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

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

1

> CPU AMD 64 3000+
> 1 GB RAM
> GeForce 6800 GTX

2

> CPU AMD 64 X2 4400+
> 1 GB RAM
> GeForce 7800 GTX

3

> CPU AMD 64 X2 6400+
> 2 GB RAM
> GeForce 8800 GT

4

> CPU Intel Core 2 Duo E6850
> 2 GB RAM
> 2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)

5

> CPU Intel Extreme QX6800
> 4 GB RAM
> 2x GeForce 8800 Ultra (SLI)

SADRŽAJ

RECENZIJJE

62 _ Fight Night Round 4	78 _ Transformers: Revenge of the Fallen
66 _ Call of Juarez: Bound in Blood	80 _ Swords & Soldiers
68 _ Star Ocean: The Last Hope	80 _ Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier
72 _ Anno 1404	81 _ Ar tonelico II: Melody of the Metafalica
74 _ Indiana Jones and the Staff of Kings	82 _ Restaurant Empire II
74 _ Overlord Minions	82 _ Killing Floor
75 _ Overlord II	83 _ Burnout Paradise: Big Surf Island
76 _ Minon: Everyday Hero	84 _ SuperStars V8 Racing
76 _ Let's Tap	
77 _ Tiger Woods PGA TOUR 10	

85 _ Still Life 2
85 _ Mass Effect Galaxy

KIDS KORNER

86 _ Up
87 _ Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4

GP preporuka



72

Anno 1404

Bolesno detaljan i atmosferičan postao je san svih stratega

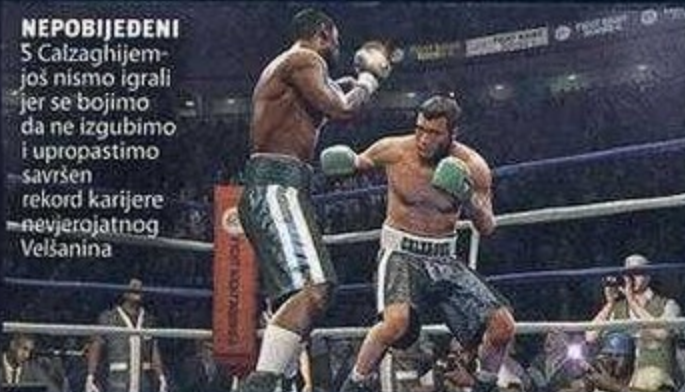
Ma kakva suša!

Iako se srpanj i kolovoz obično smatraju sušnim i u smislu videoigara (a ne samo vremenskih uvjeta), ove godine to je prilično daleko od istine. Ne samo da nas kiša pere svaki drugi dan, nego se igre od kojih nismo očekivali previše pokazuju vrlo kvalitetnima i vrijednima našeg novca. Naravno, ima i očekivanih hitova, no baš nas veseli kad igra koja se uopće nije ukazivala kao velika na radaru zapravo ispadne originalna, zanimljiva i igriva. Nekako nam to daje vjeru da naslovi malenih izdavača, koji nisu opterećeni očekivanjima dioničara i budnim okom cenzuri sklone javnosti, mogu opstati i u budućnosti koja se za njih, zbog porasta troškova razvoja igara, svake godine čini sve crnja. Ipak, treba priznati da najveći dio svog vremena ipak provodimo uz skupe, razrađene te grafikom, glazbom i licencama bogate hitove, kojih i ovaj mjesec ima za svačiji ukus - od RPG-a do sporta. Zapravo, baš dobro da je kiša. Manje se osjećamo krivima što većinu vremena provodimo pred ekranom.

B. Jozić



NEPOBIJEDENI S Calzaghijem još nismo igrali jer se bojimo da ne izgubimo i upropastimo savršeni rekord karijere nevjerojatnog Veljanina



JAB, JAB, JAB Prednji direkt je najkorisnije oružje dugorukih boksača



KONTRAUDARAC nakon brze obrane ili uspješnog izmicanja nerijetko vodi i do direktnog nokauta



CORRALES vs. MALIGNAGGI Svi su boksači prepoznatljivi na prvi pogled i fotorealistično preneseni u igru

LEGACY Dostići titulu 'Greatest of all times' u modu Legacy nije nimalo brz i jednostavan zadatak



REPLAY Tijekom meča je moguće snimati replaye, editirati ih i podijeliti s drugim igračima



ŽANR SPORT
IGRAČI 1-2
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ EA CANADA
IZDAVAČ EA
[HTTP://www.ea.com/games/fight-night-round-4](http://www.ea.com/games/fight-night-round-4)

Fight Night Round 4

'Sam đavo ti je dao brzinu eskivaže i razoran udarac desnom'

POGLED UNATRAG

Fight Night Round 3 i dan-danas smatramo jednom od najboljih igara s logom EA Sportsa, koja je prije više od tri godine obilježila početak nove generacije konzola, te je bila pri vrhu najbolje ponude igara svježe pristiglog Xboxa 360. FN3 je tada ponudio možda i najimpresivniju grafičku prezentaciju, te smo ga, zbog odličnog sustava kontrole, zabavne i realistične mehanike, te autentičnog boksačkog iskustva proglasili prvakom boksačkog simulacijom. Samim time, razvojni tim si je postavio vrlo visok prag, a mi smo kroz najave garantirali da će ga uspjeti preskočiti. Jesmo li bili u pravu?

Nije tajna da je boks postao relativno nezanimljiv i dosadan nakon što je zadnja zlatna generacija teškaša poput Tysona, Lewisa, Holyfielda, Morrisona, Rahmana, pa čak i Mavrovića, objesila rukavice o klin; koji su devedesetih primali zasluženu pozornost i domaćih TV-postaja, a zbog kojih smo s uzbuđenjem "navijali" budilice i puni adrenalina se dizali u rane jutarnje sate. Zainteresiranost domaće publike i medija danas se uglavnom svodi na praćenje golemih, tromih, dlakavih istočnoeuropskih boksača koji se 12 rundi grle. Svjesni smo da pretjerujemo, no kad se zabava gledanja današnjeg boksa usporedi s igranjem novog Fight Nighta, situacija doista djeluje tako. Prošli smo mjesec recenzirali milijama daleko najbolju simulaciju ultimate fightinga, pa da

"Tyson je tu, no ovaj put nema Holyfielda da mu servira uho"

budemo iskreni, nismo se nadali da će nas "još jedna" boksačka simulacija oduševiti čak i više. Na svu sreću, predviđanja iz prethodnih najava su se ostvarila, te tako s velikim zadovoljstvom možemo reći da je Fight Night obranio titulu neprijepornog prvaka žanra. Ruku na srce, FN4 nije revolucionaran kao njegov prethodnik, no u gotovo svakom pogledu je usavršen, a od prvog kontakta s igrom osjeća se kao iznimno autentično boksačko iskustvo.

BOKS

Nakon kratkog i jasnog tutoriala koji nas je upoznao s "novom" "total control" shemom kontrola, koja je zapravo tek prerađena varijanta prethodne, uslijedio je ulazak u Fight Now i napokon je došao red na ono što smo toliko dugo čekali. Odabrali smo Mikea Tysona i Muhammada Alija i započeli borbu koja se odmah u startu istovremeno čini vrlo

poznatom i novom. Tyson i Ali su savršeni primjer svega što FN4 predstavlja, odnosno dvojica boksača potpuno različitih stilova boksanja koji će ne samo istaknuti sve mane i prednosti obojice, nego i upoznati igrača s novom mehanikom koja se blisko veže uz fiziku. Osim očitih atributa poput jačine udaraca, brzine kretanja i slično, ovaj put ključnu ulogu u taktiziranju igraju visina i

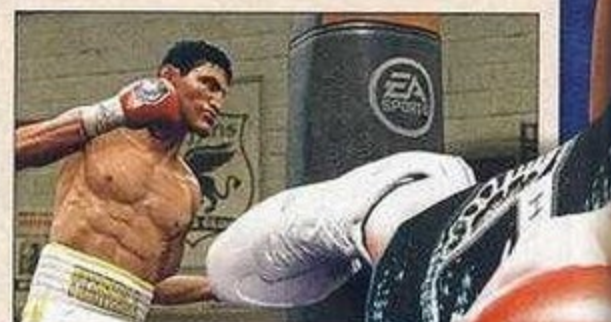
TRENING

AKTIVNO SUDJELOVANJE I odrađivanje treninga ključan je preduvjet za kvalitetno unaprjeđivanje boksača s kojim igrate. No caka je u tome da se trening pokazao dvosjeklim mačem iz niza razloga. Kao prvo, vaš boksač Legacy počinje kao devetnaestogodišnji amater, te stari tijekom napredovanja kroz kalendar. Treninge je moguće odrađivati samo jedanput do dvaput u razmaku od dva mjeseca, a da biste prije meča odradili više treninga, morat ćete žrtvovati ukupan broj borbi, što bi moglo ugroziti vaše eventualne ciljeve ili rekorde koje

ste si zacrtali osvojiti. S druge strane, treninzi su prilično izazovni, neki katkad i frustrirajuće teški. Ne radi se više o jednostavnim mini igrama, što je donekle dobro, jer doista smo imali osjećaj kako treniramo i obavljamo određene vježbe, no da biste osvojili maksimalan broj bodova, potrebna je iznimna koncentracija i maksimalan trud. Ako vam se ne da, ili jednostavno ne uspijevate osvojiti više od jednog ili dva boda, možete odabrati opciju autotreninzi, no time se automatski odlučujete na maksimalno 50 posto zarađenih bodova.



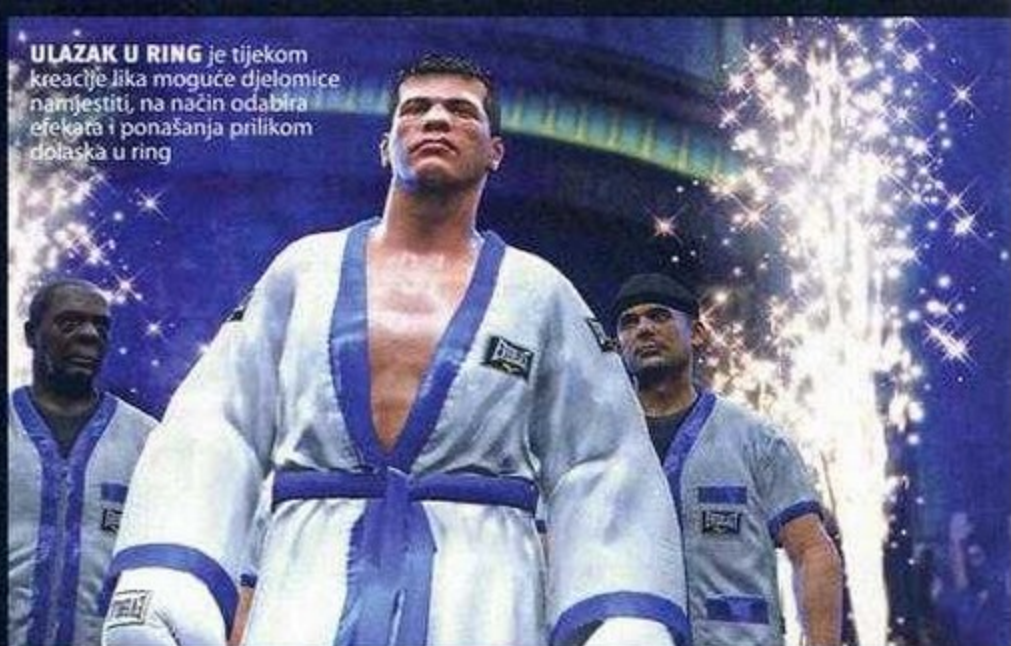
TRENIRANJE Udaranje i guranje vreće, spariranje, izbjegavanje 'kruške' itd. samo su neke od autentičnih vježbi, koje i nisu baš zabavne



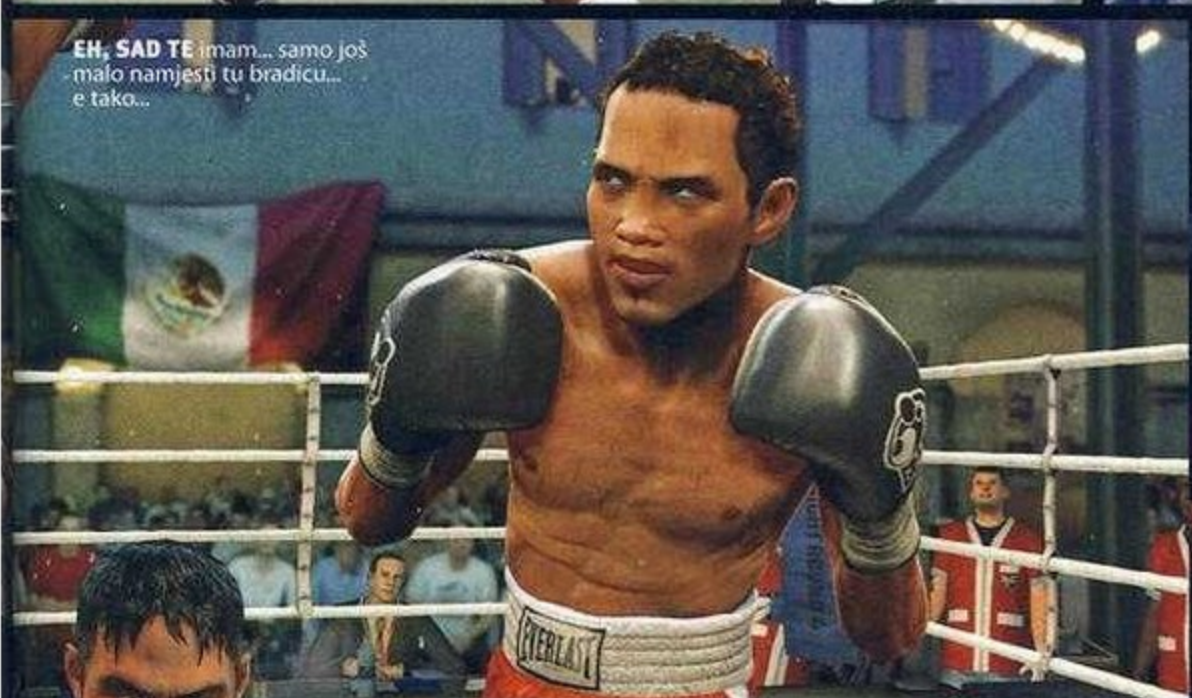
ESKIVAŽA Brzo kretanje i izmicanje jednako je korisna obrana kao i neprobojni gard



ULAZAK U RING je tijekom kreacije lika moguće djelomice namjestiti, na način odabira efekata i ponašanja prilikom dolaska u ring



EH, SAD TE imam... samo još malo namjesti tu bradicu... e tako...



BLISKA BORBA je smrt za boksače čija se taktika temelji na dalekometnim direktima i poludirektima



DETEKCIJA POGOTKA nije uvijek jednako impresivna, pa se tako u rijetkim slučajevima može dogoditi nokaut od praktički čisto promašenog udarca

doseg. Upravo će zbog toga konstantno kretanje po ringu i često udaranje prednjim direktnom biti najveće oružje boksača poput Alija, Hearnsa ili Lewisa, dok će drugi kao što su Tyson, Frazier ili Chávez biti ubitačno precizni i eksplozivni u bliskoj borbi s kratkim krošeima i aperkatima. Uzimajući sve navedeno u obzir, ipak će se na kraju sve svesti na tradicionalno boksanje, a FN4 omogućava apsolutno sve što ćete u pravom boksačkom meču vidjeti. Za razliku od prethodnika, bliska borba, gotovo u klinču, nešto je što je ovaj put vrlo naglašeno, pogotovo u

mečevima u kojima oba boksača preferiraju takav tip borbe. Tu do izražaja itekako dolazi novi fizički engine. Clippinga nema, jasno je vidljiva kolizija tijela i ruku boksača, a i detekcija udaraca je, u 90 posto slučajeva, briljantna. Posebno nam se sviđa to što se animacije pokreta razlikuju ovisno o udaljenosti od suparnika, pa će prednji direkt u slučaju udaljenosti pogoditi u cijeloj dužini ruke, dok će se u bliskoj borbi, ovisno o dosegu boksačeve ruke, ona saviti u laktu samo do onog momenta dok ne pogodi blok ili metu. U slučaju promašaja će opet biti riječ o uvjerljivoj i drukčijoj animaciji udarca, koji može i okrnuti glavu, rukavice ili dio tijela protivnika, što je jasno vidljivo i izvedeno, opet ponavljamo, bez ikakvog clippinga.

RECITE 'NE' SLUGFESTU

Nemali se broj igrača na internetskim forumima i blogovima žali na to da je FN4 obični slugfest čije se borbe zasnivaju na blesavom seljačkom mlataranju rukama i završavaju s nekoliko stotina pogođenih udaraca. Vjerojatno ćemo sada ispasti arogantni, no bojimo se da je to isti onaj profil igrača koji tvrdi kako je Hitman vrlo loša pucačina. Želimo reći da ga ne igraju na pravi način odnosno da ne koriste sve mogućnosti. Istina, vi se uvijek možete odlučiti za mahnito udaranje i odstupanje i blokiranje samo u trenucima obnavljanja stamine, pogotovo ako je i suparnik zainteresiran za takvo što, pa se na kraju doista stvori pravi slugfest. No garantiramo da se nijedan od igrača s

takvim pristupom igri neće ugodno provesti protiv iskusnijeg protivnika koji je FN4 igrao na način dostojan pravoj boksačkoj simulaciji. A da ne govorimo o tome koliko je igra neusporedivo interesatnija jednom kada se otkriju i svladaju sve čari fantastičnih kontrola. Blokiranje, unaprijeden sustav eskivaže i novi, ubojiti kontraudarci razlozi su što slugfest neće funkcionirati protiv igrača koji "zna znanje". Blokiranje tijela i glave je obavljeno na relativno jednostavniji način nego prije, a postoje tri različita stila postavljanja garda, od kojih svaki utječe na dodatne ocjene za brzinu podizanja bloka i otpora na udarce. Eskivaža, odnosno izbjegavanje udaraca, jedan je od zasebnih i osnovnih atributa čijim će se unaprijeđivanjem povećavati brzina izmicanja, samim time i vjerojatnost protivnikova promašaja i otvorene prilike za efektan kontraudarac. Ti kontraudarci najspektakularniji su i najbolniji, pogotovo kad su spojeni s nokautom, a moguće ih je izvesti bilo kojim potezom, no točno u onom trenutku kada se uspješno izmaknemo, brzo obranimo (nešto poput sistema parry u nekim drugim žanrovima), i kada protivnik ostavi otvoren gard. Osjećaj udaranja dobro plasiranog direkta, krošea ili aperkata stvara osjećaj iznimne satisfakcije, dok se animacija nokauta valjda nikada nećemo zasititi.



KRETANJE u ringu i izbjegavanje zatvaranja u kut presudni su



TOMMY MORRISON vlasnik je možda najubojitijeg lijevog krošea u povijesti boksa, a koji je baš nedavno najavio još jedan povratak u profesionalne bokserske vode



KRATKO Boksčaka s kojim igrate morate dobro poznavati, jer čak i u slučaju otvorenoga garda potrebno je odmjeriti pravi domet



U KUTU Taktičko obnavljanje energije i oporavljanje od udara ovaj je put mnogo brži proces koji ne narušava dinamiku meča



UDARCI U TIJELO idealno su rješenje za brze protivnike



ZAPOSLENI VELIKANI

Lennox Lewis, Sugar Ray Leonard i Winky Wright davali su svoje savjete razvojnog timu, dok je Winky osobno obukao moćap odijelo i dodatno pomogao razvoju igre



GOOD NIGHT Sweet Prince



DUG JE I KRVAV PUT DO VRHA

Fight Night Round 3 je bila jedna od onih igara kojima smo se u početku hvalili i opravdavali trošenje novca na skupocjenu novu konzolu dokazujući novom generacijom boksa što je sve u stanju. FN3 je bio sjajna igra, neosporno jedna od najdražih nam sportskih simulacija svih vremena, koju smo od početka 2006. godine igrali praktički sve do nedavno. Ipak, ni

"Doseg i visina atributi su na temelju kojih se stvaraju taktike"

prethodnik nije bio savršena igra, a čije su se mane uglavnom ticale kratke i monotone singleplayer kampanje, te općenito repetitivnog solo igranja u kojem je umjetna inteligencija protivnika nudila vrlo malo raznolikosti. Ovaj put situacija je mnogo bolja, pogotovo kad je o karijeri riječ. Legacy mod je središnji mod igre u kojemu radimo praktički sve ono što i prije, no ovaj put je svaki aspekt ispoliran i dodatno razrađen, pa smo doista imali osjećaj kako se probijamo od dna do vrha, što prije nije bio slučaj, prije svega zbog malog broja mečeva. Legacy započinjemo turnirom

NEMA 'ŠAKE SA SREDNJAKA'? MA TKO KAŽE!

NE MOŽEMO VJEROVATI da uspoređujemo ove dvije igre, no nalik na FaceBreaker, Fight Night Round 4 nudi mogućnost uploadanja vlastitih fotografija na EA-ovim stranicama, koje je kasnije moguće downloadati u igru, editirati i uživati u vrlo detaljnoj igračkoj reinkarnaciji sebe, ili pak poznatih svjetskih ličnosti, što je očito najpopularnija opcija većine igrača. Fotografije je također moguće slikati i putem USB kamere izravno s konzole. Nakon što kreirate lik, možete ga podijeliti sa zajednicom ili u protivnome skinuti već gotovu kreaciju "selebritita". Naletjeli smo tako na neke neočekivane, komične i krajnje nebokske ličnosti, no ono što nas posebno privlači jest činjenica da ćemo sada roster moći upotpuniti svim boksčacima spomenutim u drugom okviru, te i nekim našim favoritima poput Parlova, Beneša, Mavrovića, Preskara, Božića itd.



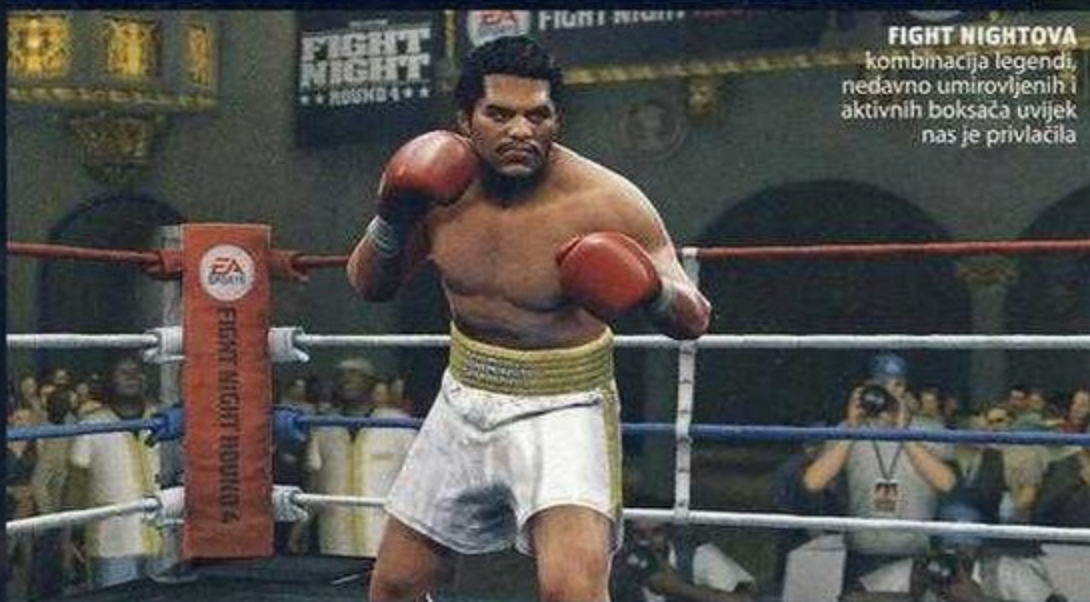
u svojoj mladoj amaterskoj karijeri, što je faza koju moramo proći sa svakim boksčecom kojeg odaberemo ili kreiramo. Da, ako ne pokazujete interes za još detaljniju (sjetite se recenzije prethodnika i STINGERove bokserske slike i prilike) kreaciju lika u editoru koji nudi mnogo više opcija i mogućnosti, uvijek možete izabrati jednog od pedesetak stvarnih profesionalaca i legendi boksa, što karijeri daje drukčiji ugođaj. Preporučujemo da Legacy odigrate na oba načina. Amaterski turnir je bitan, pogotovo u slučaju pobjede, jer smo njegovim završetkom dobili određene bonuse na ocjene boksčaka, temeljene na uspjehu i predstavi tijekom turnira. Posebno veseli što je karijera ovaj put mnogo dulja, raznovrsnija i nijedna borba se ne čini jednakom prethodnoj, što je također bio veliki minus prošle igre. Igranjem



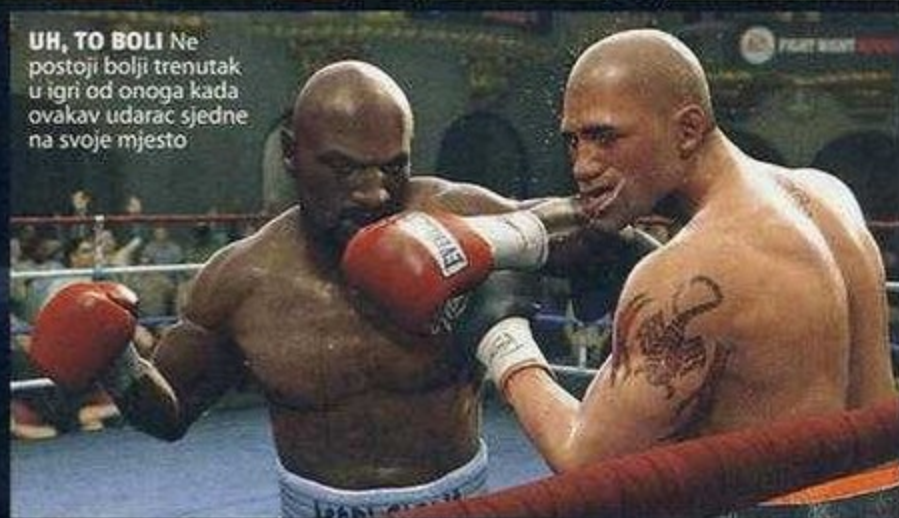
IRON MIKE Toliko smo se veselili igranju s Tysonom da nam nije bilo žao nokautirati ni velikog Alija



SPECIJALKA Određeni specijalni udarci sa sobom donose i efektne dodatne pokrete koji zbunjuju protivnika



FIGHT NIGHTOVA kombinacija legendi, nedavno umirovljenih i aktivnih boksača uvijek nas je privlačila



UH, TO BOLI Ne postoji bolji trenutak u igri od onoga kada ovakav udarac sjedne na svoje mjesto

Legacyja napredujete od običnog amatera do boksačke legende, što nije nimalo kratak i jednostavan put, no ipak se do kraja doista stvara osjećaj da smo kroz karijeru nešto ostvarili i upisali novo poglavlje u povijesti boksa. Osim borbe, igrač si je i vlastiti menadžer, a uz brojne statističke informacije, poretke, sezonske nagrade i slično, raspolaže i kalendarom unutar kojeg se biraju datumi održavanja mečeva, ali i treninga. Broj treninga ovisi o datumu sljedećeg meča, pa smo tako u rasponu od dva mjeseca odradili jedan do dva treninga. O tome pročitajte detaljnije u okviru, no spomenut ćemo da samo nakon kvalitetno odradenog treninga možete očekivati primjerene rezultate u poboljšanoj fizičkoj spremi boksača.

NITKO NIJE SAVRŠEN

Legacy s vremenom postaje vrlo repetitivan - kalendar, odabir protivnika, trening, meč i sve iznova - no usporedimo li ga s drugim sličnim modovima u igrama poput prošlomjesečnog UFC-a ili Fight Nighta 3, pokazat će se mnogo zanimljivijim i zasigurno mnogo dugotrajnijim. Ranije u recenziji spomenuli smo da je detekcija pogotka u otprilike 90 posto slučajeva sjajna, no onih 10 posto kao da je tu čisto da pokaže kako FN4 nije igra bez mana. Ništa strašno, no jednom kada spektakularne nokaute stavite u usporedbu s vidljivo promašenim

udarcima, ili onima koji tek okrznu dio glave ili tijela i nakon kojih lik pada na pod, zaista ih je smiješno vidjeti. Jednom kada runda završi, boksači odlaze u kut, a tada slijedi mnogo brži i bolji pristup oporavljanju i krpanju lika, koji se zasniva na jednostavnom trošenju zarađenih bodova (na bodove utječe broj primljenih udaraca i kvalitetno zadanih u zadnjoj rundi) na oporavak zdravlja, stamine ili posjekotina, što je svakako bolje rješenje od one dosadne mini igre iz prethodnika koja je samo usporavala igru i narušavala dinamiku. Igranje online je sjajno i doista smo se, nakon UFC-a, ugodno iznenadili fluidnom igrom i, šokantno,

nijednim slučajem laga na Xbox Liveu. Izbor boksača sveden je na tri kategorije, no to nimalo ne narušava zabavu razbijanja njuški ljudi s friend liste, i to pogotovo ako igraju s boksačem kreiranim po svojoj fotki (više u okviru). Također, neopisivo je zadovoljstvo postati online prvak s kreiranim likom, to više ako ga kreirate po uzoru na Matu Parlova. No najbolja stvar je da ćete u svako doba dana i noći biti u stanju pronaći protivnika, te se odlučiti za onog najpoštenijeg, zahvaljujući statistici koja pokazuje broj izlazaka iz igre prije kraja meča (napokon!).

Na kraju možemo samo još jednom ponoviti ono očito i reći kako je ovo jedna od grafički najdetaljnijih igara koje smo ikada igrali, prije svega što se tiče vrtoglavo broja poligona

"Online je sjajan, laga praktički nema, a broj igrača konstantno raste"

na modelima gotovo fotorealističnih likova. Engine je sjajan, a vjerojatno se nikada nećemo zasititi pokazivanja igre prijateljima i gostima, pogotovo tijekom nokauta, kada se očituje sva raskoš grafičke i fizičke parade, na prvome mjestu s bolnim izrazima na licima protivnika, te fantastičnom animacijom rukavice koja se na realističan način udubljuje prilikom kolizije i vraća u prvobitno stanje. Zvučni efekti samo pridonose odličnoj boksačkoj atmosferi, koju ne narušavaju ni repetitivni i s vremenom naporni ponavljajući dijalozi i one-lineri komentatora, a solidnim soundtrackom očekivano opet dominira hip-hop koji ne bi trebao razočarati fanove. Još ćemo se jednom osvrnuti na kritike igrača upućene nerealističnom broju primljenih i zadanih udaraca, te naglasiti da se ipak na kraju radi o igri, i to strašno zabavnoj boksačkoj simulaciji koja je istodobno dovoljno kompleksna i jednostavna da privuče sve ljubitelje tučnjava i boksa prije svega.

Darko Botić

ŠAMPINJONI

IAKO JE SASTAV od pedesetak boksača podijeljenih u osam kategorija sasvim dovoljan, ne možemo završiti ovu recenziju a da ne izrazimo nezadovoljstvo činjenicom da nisu otkupljene licence nekih trenutanih WBA, WBO, IBF i WBC prvaka poput braće Kličko, Valujeva, Čagajeva, Paula Williamsa ili Márqueza. Ispravite nas ako griješimo, no jedini trenutani prvaci u igri su oni u nižim kategorijama: Pavlik, Sprinks, Cotto, Pacquiao, Montiel, Gamboa, Adamek, Mosley i Donaire. Osim njih, voljeli bismo da su u startu ubačeni i Holyfield, Hopkins, Mayweather, De La Hoya, Rahman, Maskajev, Peter, Marciano, Patterson, Braddock, Baer i drugi popularni boksači i legende kojima se ipak potajno nadamo u DLC-ovima.



YURIORKIS GAMBOA Trenutačno nepobijedeni Kubanac, olimpijski prvak iz Atene, jedan je od aktivnih prvaka u igri



PS3 | X360

Fight Night Round 4

EA CANADA / EA SPORTS

GRAFIKA

Jedna od najdetaljnijih **19**

ZVUK

Efekti udaraca su odlični, ostatak je solidan **16**

IGRIVOST

Jednostavno, no oper duboko i superzabavno **18**

TRAJNOST

Legacy je dugotrajan, a online MP sjajan **18**

DOBRO

Osjećaj udaranja, autentična boksačka atmosfera, impresivni vizuali, kontrole, online...

LOŠE

Legacy mod nije dovoljno kompleksan, mali broj modova, nedostatak nekih ključnih boksačkih faza

KONAČNO

Gotovo svaki segment igre je poboljšanje ili unaprijeđenje. Zelite li naučiti sve čari igre, trebat će vam puno vježbanja.

Gp 18 /20



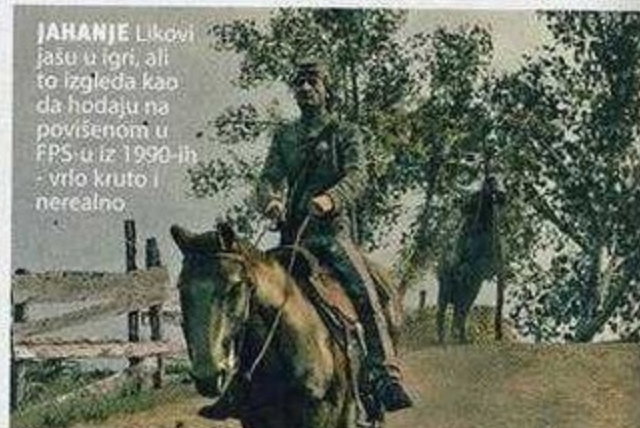
PUCNJAVA Na mecima ne valja štedjeti jer protivnici rijetko padnu od samo jednog pogotka



ŽENA Izvor većine problema u igri jesu žene, što zgodnija to problematičnija



UDALJENOSTI Pištolj će, kao i u pravom vesternu, pogoditi i ubiti na velikim udaljenostima



JAHANJE Likovi jašu u igri, ali to izgleda kao da hodaju na povišenom u FPS-u iz 1990-ih - vrlo kruto i nerealno



BRAĆA McCalllovi su nerazdvojni u sukobima i AI koji pokreće drugog brata funkcionira mnogo bolje od onog koji pokreće protivnike

ŽANR FPS
IGRAČI 1-12
GODINE 10+
IZLAZI O PRODAJI
PROIZVOĐAČ TECHLAND
IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://callofjuarez.uk.ubi.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

POGLED UNATRAG

Jedan od rijetkih istočnoeuropskih studija koji se uspio probiti u nemilosrdnoj konkurenciji prvoklasnih FPS-ova uspio je to Call of Juarezom 2006. Nakon toga Ubisoft ga je uzeo pod svoje okrilje i posljednje tri godine taj relativno nevelik tim radio je isključivo na Bound in Bloodu, novome nastavku u serijalu koji se kronološki događa prije originala. Koncept originalne igre je bilo tiho i promišljeno ubijanje, ali je nastavak to pretvorio u frenetičnu pucnjavu, što se, moramo priznati, nama više svidjelo.

Call of Juarez: Bound in Blood

Developeri su odlučili potpuno napustiti koncept šuljanja i od novog Juareza su napravili neprekidnu pucačinu dostojnu filmove Sergia Leonea

Svijet vesterna nije dovoljno obrađen u pucačinama iz prvog lica. To je jednostavno činjenica. Razdoblje američke povijesti kada je svatko nosio oružje i svako malo ga upotrebljavao zbog nedostatka ikakvih zakona na ogromnom teritoriju koloniziranom ljudima sumnjiva morala čini se idealnim za prikazivanje u igrama FPS žanra. Svijet filmova je to dobro iskoristio, ali igre su dosta rijetke. Baš zato se malobrojni naslovi tog podžanra poput Call of Juareza ističu u vrlo bogatoj ponudi FPS igara. Na sreću Call of Juarez odskoče i svojom kvalitetom jer danas prosječan FPS izgleda kao da je napravljen na traci. Na žalost Call of Juarez se izdigao iznad prosjeka, ali se nije vinuo među prvoklasne naslove - barem ne sudeći po nama.

VRIJEME PRIJE CALL OF JUAREZA

Bound in Blood je kronološki smješten prije originalne igre, što će ljubiteljima biti zanimljivo jer će pokušati objasniti kako je Ray McCall postao tako pobožan kad to u ovoj igri svakako nije. Scenarij igre nije oskarovske kvalitete, ali znatiželja će većinu potjerati da igra dalje. Mogli bi ga usporediti s nekim od vesterna iz masovne hollywoodske produkcije sredine prošlog stoljeća ili možda još bolje s nekim špageti-vesternom nešto kasnijeg datuma. Nećemo previše pisati o radnji da ne

umanjimo zanimljivost prolaženja igre. Reći ćemo samo da igra počinje žestokom svađom braće Thomasa i Raya McCalla i zatim kreće u prošlost da objasni tu svađu, a prošlost počinje još u američkom građanskom ratu.

BRAĆA KOJU NEĆETE SIMPATIZIRATI

Na žalost glavni problem radnje, kako mi to vidimo, jest nedostatak karizme kod braće, a nakon nekog vremena likovi su potpisniku ovih redova postali jednostavno antipatični. Stekli smo dojam da su krojeni po nekom američkom izvrnutom macho ukusu, što se vidi i iz odabira

"Igra je prepuna skriptiranih akcijskih scena preuzetih iz vesterna"

"krive" strane u američkom građanskom ratu - krive barem za svakog tko ima ispravan stav spram ljudskih sloboda. McCalllovi su se borili na konfederalnoj strani i prije rata su bili robovlasnici. Sudeći prema broju konfederalnih zastava koje se vijore po SAD-u Amerima je to valjda simpatično i nikad prežaljeno razdoblje povijesti. Igraču se daje na izbor kojim bratom će upravljati u kojem činu igre, dok ga drugi prati u stopu i dosta pomaže. Naime, Bound in Blood je kazališno podijeljen na činove i scene. Svaki

brat ima svoje posebnosti. Ray je vješt s dva pištolja, fizički je jak i uvijek će razbiti prepreku

NEMA KOOPERATIVNOG IGRANJA

Moramo odmah reći da igra nema kooperativni multiplayer. S obzirom na to da igru prolaze dvojica braće, rame uz rame, ovo je po nama veliki propust. Prolazak singleplayer kampanje s prijateljem ili možda bratom učinio bi ovu igru mnogo atraktivnijom i vrijednijom. Ovako će vjerojatno pasti u zaborav nakon nekoliko prolazaka u solo modu.

Multiplayer kao takav postoji. Radi se o klasičnom napucavanju 12 igrača koji se dijele u klase poput Indijanca ili rudara. O klasama ovisi naoružanje. S obzirom na vrlo ograničen broj različitih oružja u igri, sve to skupa nije ni bogato niti previše zanimljivo. Ipak je ovo u prvom redu singleplayer igra.



KLASE U klasičnom multiplayeru igrač će moći birati klasu o kojoj mu ovisi naoružanje

SCENOGRAFIJA Gradovi, rudnici, imanja i bojišta su doista lijepo napravljeni i pridonose kvalitetnoj atmosferi igre



KONCENTRACIJA Ubijanje više protivnika zahtijeva proceduru concentration moda



ŽURNO Igraču se zadaju kratkoročne misije koje obično valja obaviti u ograničenom vremenu



GATLING Mitraljezi Divljeg zapada pronalci će se povremeno na stalku, a Ray može pokoji i ponijeti

ispred sebe ili baciti dinamit na nju, dok je Thomas spretan i okretan te će se poslužiti lasom da preskoči prepreke. Thomas je vješt i s noževima i lukom i strijelom. Oružja u igri nema puno, nekoliko pištolja koji se razlikuju prema snazi i brzini pucanja, obične puške i sačmarice, luk i strijela, noževi i eksploziv. Povremeno ćete naići na mitraljeze Gatling i topove koji se mogu iskoristiti. Pucanje je prilično dobro izvedeno, ako se htjelo imitirati akcijski vestern, a ne stvarnost - imitiranje filmova je dakako zabavnije. Uobičajeno FPS napucavanje često je dopunjeno predefiniranim scenama koje će i vrlo

"Igrač prije svakog čina može izabrati kojim od dvojice braće želi upravljati"

površnom gledatelju vesterna biti poznate jer su mahom sve kopirane iz njih. Ne kažemo da je to loše, nama je svaki put izmamilo smijeh kad smo se sjetili filma iz kojeg nam je scena poznata. Dvoboj, vjerojatno najveći falsifikat iz američke povijesti, postoji i u ovoj igri te je napravljen prilično dobro - opet ako nam je uzor film. Igrač se polako kreće da protivnika drži na nišanu i u isto vrijeme mora držati ruku blizu pištolja. Obje komande se u konzolaškim verzijama izvode gljivama. U pravom trenutku

valja posegnuti za pištoljem i zatim popratiti nišan koji će brzo prijeći preko protivnika, što ostavlja tek nekih sekundu do sekunde i pol za pravodobno opaljenje - na raspolaganju je samo jedan metak. Upozoravamo da ne odustajete kada poginete prvih nekoliko puta, treba neko vrijeme da se dobije osjećaj za dvoboje.

KRATKO ISKUSTVO

Ubijanje hrpe protivnika odjednom moguće je u concentration modu. Tu sposobnost imaju obojica braće, iako je malo drukčije izvedena. Kada nakupe dovoljno ubijenih protivnika, bit će im ponuđen concentration mod pri čemu se zaustavlja vrijeme i Ray obilježava protivnike koje će pobiti u sekundi dok se Thomasu uključuje automatsko ciljanje pri čemu igrač treba samo okidati. Nepraktično je što se concentration mod "napuni" tek kad se pobiju gotovo svi protivnici na sceni. Pucanja i ubijanja u igri ima dovoljno, točnije ima ga jako puno. Al protivnika je na razini bilo kojeg anonimnog protivnika Johna Waynea čiji život je u filmovima trajao samo nekoliko sekundi. Istrčat će na otvoreno i biti meta za glasno umiranje. Manjkav Al ne ide toliko na živce jer protivnika ima puno, ali bilo bi lijepo vidjeti da znaju nešto više osim pucati i umrijeti.

Igra se u jednom prolazu čini malo



GRADANSKI RAT Igra počinje bitkama u građanskom ratu

prekratkim. S obzirom na to da vas stalno nekamo požuruje, vjerojatno ćete biti gotovi za nekih osam sati, ali ponovni prelazak igre će biti zanimljiv jer se može igrati s drugim bratom - onim s kojim niste igrali prvi put. Na žalost ne valja očekivati neku revolucionarnu razliku jer je sve brižno skriptirano - toliko da se na trenutke čini da gledamo film u kojem nam povremeno daju da pucamo. Radi se o igri koju bi bilo šteta preskočiti, ali na žalost zabavnost se dosta brzo ispuca pa je malo vjerojatno da će biti vađena iz ladice svakih nekoliko mjeseci na još malo igranja. Nešto me tjera da igru usporedim s Bad Company, solidnom pucačinom koju su u izvrsnost gurnuli smiješni i vrlo živopisni likovi. Ovdje to likovi neće napraviti pa je Bound in Blood samo solidna i tek na kratke staze zabavna pucačina. **Goran Maravić**

SERGIO LEONE KAO UZOR

TALIJANSKI REŽISER PONAJVIŠE poznat po tzv. špageti-vesternima zapravo je bio vrstan umjetnik vizualnog izričaja i majstor širokog kinoformata slike. Ekstremno krupni kadrovi izmiješani s pogledima u daljinu očit su uzor kreatora igre Bound in Blood. Dubina vidnog

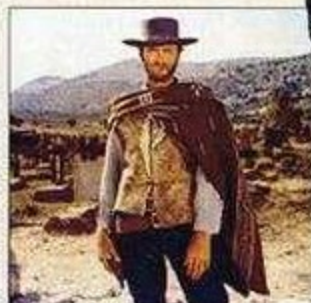
polja, klasična filmska tehnika, jako je prisutna u igri. Predmeti koje igrač pogleda bit će savršeno oštri dok će se svijet oko njih zamutiti. Najočitiiji primjer korištenja Leoneovih tehnika su dvoboji. Pištolj i ruka u krupnom planu i protivnik u daljini koji se zamuti čim se pomakne na stranu.



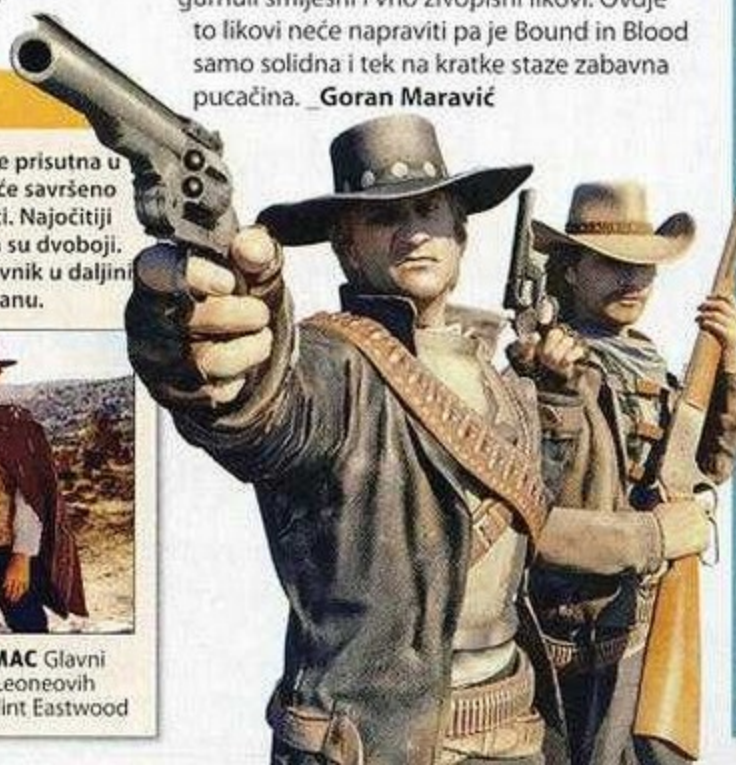
PRILJAVI DIVLJI ZAPAD Leone je uživao pokazati kako su revolveraši i općenito ljudi na Divljem zapadu bili priljavi



SERGIO LEONE Redatelj, glavom i bradom



OMILJENI GLUMAC Glavni glumac u većini Leoneovih vesterna je bio Clint Eastwood



PS3 / PC / X360

Call of Juarez: Bound in Blood

TECHLAND / UBISOFT

GRAFIKA
Izgleda dobro, u nekim trenucima se poslije oprati dok je gledate **17**

ZVUK
Glasovna gluma je solidna, pucnjava na razini zadatka **15**

IGRIVOST
Dvoboji i razne specijalne akcijske scene čine igranje zanimljivim **16**

TRAJNOST
Sadržaja je moglo biti više **12**

DOBR
Puno pucanja, brza akcija, poznate akcijske scene iz vesterna i solidna priča jače su strane ove igre.

LOŠE
Manjkav Al, pretjerivanje u skriptiranju događaja i glavni likovi u koje se teško uživjeti smetaju ovom naslovu da se vine u prvoklasne igre.

KONAČNO
Zabavna, ali ne i izvanredna igra

GP 14/20

OH, KAKO SAM JA jadan i patetičan i kako je glup svijet oko mene



MIJENJANJE LIKOVA u borbi može se pokazati odličnom taktikom (i bldanjem onih sa strane)

RASPORED U SOBAMA

Tko s kim spava utječe i na odnose između likova. Ali sisata ipak neće s Edgeom u sobu.



NE, NIJE PENETRACIJA MEDUZE nego ubrzanje u WARP



PLASTIČNI MANEKENI Bez duše, ili s previše duše? Hm, teško, teško...



ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 10+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ TRI-ACE
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://na.square-enix.com/starocean/](http://na.square-enix.com/starocean/)

Star Ocean: The Last Hope

360 exclusive

NAJSMJEŠNIJI APSURD

Još je najnormalniji lik ovaj limeni drvosječa koji je svoje tijelo iskombinirao s metalom



POGLED UNATRAG

Od 1996. serijal Star Ocean dobio je četiri nastavka. U prvom je još bilo koketiranja s fantasy svijetom, dok su se ostali odigravali u sci-fi okruženju, zahvaljujući programerima tri-Acea koji su veliki obožavatelji serijala Star Trek. Malo drukčiji pogled na erpegijanje iz ove perspektive nikada nije osigurao odlične kritike i ogromnu bazu obožavatelja kao što bi se moglo pretpostaviti iz imena razvojnih studija, a četvrti nastavak možda nudi i najkonkretnije odgovore zašto je tome tako.



Umjesto u oceanu RPG iskustava, utopili smo se u patetici igre s dobrim namjerama i živcirajućim likovima

Serijal Star Ocean svima nam je poznat kao zgodan RPG koji je oduvijek imao akcijske borbe, a čija nam je radnja oduvijek rasplamsavala maštu. Zemljani u stoljećima koja dolaze susreću nove rase, civilizacije, otkrivaju nove svjetove... no

nakon odigravanja svakog od prošla tri nastavka imali smo blagi osjećaj prevarenosti i neiskorištenosti potencijala. Ukratko, svaka od svemirskih saga imala je tek nekoliko planeta na kojima se odvijala radnja (čitaj: dva do uvrh glave tri!), a od svemira i svemirskih putovanja

ANIMACIJE

THE LAST HOPE dolazi na čak tri (dual layer, naravno) diska, što nas je dodatno napalilo u nadanju kako ćemo napokon imati više igre, planeta lokacija i svemira. Ali ne, na tri diska nalaze se stotine animacija koje se, srećom, mogu prekinuti. Ako ste prisiljeni na gledanje jer to od vas traži neki posao (recimo recenzentski), grist ćete joypad i udarati glavom u pod jer polusatna animacija izgleda

ovako: pet likova priča, pa jedan kaže značajnu rečenicu. Onda je drugi ponovi, kako bi je bolje razumio, a tada treći kaže: "Čekaj, misliš da će to...", i onda opet ponovi sve, kako bismo još bolje razumjeli. Pa četvrti kaže: "Čekaj, misliš li..." i tako sljedećih pola sata dok vi razmišljate o svim stvarima na koje ste pametnije mogli utrošiti vrijeme i nastavljate gristi joypad uz suze naricaljke.



I ETO TI SMIJEHA Ne, nisam ja ništa s turbomaloljetnom mačkom...



NE, NAŽALOST NE Light saber je nemoguće koristiti, osim ako ga negdje nismo promašili?



VAUUUU, NAPOKON
Vlastiti svemirski brod s kojim je moguće putovati kamo hoćemo!



TIJEKOM PUTOVANJA Na brodu se vrijeme provodi aktiviranjem različitih priča i animacija



TVRDA KOST I prekaljeni veteran. Mora imati opaki ožiljak jer bi izgledao kao sedmogodišnjak.



ZATVORI GUBICU, VATRENI PSIČU
Limley je jedan od najiritantnijih dječjih likova ikad. Igdje.



ŠTO JE NAJVAŽNIJE?

NAJJAČA STRANA STAR OCEANA je borba u kojoj su raspoloživi gotovo svi gumbi joypada, ali nikako nije komplicirana, a još manje glupo stiskanje istog gumba. Najvažnije je u pravom trenutku izići iz bloka i odigrati kontru te običi protivnika iza leđa te ga opaliti po "blind spotu". Svaki vještiji napad aktivirat će bonuse koji se mogu vidjeti na desnoj strani ekrana a dodaju određeni postotak exp. bodova, SP bodova (potrebni za učenje novih mnogobrojnih vještina koje je moguće povezivati u komboe), ili nakon bitke nadoknaditi nešto HP ili MP-a. Nagomilani bonusi koji se prenose i u sljedeće bitke mogu se uništiti ako vam protivnik zada kritični udarac koji i nije teško izbjeći, samo ako se igra taktički pametno.



NAKON BORBE Zbrajaju se bonusi koji se prenose i na sljedeće fajtove

bržih od svjetlosti nismo vidjeli ništa. Svaki je i najbezvezniiji fantasy RPG svijet bio bogatiji od tog beskonačnog svemira! Te nam je početni istraživački entuzijazam igranjem obično splasnulo, baš kao što gledanje svake epizode Star Treka uvijek izgubi smisao nakon pola sata. Nažalost, Star Ocean je RPG, što

znači da ovih pola sata iščekivanja bilo kakvog maštovitog iznenađenja treba pomnožiti sa 60 da bismo, nakon tridesetak sati, shvatili kako ćemo se još načekati dobre svemirske priče, s raznovrsnim plaštetima i izvanzemaljskim rasama.

POVRATAK U BUDUĆNOST

Možda je i tri-aceovcima dosta ovakvih prigovora, pa su se u novom, četvrtom Star Oceanu odlučili vratiti na početak, te ostaviti ambiciozne planove otkrivanja novih planeta u 25. stoljeću nekim drugim generacijama programera i konzola. The Last Hope zbiva se tako u 22. stoljeću, odmah nakon Trećeg svjetskog rata koji je opustošio Zemlju i svojevrstan je prequel svemu onome što smo do sada igrali. Nakon što su uspjeli uništiti i kontaminirati matični planet, Zemljani su shvatili kako bi sad ipak bilo dobro sklopiti primirje i udružiti snage kako bi se preživjeli ispalili u obližnje sustave i naselili

na neki prikladan planet. I tako počinje igra u kojoj bi priča ispričana na pravi način i bila zanimljiva, no scenaristima je i dalje draže držati nas za idiotske potrošače koji gledaju mange za petogodišnjake te hollywoodske ljetne blockbustere, jer smatraju da su nam potonji dovoljno srušili kriterije zdravorazumskog prosuđivanja - dovoljno je dobro se

"Svemirska saga napokon ima i malo atmosfere svemira"

nažderati kokica i staviti idiotske 3D naočale te je svaka glupost na ekranima ispraćena odobravanjem, uz nezaobilaznu riječ "super!"

Okej, sada kada smo zaključili da nam je radnja The Last Hope super, moramo se dotaknuti i najgadjivijeg u igri, a to



DODATNE SATE

može se
utuci na razne
jednostavne side
questove tipa idi i
pronađi



SKUPLJANJE PLODOVA i vađenje ruda te
minerala važan je sastojak svakog pravog RPG-a



SISATA je magičarka
čije objašnjenje
preporučujemo domaćim
celebrity damama:
Povećale su se. Magijom!



NEPRIJATELJI SU

VIDLJIVI Što znači da im
se junačkom taktikom
treba prikrasti iza leđa



SARENA DRUŽINA NA
OKUPU Naglasak na sarena



COMBAT SIMULATOR na
brodu služi i za iskaljivanje na
antipatičnim prijateljima



ŠTETA ŠTO MISIJA na paralelnoj Zemlji,
odnosno Rooseveltu, nije dovoljno iskorištena



su likovi. Nije ovdje samo riječ o još jednom
klišeu gdje ćemo voditi grupu adolescenata
u spašavanje ne svijeta, ne galaksije, nego
cijelog preogromnog svemira (!), na što su
nas Japanci već navikli, nego o načinu na
koji ćemo to činiti. Zar nije najnormalnije
da vam u svakoj avanturi glavni likovi budu
simpatični i da se s njima možete lako
povezati? Ne, nije novi Star Ocean neki
eksperiment u kojem treba vidjeti mogu
li nam se svidjeti likovi sasvim suprotnih
osobina, ovdje je sve napravljeno kako bi
oni bili simpa, ali totalno krivo. Odakle, ah,
početi?

'KAAAAY?

Možda od glavnog lika, koji ima
sve što bi RPG junak trebao imati
- frizuru žute boje, po najnovijoj
tokijskoj modi, cool uniformu, cool ime
koje će vas nasmijati na samom početku
(Edge Maverick! Oko nam mam zasuzi pri
sjećanju na Velikog Bleka, Zagora i Kapetana
Mikija...), no stvari su negdje otišle krivo.
Možda je to zbog visoko sjajnog pogleda
koji izbija iz ogromnih plavih zjenica, možda
i zbog toga jer upravo taj pogled kod svih
likova odaje dojam potpune beživotnosti i
telećeg sindroma, ali najviše zbog ponašanja -
famosni Edge Maverick i u ovome japanskom
RPG-u mora proći kroz sve faze pubertetskog
prenemaganja, i to one najgore, za koje
smo mislili da su već iščezle iz žanra koji bi
trebao odrasti, ali ne. Njegove pišću-kakiću
monologe u kojima nijedna odluka nije dobra

trebalo bi uvesti u priručnike za psihijatre
početnike, kako bi ih se odmah odgovorilo
od budućeg posla. Uglavnom, svaki roditelj
koji ovo vidi i pomisli da će mu dijete prolaziti
slične faze i fraze radije će zadaviti svoje dijete
prije nego što uđe u pubertet. I takvom je u

**"Srećom, dosadne
animacije se mogu i
prekinuti"**

ruke povjerena budućnost svemira!
Srećom Edge ima i svoju uravnoteženu i
urednu, savršeno čednu japansku ženu,
prijateljicu iz djetinjstva, koja će svaku
svoju primjedu popratiti prigodnim
klanjanjem, a budući da je pristojna, ima
sasvim pristojne sise, za razliku od ogromnih
očiju, već spomenutog pogleda. Kao da im
petnaestogodišnji spasitelji svemira nisu
dovoljni, scenaristi su u igru ubacili i nekakvo
tro-četverogodišnje dijete koje jedva priča,
te svojim bizarno-autističnim pristupom
oplemenjuje ovo igraće iskustvo uzrečicom

NAZOVI ME ZA TRI SATE!

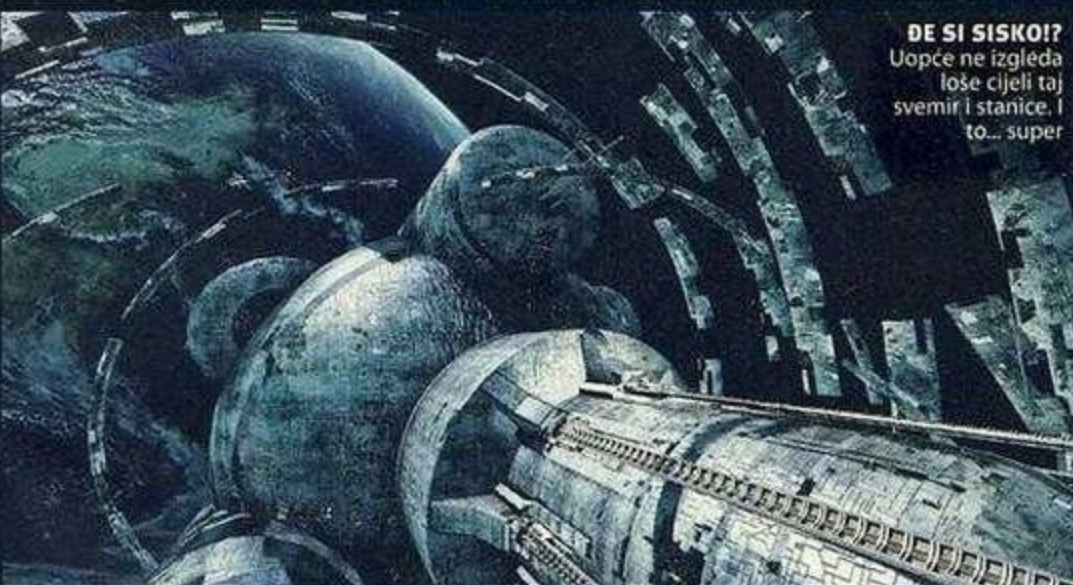
BIT ĆE ČESTA rečenica tijekom igranja Star
Oceana. Naime svaka lokacija ima ključne save
pointe, na početku, sredini i prije bossa, ali sve
između je fajt i istraživanje koji se ne mogu
baš tako ostaviti, jer lokacije su ogromne, a
borbe brojne. Još ako se između umiješa koja
animacija, prosječni prolazak kroz RPG livadu
trajati će barem dva sata. Ne shvaćamo baš
ovaj potez i tako rijetka mjesta za snimanje,
no programeri su očito htjeli naglasiti kako se
igri treba potpuno posvetiti. Pa ako u 4 ujutro
ne isključite konzolu nakon snimanja, znajte
da ćete na sljedećem save pointu dočekati i
debeli dan.



SAVE POINT, save point, gdje si, moram na
spavanje...

RADI LAKŠEG

SNALAŽENJA Mapa koja poslovično ne obuhvaća cijele velike lokacije



DE SI SISKOI?

Uopće ne izgleda loše cijeli taj svemir i stanice. I to... super

AJOJ, AJOJ Opet sam u sukobu s okolinom, jadan i bidad



SCI-FI PLUS FANTASY Najlakše je napraviti svijet s civilizacijom nalik srednjovjekovnoj

BORBE NISU

IZRAVNE nego se ipak ulazi u posebne animacijske sekvence



koja će ući u anale najgorih fraza videoigara - svaku rečenicu završava iritantnim 'kaaay, što bi trebala biti skraćena od okej. Oh, kako treba imati živaca da bi se izdržalo većinu animacija ove igre. Nekakvu polugolu mačkoliku curicu ne želimo ni spominjati, jer ako su kreatori igre bolesni u glavu, prepustit ćemo im to a da se naše ugledne novine ne optužuje za perversnu pedofiliju. Ah da, naravno da će i ljubitelji zaobljenog njihanja doći na svoje - osim curica u škvaldi je i odraslija (što znači da ima nekih 17?) pripadnica izvanzemaljske rase koja će,

" Zbog iritantnih likova The Last Hope bi mogao ući u anale "

osim po vilenjačkim ušima, biti poznatija po ogromnim sisama, jer kakav bi to kliše bio da su propustili big boobles?

I NEŠTO BOLJE VIJESTI

Srećom igranje Star Oceana i nije neki mučan posao koliko je to gledanje njegovih predugačkih animacija u kojima će vas baš sve živcirati. Najlakše ih je preskočiti, uštedjeti kojih pola sata (stvarno su duge) plakanja i udaranja glavom u zid, te pročitati sažetak na kraju. Ali da ne bude sve tako prešmiješno loše, pobrinuo se battle sistem koji je već poznati akcijski stil Star Oceana unaprijedio u zanimljive borbe gdje će vješti borci morati uložiti puno truda i taktiziranja ne bi li pobijedili. Oni ostali ne smiju se zeznuti na početku igre, pa izabrati normal mod borbe, nego onaj lakši koji će pri kraju, a osobito u boss borbama biti dovoljno zahtjevan. Borba je u stvarnom vremenu, moguće je upravljati svim likovima, pa i mijenjati ih s onima sa strane, i koliko god sve to izgledalo komplicirano, odlično se upravlja i snalazi u jednostavnim izbornicima. Trik nije samo u besmislenom, što bržem pritiskanju istog gumba, nego i u čekanju, obranama

i kontrama, te u mogućnosti prikupljanja raznih bonusa koji nagrađuju vješte borce. Moramo priznati, ovo je možda i najbolji fajt u realnom vremenu koji smo do sada vidjeli u žanru.

KOLIKO PLANETA?

A ako ste se kao veteran serijala Star Ocean pitali koliko to najveći i najambiciozniji nastavak ima planeta i lokacija, odgovor je malo kompliciraniji. Da, tehnički, veliki svemir je opet sveden na tri-četiri planeta, ali ima i brojnih drugih lokacija, Zemlja u paralelnom svijetu, što je opet nedovoljno maštovito iskorišteno, ili lokacije na svemirskim brodovima, no sve opet

OPET MI FALI JEDNA ŠIŠMIŠEVA SUZA!

STAR OCEAN JE poznat po kombiniranju i izradi itema, od hrane, ljekovitih napitaka, minerala i ruda pa do umjetničkih djela ili tehničkih naprava kojima se može ukrasiti ili opremiti, u ovom slučaju, svemirski brod. Svi recepti trebaju se prvo izmisliti, pa se tako moraju organizirati seanse s različitim kombinacijama likova kako bi se otvorili novi. Jedini problem u ogromnoj bazi itema, oružja i opreme (koji se nakon izrade još mogu i spajati u novi) jest to što će za neki recept vječno nedostajati barem jedan sastojak. A najgori je problem što će nakon pet sati traženja i kombiniranja taj ultraturbo mač koji ste napravili biti zamijenjen novim i boljim, čim krenete dalje u igru.



NAKON PAR SATI Prostor s itemima više neće izgledati ovako pusto

nekako ostavlja dojam siromašnosti, barem brojčano. Druga su priča ogromne lokacije na malobrojnim planetima, kojih zaista ima, a bome će vas i zadržati jako dugo. Na svima se nalazi dovoljno RPG zezancija, skupljanja, rješavanja jednostavnih zagonetki i borbi, što The Last Hope svrstava u veće i dugotrajnije primjerke u žanru, jer skupljanje itema, njihovo kategoriziranje (ipak smo i istraživači nepoznatog), te tradicionalno mučkanje itema i spravljanje recepata rastegnuto će igru od osnovnih četrdesetak sati za još dodatnih dvadesetak. A tko to ne bi sudjelovao u borbama u areni i završio sa svim nagradama? Svi ti dijelovi dobrog i prokušanog RPG mozaika čine The Last Hope vrlo dobrom igrom koja je na kraju ispala bljutava, pa nam je žao. U prezentaciji se čak i pretjeralo, animacije su predugo i dosadne, grafika je toliko napucana detaljima da ne treba ni pokušati odigrati igru na običnoj CRT telki, a mjuža je standardno visokoprodukcijski dobra. Ako ste spremni pregrmjeti klišeiziranu priču te likove koji ozbiljno testiraju strpljenje, u novom Star Oceanu može se dugotrajno uživati i svaki će ljubitelj žanra u njemu naći već poznate stvarčice iz svijeta JRPG-a. No mi bismo se sramili preporučiti ga nekome tko nikada nije igrao RPG kao igru koju treba obavezno odigrati. **Danijel Reškovic**

Star Ocean: The Last Hope

TRI-ACE / SQUARE ENIX

GRAFIKA
I na flat ekranima znaju zaboljeti oči **16**

ZVUK
Visokoprodukcijski soundtrack, sinkronizacija loša kao i likovi **14**

IGRIVOST
U nekim dijelovima zarazna, ali negdje i dosadno **14**

TRAJNOST
Ne znamo tko bi ga zaigrao opet, niti daje neke bonuse za to **13**

DOBRO
Možda i najbolji fajt u stvarnom vremenu, sitnice koje dobar RPG znače.

LOŠE
Priča i likovi, pokatkad iritantna kamera, neinventivnost i nemaštovitost.

KONAČNO
I opet toliko potencijala, a toliko dosadno

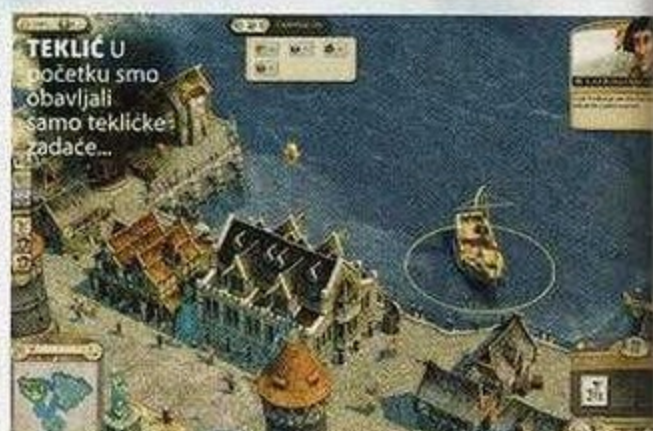
Gp 13 / 20



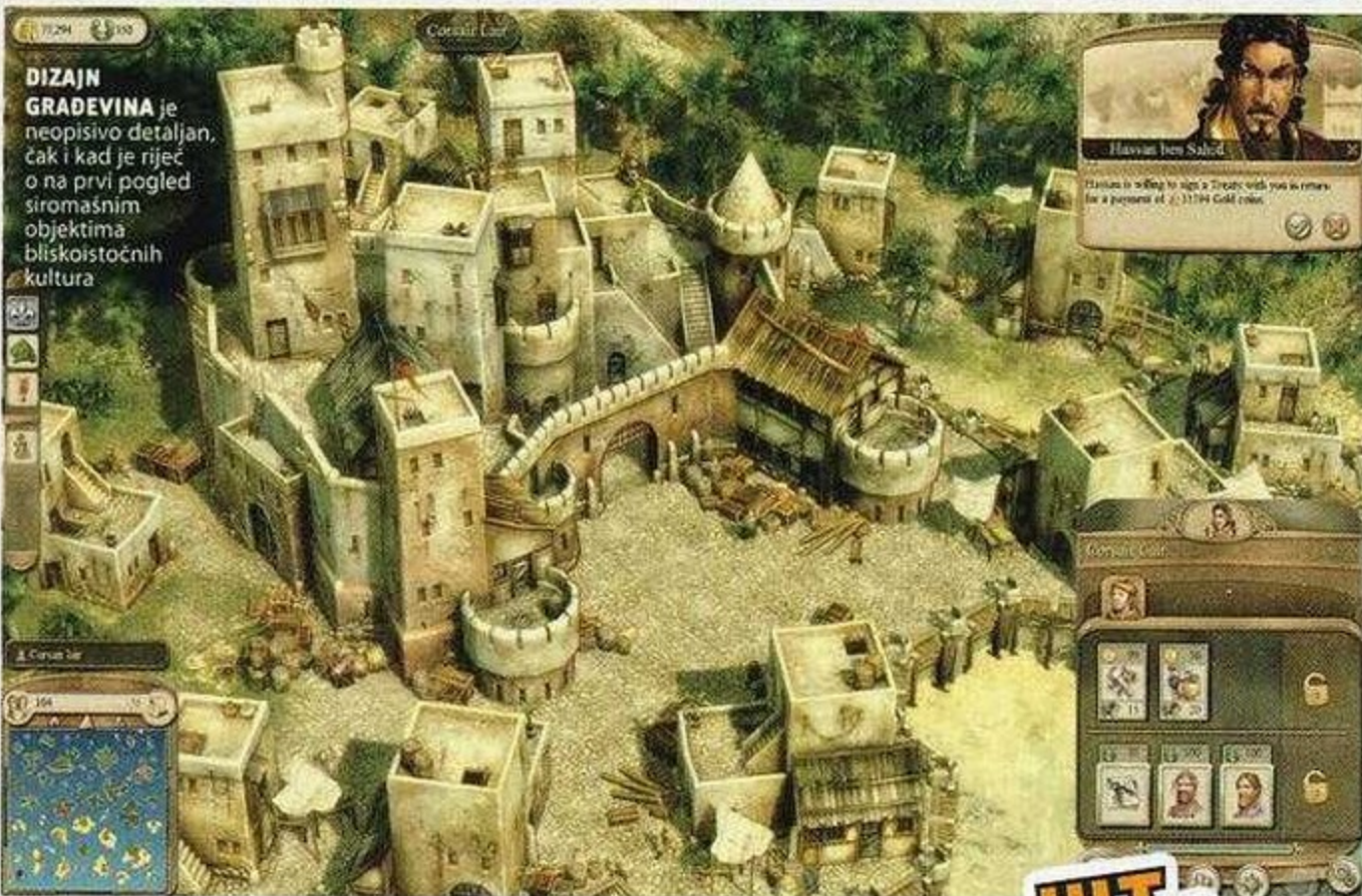
KAMPANJA je jako zabavna i popraćena je sjajno odglumljenim monolozima naratora



OD PUSTOŠI do metropole



TEKLIĆ U početku smo obavljali samo tekličke zadatke...



DIZAJN GRADEVINA je neopisivo detaljan, čak i kad je riječ o na prvi pogled siromašnim objektima bliskoistočnih kultura



TEŠKI RAD ...da bi nas kasnije svojim prohtjevima i zahtjevima tlačili i mučili razmaženi trgovci



TRGOVINA Jednom kada smo napunili skladišta i stvorili višak u proizvodnji, počeli smo određivati brojne i detaljne trgovačke rute

ŽANR STRATEGIJA
IGRAČI 1-2
GODINE 10+
IZLAZI O PRODAJI
PROIZVOĐAČ BLUE BYTE,
RELATED DESIGNS
IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://anno.ubi.com/index.php](http://anno.ubi.com/index.php)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Anno 1404

Golemi gospodarski, ekonomski, graditeljski i strateški lanac

POGLED UNATRAG

Anno 1602 je prije više od jednog desetljeća obilježio razvoj serijala koji, iako možda nisu isprobali, poznaju svi PC gameri. Oduvijek ga znamo i priznajemo kao jedan od najboljih u žanru, ponajviše zbog toga jer svakim novim nastavkom evoluirao i povećavao zabavni faktor. Anno nikada do sada nismo smatrali pretjerano revolucionarnim, sve do prošloga mjeseca, kada je gotovo vratio originalni podnaslov (podnaslov 1602 je bio "Creation of a New World") i zabljescnuo na Wiliu u velikome stilu, te je kao Anno: Create a New World učinio ono što smo oduvijek smatrali logičnim – ponudio klasično strateško iskustvo na toj platformi, kako je i istaknuto u recenziji.

Malo je igara koje nas još od uvodne, u ovom slučaju, prekrasne i fantastično animirane rukom crtane animacije jednostavno uzbude (na neerotičan način) do te mjere da želimo otvoriti dodatni prozor na monitoru u kojem ćemo istovremeno odmah početi s igranjem. Anno 1404 je sve što smo u prošlomjesečnoj recenziji Create a New Worlda za Wii naveli, pa i više. S obzirom na to da je Anno za Wii pokrenuo – barem se nadamo – revoluciju strateškog žanra na platformi, od PC verzije smo opravdano očekivali mnogo. Još smo na prošlogodišnjem GC-u ostali ugodno iznenađeni, čak i zapanjeni

"Multiplayera nema, no tu su tri singleplayer moda"

vizualnom kvalitetom PC inačice, a konačna je verzija donijela mnogo više od fantastičnih vizuala. Anno 1404 je, kao što je to navedeno u podnaslovu, jedan veliki i kompleksni spoj strategije, ekonomije i izgradnje, koji je primamljiv i zabavan koliko i kompliciran.

ANNO

Pristanak broda na mali, nenaseljeni i zapušteni otok, izgradnja prve luke i pozdrav naratora početak su prve misije središnjeg moda igre, a koji će svaki fan Anna prepoznati i sa smiješkom prihvatiti. Uz nevjerovatnu količinu vizualne detaljnosti (o kojoj pročitajte nešto kasnije), Anno 1404 čini vrlo detaljna i kompleksna mehanika kojoj se sigurno neće

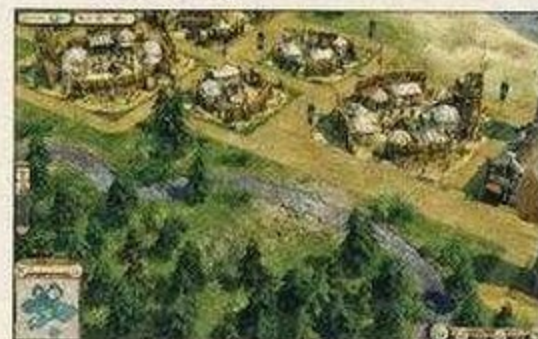
prepuštiti svi igrači. Jednim dijelom i zbog činjenice da u igri ne postoji nikakav detaljan tutorial (osim ako ne odigrate kampanju, no to je opet nešto što se postiže iskustvom), jer je razvojni tim vjerojatno išao s pretpostavkom da će i novi nastavak završiti samo u rukama fanova. A to bi bila velika pogreška, jer jednom kada se naviknete na sve što igra nudi, teško da ćete se od nje odvojiti. Jedan od razloga je da se igra u početku doista čini jednostavnom.

OTVORENIH OČIJU I USTA

KAO ŠTO JE TO spomenuto na početku recenzije, vizualna strana igre je fantastična. I ne samo vizualna, nego i sveukupna prezentacija jednostavno oduševljava. Soundtrack čine prekrasni orkestralni zvukovi koji u realnom vremenu prate svaku situaciju, što znači da će se tempo glazbe ubrzati jednom kada s miroljubivog otoka kamerom prijedete na onaj dio mape u kojemu se vode bitke i pale gradovi, a isto će se tako njen stil promijeniti ovisno o europskim ili orijentalnim lokacijama. Iako zastupljena tek u obliku monologa brojnih naratora, glasovna gluma je besprijekorna i uspijeva podići ionako odličnu atmosferu na novu razinu. Meniji su jednostavni i pregledni, a u njihovoj se pozadini pojavljuje izvrstan art koji također krasi ekran i tijekom poprilično dugih učitavanja. No ipak, grafički Anno 1404 je toliko dojmiv da ćemo ga bez mnogo dvojbe proglasiti jednom od najljepših strateških igara do sada. Nevjerovatno je koliko detalja sadržava svaka scena, od prekrasnog mora i efekata valova, preko nevjerovatnog dizajna likova i građevina, do sitnih detalja poput letenja galebova, trčkanja divljih životinja i slično, koji

Narator će vas voditi korak po korak, te vam objasniti osnove. Sve je u igračoj konstrukciji Annoa povezano. Prvo što je nakon podizanja pristaništa potrebno napraviti jest izgraditi tržnicu koja će na kraju izgledati poput gradskog trga, jer je u njenom okruženju odmah zatim potrebno podignuti određeni broj kuća koje će privući ljude i što je prvi korak do razvoja populacije. Sve je građevine potrebno povezati cestama s određenim središtima, no

se primijete ako na moment zumirate i proučite neke dijelove, pogotovo nenapućenih otoka. Zanimljivo je da se uložilo mnogo truda u dizajn mještana i radnika, pa ćete tako primijetiti očite kozmetičke, pa čak i socijalne razlike među stanovnicima, pogotovo kad je riječ o različitim kulturnim klasama. A to je nešto što ni u akcijskim igrama (da, Prototype, gledamo tebe i tvojih nekoliko tisuća jednako dizajniranih likova) nemamo priliku vidjeti.



ZOOM Jedna od rijetkih strategija koje izgledaju podjednako impresivno i kad ih se zumira



MARKETPLACE

Stanovnike je potrebno smjestiti u radijusu tržnice, te ih s njome povezati cestama, zbog socijalnog faktora



VODA Iako je riječ o strategiji, efekti vode su vrlo ugodni



PROHTJEVI

Vrlo je važno činiti stanovnike sretnima jer to je jedini način na koji će ostati zadovoljni čak i kada im povisimo porez



DIPLOMACIJA je nužna, no u početku je nezanimljiva



TRANSPORT

Iako postoje rute kojima se automatski obavlja trgovina, uvijek je potrebno držati jedan brod pri ruci zbog brzog i ručnog transporta dobara



ORIENT EXPRESS U početku razvoja na opustošenim orijentalnim lokacijama uvjerili smo se u različitost pristupa



VOJSKA

se sprema u rat. Koji nažalost nije pretjerano interesantan.

jednom kada počnete s civilizacijom, počinju i prvi problemi. Vaši su mještani, koliko god bili uvjet za daljnji razvoj, poput male djece, na čije se potrebe uvijek bitno obazirati, jer ako ih zanemarite, doći će do kaosa.

STRAH OD RECESIJE

Vaši prvi mještani su seljaci, koji traže samo osnovno, poput vode, pića, društva i mjesta za molitvu, a zadovoljavate ih jednostavnim načinom izgradnje adekvatnih objekata. Jednom kada udovoljite svim njihovim potrebama, počet će promoviranje određenih domova u više društvene klase, što možete obavljati ručno ili tu zadaću prepustiti kompjuteru, a kada ti isti seljaci postanu punopravni građani, njihove dodatne potrebe, poput zabavljanja i odijevanja, sa sobom vuku izgradnju niza objekata kako bi se kompletirao nekakav, nazovimo ga tako, ekonomski lanac. U igri postoji mnogo vrsta različitih proizvoda, od kojih proizvodnja mnogih zahtijeva određene resurse, koje je opet moguće prikupljati samo uz pomoć nekih drugih itd., a upravo to smatramo takvim ekonomskim lancem. Primjera radi,

za proizvodnju alata potrebno je željezo, no željezo ne možete proizvoditi bez ruda i ugljena za proizvodnju, što opet zahtijeva drva. Dakle, sve se vrti oko ispunjavanja određenih uvjeta. Anno 1404 upoznaje nas i s orijentalnim lokacijama, uz koje dolazi i pregršt noviteta, od brojnih novih tehnologija i infrastruktura,

" Sjajna prezentacija čini Anno 1404 jednom od najljepših strategija "

do prilično drukčijeg pristupa razvoju. Sve su mape obično podijeljene na veliki broj manjih otoka, koji zbog svojih specifičnosti od igrača zahtijevaju razvoj na više odvojenih lokacija, što kontrolu nad cjelokupnim gospodarstvom čini pomalo kaotičnom ako se nepripremljeni uputite u nova istraživanja. No opet, istraživanja su ključna, budući da ni na jednom otoku nećete pronaći sve vrste resursa koji su glavni uvjet za daljnji napredak.

KAKO POČETI

S obzirom na to da Anno 1404 ne nudi podršku za multiplayer, što je zaista šteta, to je donekle nadomješteno s čak tri prilično velika i dugotrajna singleplayer moda. Dakako, dugotrajnost je ovdje relativna stvar, budući da ovisi o stilu igranja svakog igrača, no recimo samo da je cijele partije moguće razvući i do nekoliko dana. Mod Continuous je zapravo ušminkani skirmish, a koji igraču nudi podešavanje i najtanjih opcija pri kreiranju svoje igre, te otvoreni stil igranja

bez ikakvih restrikcija. Ne preporučujemo ga nikako novajlijama, jer oskudijeva bilo kakvim konkretnim savjetima i pomoćima naratora, koje su sastavni dio početne faze kampanje. Kampanja novog Anna nije poput onih u klasičnim RTS-ovima, nego igrača ubacuje u zanimljivu priču koja se, baš kao i igra, odmotava sloj po sloj, nudi gomilu interesantnih questova koji se od običnih teklikih zadataka svode na goleme strateške izazove. Tu je i mod s nekoliko različitih scenarija koji od igrača traže koncentraciju na određenu stratešku domenu, izgradnju, diplomaciju i slično. Diplomacija je jedna od rijetkih stvari koja nam se nije pretjerano svidjela i kojoj nismo pridavali previše pozornosti, kao ni prilično dosadne borbe koje ostavljaju dojam da su tu čisto zbog nekakvog prikaza prisilnog osvajanja novog teritorija ili branjenja vlastitog. Kao što smo spomenuli, multiplayera nema, no tu je nekakva komponenta Gateway to the World koja omogućuje socijaliziranje s communityjem na način dijeljenja screenshotova i saveova, no ni u kojem slučaju ne uspijeva zakrpati ovu rupu. Osim toga, igra pati od klasične mane za ovaj žanr, a ta je da smo se na kraju dana, nakon ulaganja desetaka sati u izgradnju vlastitih gradova i proširenja civilizacije, zapitali da li sve ovo ima smisla, budući da, osim sjajne zabave tijekom igranja, Anno 1404 ne nudi poseban osjećaj dostignuća i zadovoljstva privođenjem igre kraju, što prilično narušava replay value. No dok traje, traje dugo, i doista smo osjećali da igramo jednu od najboljih, najljepših i najzabavnijih strategija ove godine.

Darko Botić

IWR | DS | PC

Anno 1404

BLUE BYTE / UBISOFT

GRAFIKA

Jedna od najljepših i najdetaljnijih igara u žanru

19

ZVUK

Sjajna gluma i odlična orkestralna klasična pozadina

18

IGRIVOST

Dok traje, superzabavno

18

TRAJNOST

Tri SP moda, MP-a nema

16

DOBR
LOŠE

Kompleksnost, kampanja i ostali singleplayer modovi, zabavno i adiktivno, prezentacija

Nema multiplayera, a Gateway to the World je loš nadomjestak bitke

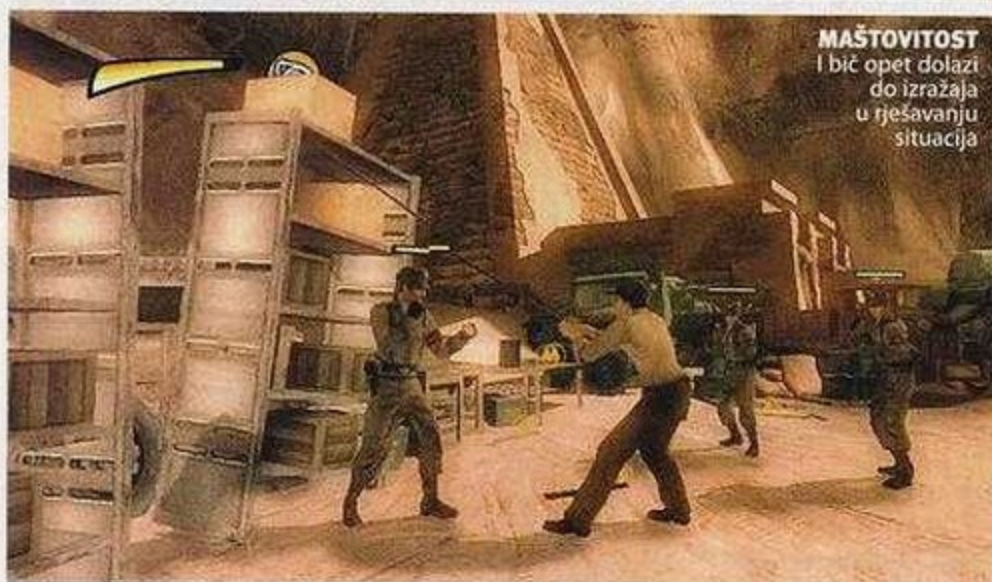
KONAČNO

Unatoč nedostacima i činjenici da je 1701 bio sjajan, Anno 1404 smatramo najboljim dijelom serijala

Gp 18/20



BIČ Indyjev zaštitni znak igra nastoji iskoristiti na svakome koraku



MAŠTOVITOST
I bič opet dolazi do izražaja u rješavanju situacija



LOKACIJE Odaju ugodni osjećaj istraživanja i stvarno su dobro dizajnirane



NE MOŽE BEZ NAPUČAVANJA
I standardnog Indyjeva revolvra

Indiana Jones and the Staff of Kings

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ A2M IZDAVAČ LUCASARTS
HTTP://WWW.LUCASARTS.COM

Glamurozno najavljivan kao veliki povratak legendarnog pustolova u svijet igara, Staff of Kings je, bez ikakve sumnje, potpuno podbacio. Nastao kao odgrizak nekadašnjeg velikog i ambicioznog projekta namijenjenoga next-gen konzolama, a koji je bio baziran redom na raznim revolucionarnim tehnologijama, zapravo više podsjeća na neki nepromišljeno sklepani bučkuriš sastavljen da se pokušaju pokriti financijske rupe nastale očito previsokim ulaganjima u verziju za HD konzole koja nikad neće biti objavljena. Stvari su to žalostnije jer je razvojni studio zapravo gotovo savršeno uspio pogoditi neke elemente igre. Dobar scenarij će vas u klasičnoj Indy maniri pobacati egzotičnim lokacijama širom svijeta (od San Francisca do Istanbula) na kraju tridesetih godina prošlog stoljeća te ćete pritom moći vidjeti prilično maštovito i zgodno dizajnirane razine. Druga stvar je što sama zabavnost igranja na tim razinama i kontrole nisu potpuno dorasli zadatku za jednu prvoklasnu Indy igru kakvu smo ipak od LucasArtsa očekivali. Dobar dio mehanika igre oslanja se na

korištenje biča uz povremenu malkljažu i klasično napucavanje. Zapravo najveći mamac da se zaigra ovaj naslov je to što u sebi sadrži Fate of Atlantis, legendarnu Lucasovu point & click avanturu koja je u svoje vrijeme bila pravi megahit. Šteta, jer uz nekoliko izmjena, pogotovo što se kontrola tiče, i dodatnoga promišljanja Staff of Kings je mogao biti mnogo više.

Damir Đurović

PS2 PSP DS Wii	
Indiana Jones and the Staff of Kings	
A2M / LUCASARTS	
DOBRO	LOŠE
Sarolike, zgodno dizajnirane lokacije	Borba, Wii kontrole i nedostatak bilo kakvog oblika zarazne igrivosti
GRAFIKA	14
ZVUK	14
IGRIVOST	11
TRAJNOST	12
KONAČNO	
Mnogo više od osnovne igre vrijedi mogućnost igranja point & click klasičara Fate of Atlantis koji se u njoj nalazi	
12 / 20	



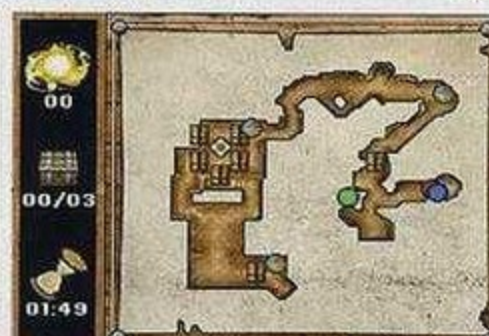
IZNENADENJE?
Priča ispričana kroz statične slike i tekst nije nas oćarala, ali dijalog i slike imaju svoju dozu šarma



MAPIRANA LINEARNOST
Iako izgleda korisno, mapa na gornjem ekranu je nejasna i praktički nepotrebna



KLASIKA S MODIFIKACIJOM
Guranje blokova pratit će vas kroz cijelu igru, no bit će začinjeno zanimljivim varijacijama



ZADIMI I ZAPALI
Zapaljivi dim koji nakon jela ispušta jedan od demona često ćete koristiti za rješavanje zagonetki



RASPALI, MALI!
Svaki od vaših demona dobar je u borbi s određenim vrstama neprijatelja



Overlord: Minions

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ CLIMAX IZDAVAČ CODEMASTERS HTTP://WWW.CODEMASTERS.CO.UK

DS exclusive

Igra Overlord bez Overlorda samog, ova je avantura bogata akcijom varijacija na temu slavni Goblinsa ili Lost Vikingsa jer se temelji na tome da su vam na raspolaganju likovi različitih sposobnosti koje treba pravilno upotrijebiti u rješavanju zagonetki. Likovi su u ovom slučaju mali demonski podanici velikog Overlorda iz igara za PS3 i X360, a zagonetke su svakoake te uključuju i klasično guranje kamenih blokova i paljenje baklji, ali i gutanje sjemenki smrdljivog bilja i pronalaženje magičnog kamena koje duhove lišava zaštitne aure. Uglavnom, raznoliko i zanimljivo te začinjeno borbom koja je jednostavna ali prilično uzbudljiva. Nažalost, kontrole stylusom su dosta neprecizne, a iako to neće često uzrokovati probleme u igri, definitivno bismo puno više uživali da su se programeri potrudili učiniti ih kvalitetnijima. Ostatak tehničke strane je natprosječan iako ne i vrhunski, s ugodnom glazbom i kvalitetnom grafikom - pri čemu nam malo smeta

prilično tamna paleta boja. Levela i zagonetki ima dosta pa se ne radi o kratkoj i jednostavnoj igri, no do kraja će doći samo ljubitelji ovog serijala jer već nakon nekoliko sati vidjeli ste sve što Minionsi mogu a ostatak igre polako prelazi u "odradivanje" koje lako dosadi. Šteta, jer moglo je biti i mnogo bolje.

Berislav Jozić

DS exclusive	
Overlord: Minions	
CLIMAX / CODEMASTERS	
DOBRO	LOŠE
Igra je duga i bogata raznolikim lokacijama i zagonetkama	Nedovoljno precizne kontrole i općenito tamna atmosfera
GRAFIKA	14
ZVUK	14
IGRIVOST	12
TRAJNOST	14
KONAČNO	
Simpatična avanturica za ljubitelje serijala Overlord	
13 / 20	



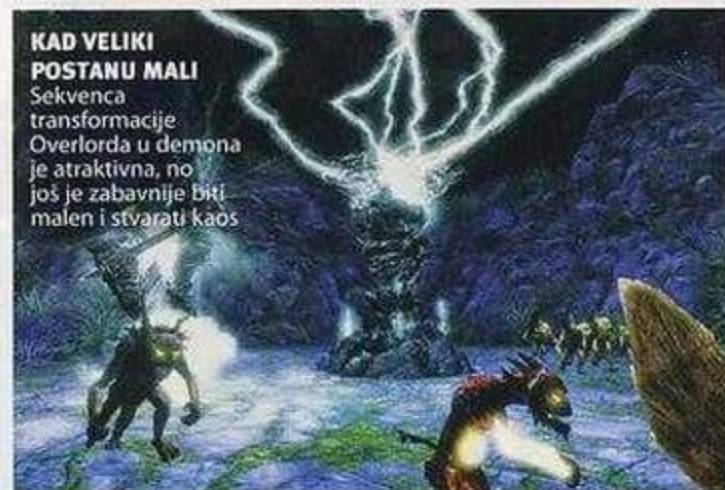
RASPALI!
Opsadni strojevi nisu vam često na raspolaganju, ali su zabavni a izbor meta velik



ATRAKTIVNO I EFEKTNO
Mora se priznati da je kvaliteta grafike (posebno efekata vode i eksplozija) značajno unaprijeđena



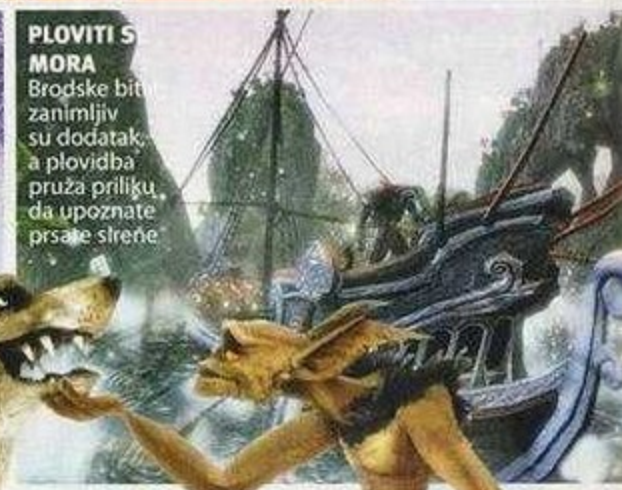
POLIGAMIJA JE U MODU
Ljubavnica je sada više, što znači da ćete kupovati više darova. Nećem sočnijem se ne nadajte.



KAD VELIKI POSTANU MALI
Sekvenca transformacije Overlorda u demona je atraktivna, no još je zabavnije biti malen i stvarati kaos



PRVO OFICIRE
Osim što sliče na one u Asterixu, oficiri Carstva su dosta otporni – ali kad ih sreditte, vojnici su obožavljani



PLOVITI S MORA
Brodске bitke zanimljiv su dodatak, a plovidba pruža priliku da upoznate prsate slene

Overlord II

Gospodar zla se vratio, a njegovi su podanici naučili nove trikove

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1-2
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ TRIUMPH
IZDAVAČ CODEMASTERS
[HTTP://WWW.CODEMASTERS.COM/OVERLORDII](http://www.codemasters.com/overlordii)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Prvi je Overlord bio originalna i nepravredno zanemarena senzacija, kombinacija akcijskog RPG-a koji kao glavni lik ima gospodara zla sa strateškim upravljanjem demonskim podanicima koji su za Overlorda obavljali većinu aktivnosti. Koncept, humor, grafički stil i kaos koji mali demoni stvaraju ostali su isti a nastavak donosi i znatno više raznolikosti te popravlja nekoliko problema iz originala. Ali...

ZLO JE SAMO SEBI SUDBINA

Onima kojima se svidio prvi dio da odmah kažemo: igru se isplati kupiti, ali budite spremni na frustracije. Glavnoj je izvor kamera koja se ponaša idiotski a vi je pozicionirate desnom glijivom kojom usmjeravate i demone – pa igra često pogrešno shvati što želite. Kad većinu vremena pazite kako se pozicionirate da vam kamera ne smeta, znate da je problem. Popriličan. Olakšan je, doduše, time što je Overlord II fokusiran na izravnu akciju, s minimalnim rješavanjem zagonetki ili strateškim korištenjem

vaših demona – a to je ujedno još jedna kritika. Mini mapa koja je u prošlom dijelu

DA SMANJITE FRUSTRACIJE...

KAO I MNOGE IGRE, Overlord II koristi autosave funkciju, no ona je pomalo nepouzdana. Pozicija će se snimiti kad završite neku misiju, ali pokatkad i unutar nje – no bez upozorenja. Tako se zna dogoditi da se pozicija snimi unutar misije baš u trenutku kad ste pretrpjeli prilične gubitke u demonima i možda bi vam bilo pametnije učitati i krenuti ponovo. S druge strane, katkad se misija otegne i vi morate prekinuti (na primjer jer netko drugi želi koristiti TV) a "saving in progress" nikako da se pojavi. Za ovo drugo nema pomoći, ali za prvo ima: poslije svake misije, u svom tornju, ručno snimite poziciju na novu datoteku. Na taj će se način sljedeći autosave snimati preko vaše novosnimljene pozicije a prošli autosave ostat će očuvan – za slučaj da igra snimi poziciju na mjestu i u trenutku koji vam ne odgovara.



MAPA SUDBINE Osim što na mapi birate svoju sljedeću misiju, tu je i opcija za ručno snimanje pozicije

nedostajala sad je tu, no gotovo je beskorisna, a kao zaljubljenicima u šarm vragolastih demona, smeta nam i to što je njihovo čavrljanje stišano u odnosu na ostale zvukove pa manje dolazi do izražaja, a čini nam se da je i raznolikost njihovih komentara smanjena.

NIJE LOŠE SVE ŠTO JE CRNO

No upravljanje demonskim hordama je ludo zabavno, jer super šaljivo razaraju sve pred sobom, skupljaju predmete koje mogu iskoristiti i s krikovima radosti bacaju se na simpatične životinje te ih odvajaju od života. Osim trikova vezanih uz njihove specifičnosti (demoni su kao i prije borbeni, vatreni, vođeni i otrovni), vaši podanici sada znaju jahati na raznim stvorenjima, upravljati opsadnim strojevima i brodovima, a i Overlord može postati jedan od njih te ih povesti uskim prolazima kojima inače ne bi mogao ići. Protivnici su dizajnirani s priličnom dozom humora pa ćete se boriti s Carstvom inspiriranim starim Rimom, pretilim sirenama, ekološki osvještenim vilenjacima upitne seksualne orijentacije i minijaturnim gnomovima koji vam ne mogu apsolutno ništa, ali svejedno pokušavaju. Okoliš je jednako raznolik, a iako bismo možda poželjeli više noviteta u izgradnji svog tornja, opremanju Overlorda i interakciji s ljubavnicama, treba priznati da Overlord II puno toga radi kako treba. Da je bar imao još malo vremena za tehničku doradu.

Berislav Jozić

1 X360 | PC | PS3

Overlord II

TRIUMPH / CODEMASTERS

GRAFIKA

Sarmantno i raznovrsno, s pomalo grotesknim stilom

15

ZVUK

Govor likova nije loš, ali su demoni stišani u odnosu na okolinu.

14

IGRIVOST

Kamera jako otežava stvar, ali humor je popravlja

15

TRAJNOST

Osnovna avantura nije kratka, a tu je i grupna igra

15

DOBRO

Raznolikost, humor i ugodno balansirana težina.

LOŠE

Iznimno loša kamera i premalo zagonetki.

KONAČNO

Biti zao još uvijek je zabavno iako katkad frustrirajuće

Gp 15 / 20



Minon: Everyday Hero

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1-2 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ RED ENTERTAINMENT IZDAVAČ NORDCURRENT [HTTP://WWW.NRDCURRENT.COM](http://www.nrdcurrent.com)

Wii exclusive

➔ Sigurno ste bar jednom u životu posložili domine u red i gurnuvši prvi uživali u pogledu na red pločica koje se jedna za drugom ruše u baletu fizike. Everyday Hero pokušava isti osjećaj dočarati na malo drukčiji način - stavivši vas u ulogu heroja koji juri po linijama padajućih pločica. Totalno uvrnuta priča stavlja vaše rušenje pločica u svrhu pomaganja različitim ljudima, no to vas ne treba zabrinjavati jer vaš je cilj samo doći od jednog do drugog kraja levela postavljajući domina pred sebe. Postoji i kvaka: količina domina koju možete postaviti ograničena je supstancom po imenu Minonaide. Nju pak nadopunjavate korištenjem drugih objekata u levelu umjesto domina i mahanjem Wiimoteom dok Minon juri. Kad stane, Wiimote naginjete naprijed i natrag da održite ravnotežu dok brzo odabirete kojim putem dalje.

Možda zvuči zapetljano, ali kad ovladate postupkom, klizit ćete levelima brzo i okretno uz zadovoljstvo gotovo jednako onom koje smo osjetili dok smo kao Prince of Persia u letu svladavali kilometre. Iako se u njima dosta teško snaći, leveli su kratki i malo ih je pa je Minon jedna od najkraćih igara koje smo igrali a njegov pomaknuti japanski šarm svidjet će se tek manjem broju igrača. A ipak, ima nešto u tom rušenju domina. **Berislav Jozić**

exclusive Wii	
Minon: Everyday Hero	
RED ENTERTAINMENT / NORDCURRENT	
DOBRO	Osjećaj surfanja na valu domina koji se ruše
LOŠE	Pronalaženje puta kroz level je nepotrebno teško
GRAFIKA	13
ZVUK	12
IGRIVOST	13
TRAJNOST	05
KONAČNO	Simpatična i vrlo kratka arkadica u italucinoj japanskom stilu
	13 / 20



Let's Tap

ŽANR KOLEKCIJA MINI IGARA IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ PROPE IZDAVAČ SEGA [HTTP://PROPE.SEGA.JP/LETSTAP/](http://prope.sega.jp/letstap/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Wii exclusive

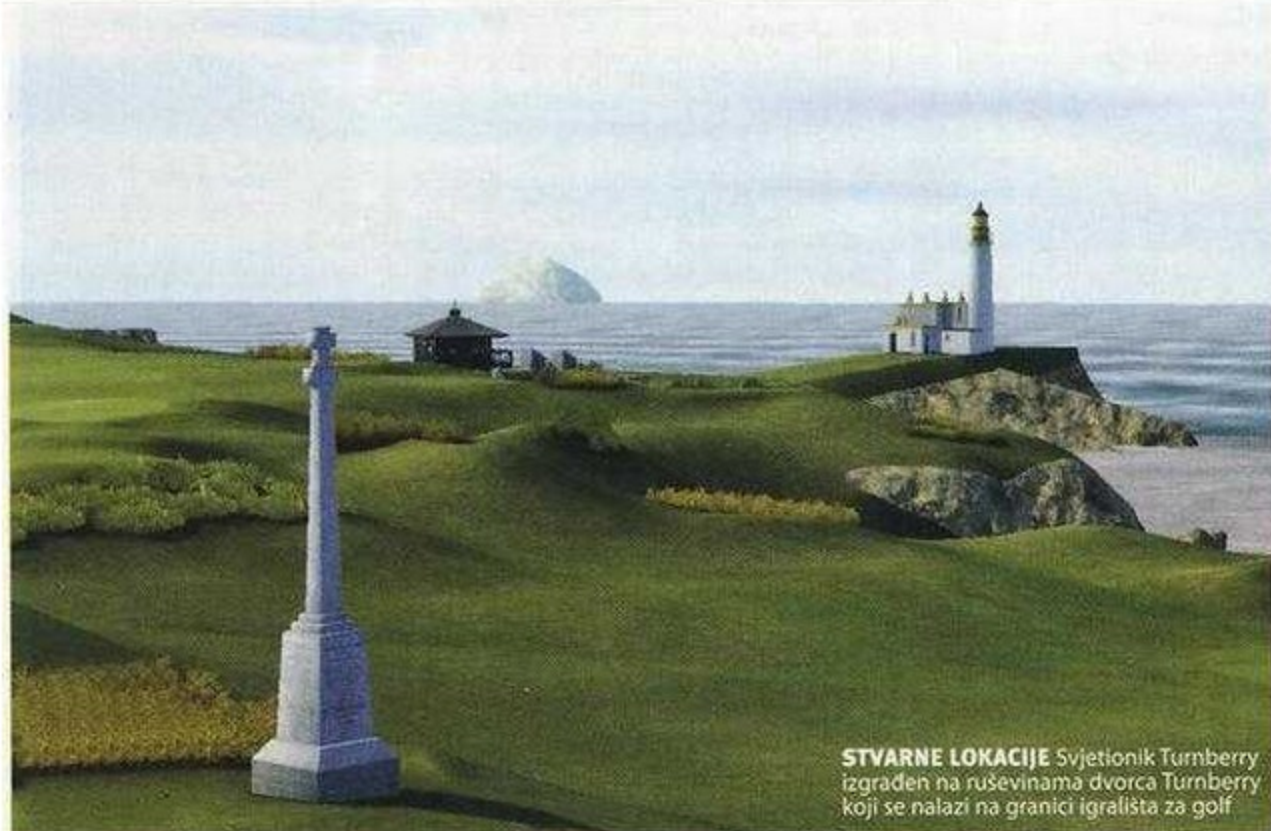
➔ Prvi proizvod nezavisnog studija što ga je nakon odlaska iz Sege osnovao jedan od kreatora Sonica, Yuji Naka, jednostavna je kolekcija od samo pet mini igara specifična samo po svom načinu kontrole: tapkanju. Naime, igrate tako da položite Wiimote na kartonsku kutiju (koja dolazi u paketu s igrom, ali može poslužiti i bilo kakva manja kartonska kutija) i prstima tapkate po njoj. Vibracije se prenose u Wiimote a brzina i snaga tapkanja interpretira se na različite načine ovisno o igri koju igrate. Na primjer u Tap Runneru lagano tipkanje znači trčanje a snažno skok, pa je za pobjedu potrebno brzo i lagano tapkati da vaš trkač jurne te u pravom trenu lupiti jako za preskakanje prepreka. Da, jednostavno je, a upravo je Tap Runner ludo zabavna mini igra koja pri igranju u četvero može odnijeti nekoliko sati u komadu. Ostale su

lošije, a svaka od njih zabavnija u društvu nego kad ste sami. Ukupan dojam koji Let's Tap zato ostavlja je da se radi o eksperimentu s novim načinom kontrole, iako se ne može reći da je tehnički ili vizualno nedorađen. Glazba nas, doduše, nije oduševila, no općenito ne volimo japanske elektroničke ritmove. S druge strane, ako volite tapkati prstima kad ste nervozni ili vam je dosadno, činjenica da je netko od toga napravio igru sigurno će vas razveseliti. Šteta što Let's Tap nema dovoljno zanimljivog sadržaja da to početno veselje bolje iskoristi. **Berislav Jozić**



exclusive Wii	
Let's Tap	
PROPE / SEGA	
DOBRO	Originalni način kontrole koji zaista funkcionira
LOŠE	Malo mini igara koje brzo dosade
GRAFIKA	15
ZVUK	11
IGRIVOST	15
TRAJNOST	08
KONAČNO	Originalna ideja s vrlo malo sadržaja - ali isplati se isprobati
	14 / 20





STVARNE LOKACIJE Svjetionik Turnberry izgrađen na ruševinama dvorca Turnberry koji se nalazi na granici igrališta za golf

Tiger Woods PGA TOUR 10

Uvijek ste se pitali kako bi bilo zaigrati golf? Najrealnije iskustvo do sada je pred vama!

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-4 + ONLINE
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ EA TIBURON
IZDAVAČ EA
[HTTP://tigerwoodspgagatour.easports.com/](http://tigerwoodspgagatour.easports.com/)

Dođe čovjeku da se stvarno zapita ima li kraja štancanju novih nastavaka pojedinih igara. Teško, bar kad je riječ o Electronic Artsu. OK, da smo na njihovu mjestu, ne bismo se ovim zamarali, no budući da nismo, dajemo si za pravo da se zapitamo koliko sve to ima smisla. Jer kod većine naslova se na kraju sve svodi na to da se na staroj igri malo ispolira grafika, ubaci nekoliko dičdi i zanimljivih dodataka i to je to. Dakle, ništa što ne bi moglo stati na nekakav online update. Ali, naravno, kako jadni moraju od nečega živjeti, onda se sve zapali na novi "duvd", nacrtu se novi omot i

"Sad će i zagriženi ljubitelji Everybody's Golfa razmisliti o kupnji Wiija"

pošalje u prodaju. Pa, kad je tako, hajde da vidimo što nam nova turneja po livadama donosi za ovu sezonu.

TKO WII DOLJE SAD JE GORE

Kao prvo, odmah da naglasim da vlasnici Wiija slodobno dodaju dvije ocjene gore, jer je njihova verzija toliko i bolja (detaljnije u okviru). No to nikako ne znači da bi vlasnici ostalih konzola trebali propustiti ovaj naslov, naravno ako vole ovaj sport, jer noviteta je ipak dovoljno da na prošli nastavak istog trena slobodno mogu zaboraviti. Naime, promjene jesu male, ali itekako značajne. Kao prvo, popravljen je definitivno najveći propust iz prošlog nastavka, izvođenje

puttinga (valjanja). Sad će se i zagriženi ljubitelji Everybody's Golfa konačno moći snaći. Sve ono što je prije donosilo hrpu frustracija nakon uspješno izvedenog prilaska rupi sada će uz malo vježbe donijeti zadovoljstvo nakon izvedenog udarca, bilo da se radi o solo igranju ili uživanju s društvom. Na raspolaganju je 16 stvarnih golf-terena, a velika novost su realni vremenski uvjeti na njima. Dakle, svi oni čija je konzola spojena na internet pri dolasku na određeni turnir dobit će vremenske uvjete kakvi trenutačno tamo vladaju. Osim potpuno novog vida realnosti, dobili smo i mogućnost da skoro uvijek iznova igramo u različitim uvjetima, što praktično znači da će vam dotični teren uvijek biti novi izazov. Zatim, imamo priliku zaigrati neki od stvarnih scenarija koji su se odigrali u povijesti, a tu je prvi put i prilika da odigramo U.S. Open Championship, jedan od najvećih i najtežih turnira godine, mjesto na kojem i najveći padaju. Sve u svemu, iako nismo ljubitelji EA-ova štancanja novih naslova, PGA Tour 10 je ipak uspio iznenaditi te slobodno možemo ustvrditi da vrijedi svake kune koju ćete dati za njega. Iskrena preporuka svim ljubiteljima sportskih naslova. **_STING_**



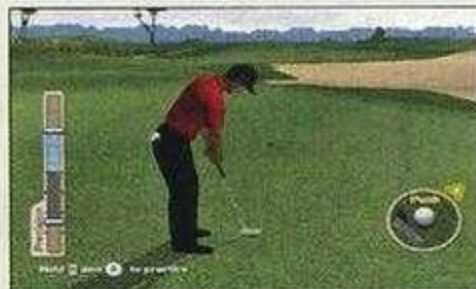
PUTTER Dio igre koji je najviše vadio za poboljšanjem i konačno smo ga dobili u obliku koji radi. Istina, kao i sve, traži vježbe, ali ovaj put ćete ovisiti o sebi.

WII MOTIONPLUS

NAKON PRILIČNO FRUSTRACIJA koje je igranje Wiimoteom donijelo u prošlom nastavku, tvorci igre su potpuno doradili sustav igranja i postigli pun pogodak. Svi vlasnici Wii MotionPlus dodatka dobit će izniman osjećaj upravljanja, gotovo kao i pravom palicom (naravno, mnogo jednostavnije nego u pravom golfu). Nakon što odredite smjer, možete se posvetiti izvođenju udarca točno po vašoj želji. Da li želite duge jake udarce ili pak kratke udarce za potkopavanje, kratka energična valjanja ili pak preferirate duge sporije udarce za određivanje snage, sve je tu. Na vama je samo da se posvetite vježbanju, a zatim prepustite uživanju u svom trudu. Osim ovoga, Wii verzija donosi i potpuno novu igru Disc Golf (nama poznatiji kao frizbi golf). S obzirom na to da osim ove igre Wii MotionPlus već sad podržava i Virtua Tennis 2009 zatim EA Sports Grand Slam Tennis te uskoro i Wii Sports Resort, svakako preporučujemo kupnju ovoga dodatka.



Wii MOTIONPLUS izvrstan dodatak koji donosi novu dimenziju igranja



PRECIZNOST je drastično povećana, a omogućeno je i izvođenje udaraca po vlastitom ukusu



DISC GOLF Izvedenica golfa koji se igra frizbijem, zabavna igra za sve uzraste



Tiger Woods PGA TOUR 10

EA TIBURON / ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA

Vidljive su male korekcije, ali bi ipak trebalo biti puno bolje

15

ZVUK

Tipična golf-atmosfera, no komentatori brzo dosade

12

IGRIVOST

Uz sitne promjene potpuno nova (bolja) igra, osobito za Wii

17

TRAJNOST

Zasigurno do sljedećeg nastavka: puno podigli i turnira

17

Realni vremenski uvjeti, U.S. Open Championship, novi puttering, odlična podrška za Wii MotionPlus

Mogućnost utjecanja na rotaciju loptice tijekom leta, repetitivni komentari brzo dosade

KONAČNO

Konačno pogodak, iako je ostalo dosta mjesta za pomak. Ono najvažnije - igrivost, značajno je unaprijeđeno. Za Wii dvije ocjene gore

Gp 15 / 20

OVERDRIVE Kad svladate dostatnu količinu protivnika, moći ćete uključiti Overdrive koji omogućuje 20-ak sekundi iznimne snage



ZDRAVLJE Iako igra nije preteška, obratite pozornost na stanje robota. Ako se ekran zacrveni, vrijeme je za bijeg i traženje zaklona, u kojem će se zdravlje ubrzo obnoviti samo od sebe



ŽANR TPS
IGRAČI 1+
ONLINE
GODINE 2+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ LUXOFLUX
IZDAVAČ ACTIVISION
[HTTP://www.transformersgame.com/](http://www.transformersgame.com/)

POGLED UNATRAG

Transformeri imaju bogatu i dugu povijest u svijetu igara, no ovog puta osvrnut ćemo se samo na suvremenu prošlost i igru Transformers The Game, koja proizlazi iz filmskog serijala iz kojeg je nastao i Revenge of the Fallen. The Game nije bila posebno zapažena, a tako ju je percipirala i stručna kritika. Ipak, opće ludilo koje je zavladao izlaskom filma omogućilo je proizvođaču (Traveller's Tales), i izdavaču (Activision), razumnu zaradu na račun imena koje su prodavali. Activision je zbog masivnog uspjeha prvog filma pokušao biti pripremljeniji za novi nastavak, a time i novu igru koja je bila neizbježna, pa je izradu prepustio Luxofluxu (Shrek 2, Kung Fu Panda) s nadom u bolji konačni rezultat.

Transformers: Revenge of the Fallen

Kroz gustiš ispucanog streljiva i kroz vatromet eksplozija, probija se uglavnom dosada

Studio Luxoflux igrom koja prati događaje iz istoimenog filma i pojavljuje se na tržištu simultano s njime nije polučio rezultat koji će vas "izbaciti iz cipela", i time vjerojatno otkrivamo sasvim dovoljno o igri. Ipak, u usporedbi s Transformers The Game, koja je pratila prvu epizodu filma iz 2007. godine, Revenge of the Fallen je svakako poboljšanje. ROTF ovlašt prati radnju filma odnosno, čini to na takav način da nećete dobiti previše informacija o filmu igrajući igru. To je i razumljivo, jer producenti filma htjeli su što više od radnje filma sačuvati od izlaganja javnosti koja još nije pogledala film i donijela im zaradu na tom prodajnom kanalu. Ipak, u skupoj igri koja je pratila hollywoodskog blockbustera očekujemo pokoju vrhunska animaciju koja će spojiti priču razasutu kroz 14 regija i 23 nivoa, ili barem koji isječak iz filma za nagradu. U ROTF iznenađujuće nismo dobili baš ništa osim nekakvih "tlocrtolikih" animacija koje bi valjda trebale biti ekvivalent pogledu robota i koje bi trebale biti totalno cool, ali ja sam nekako staromodan tip, i nisu me baš impresionirale. S druge strane, bio bih zadovoljan kad bi to bio jedini ili najveći problem ove igre, ali nije.

DOMO ARIGATO, MR. ROBOTO

Nažalost, najistaknutiji problemi igre su igrivost, njezina ukupna nezanimljivost i čudna bezbojnost likova koji bi trebali biti puni života i ljudskih osobina. ROTF je pućačina iz trećeg lica s mikroelementima avanture, koji gotovo da nisu vrijedni spomena, a u kojem se možete boriti na strani jedne od poznatih frakcija: Autobota ili Decepticona. Igra počinje tutorialom u kojem se upoznate s kontrolama, nakon kojeg su

"Brojnost i kompliciranost kontrola problem je tijekom cijele igre"

stvari počele neobično mirisati. U najmanju ruku čudan dizajn kontrola, iznenađuje i živcira u istom trenutku. Transformerom je moguće hodati i boriti se izbliza korištenjem sticka i jedne tipke i to je više-manje u redu. Nadalje, moguće je i pucati, i to primarnim i sekundarnim oružjima, pri čemu treba pripaziti na pregrijavanje jednih i drugih. Osjetljivost kontrola može biti problem, no moguće ju je podesiti, ali tada na red dolaze transformacije. Da biste se transformirali, morate pritisnuti **RT** (**B2**) koji inače služi za

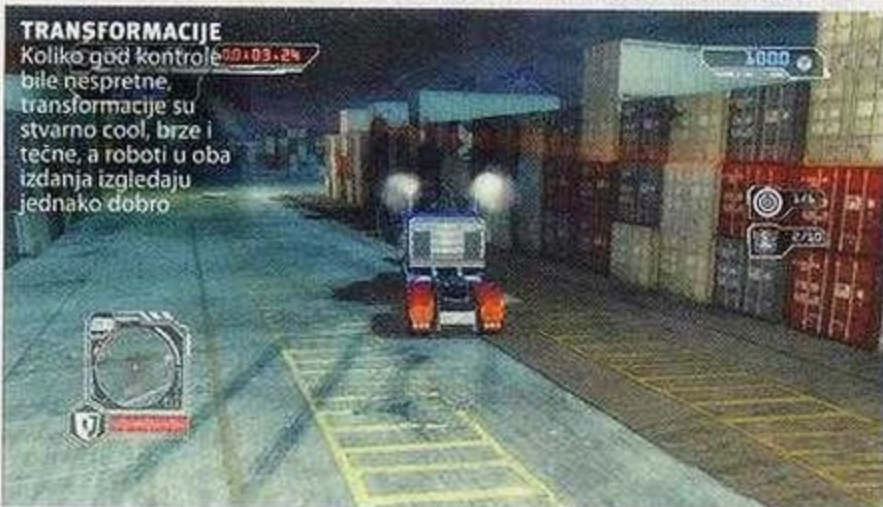
MULTIPLAYER Sadrži pet modova: Deathmatch, Team Deathmatch, One Shall Stand (lov na zapovjednika druge skupine), Control Points i Battle for the Shards (CTF)



KUKAVICA Situacija s kojom ćete se često susretati. Čim se pokušate približiti protivniku radi bliske borbe, slijedi utrka do nove početne pozicije. Protivnici su uglavnom raspoloženi samo za borbu vatrenim oružjem.

TRANSFORMACIJE

Koliko god kontrole bile nespretne, transformacije su stvarno cool, brze i tečne, a roboti u oba izdanja izgledaju jednako dobro



DODACI

IGRU MOŽETE IGRATI zastupajući Autobote ili Decepticone. Obje kampanje imaju jednaka svojstva, vremenski su ograničene, te omogućuju "otključavanje" poboljšanja, dodatnih nivoa i posebnih svojstava robota. Brzina, preciznost i izvršavanje usputnih zadataka ključni su za količinu energona (novca) koju ćete osvojiti i potrošiti za unaprjeđivanje zdravlja, ubrzanje obnavljanja specijalnog poteza, produljenje vremena do pregrijavanja oružja, ubrzanje hlađenja oružja, produljenje trajanja turba i ubrzanje obnavljanja turba. Posljednja dva poboljšanja su nevažna, jer vam turbo neće previše pomoći da brže odradite zadatak, a upravljanje Transformerom bit će dodatno otežano.



SPECIJAL Svaki lik ima svoj specijalni potez koji se izvodi pritiskom na **Y** (**△**). Neki postavljaju automatska mitraljeska gnijezda, neki ošamućuju protivnike, neki momentalno liječe zdravlje sebe i suboraca u bližem okruženju.



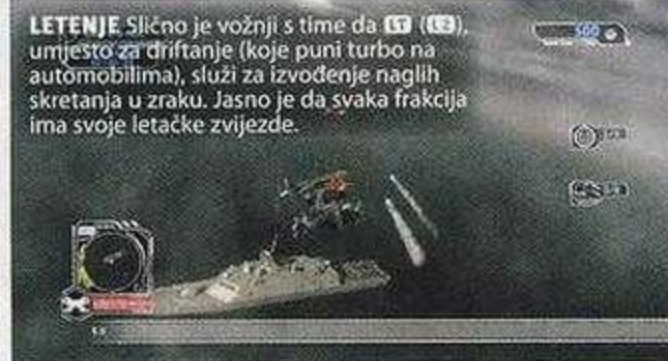
AI? Decepticoni su toliko glupi da će unatoč vatri biti uporni s usponom na zgradu. Nikad (!) neće pobjeći, te će u većini slučajeva poginuti prije vrha ili doći tamo znatno oštećeni.



BODOVI Umjetnički dojam je važan i za svako ubojstvo izvan uobičajenih okvira stječu se dodatni bodovi za nabavu poboljšanja.



ENERGONI Osim brzinom i preciznošću, tzv. Energone ostavlja svaki poraženi protivnik u vidu plavih lebdjećih točkica, koje će lebdjeti do robota kojeg kontrolirate.



LETENJE Slično je vožnji s time da (L) (R), umjesto za driftnje (koje puni turbo na automobilima), služi za izvođenje naglih skretanja u zraku. Jasno je da svaka frakcija ima svoje letачke zvijezde.



BOSSOVI Vodite računa da neadekvatna kamera i nespretne kontrole, uz gomilu protivnika mogu izazvati neželjeno ponavljanje borbe.



AUTO MOD Koliko god izgledao interesantno, auto-mod je zapravo dosadan, a upravljanje je prilično složeno.



DECEPTICONI Njihova kampanja odigrava se na istim lokacijama, no zadaci su ipak nešto drukčiji i zadovoljavajuće zanimljivi.

pucanje, a za pucanje u obliku vozila koristiti tipku koja inače služi za blisku borbu (zbog čega je tijekom cijele igre lako pobrkati kontrole). Najgore je što tijekom cijele transformacije morate držati pritisnut **LT**. Otpustite li **LT** makar malo, robot se vraća u svoje droidno obličje, što je pak prožeto dodatnim setom neobičnih kontrola. Naime, ako poželite izvesti jak udar u zemlju, trebat ćete simultano pritiskati zadanu tipku i **LT**,

"Multiplayer, u kojem su protivnici pretpostavljamo isto spretni s rukovanjem kontrolama, trebao bi pružiti više zabave od singleplayera"

pa otpustiti **LT**, a nastaviti držati tipku da bi se udar izveo. Isto je i s naprednim skokom ili izmicanjem. Kad još pritom potegnete i lijevi stick i pomaknete kameru, potpuno gubite osjećaj za to gdje se nalazite, pogotovo u nekoj žestokoj bitki.

A ŠTO SAD?

No dobro, moguće je nekako se naviknuti na kontrole i transformacije, ali negdje u trenutku kad svladate kontrole, suočavate se s činjenicom da u igri ne možete ništa osim skakati i pucati na druge robote,

među kojima razlike, u vrevi akcije, nećete ni primijetiti. Gdje koji boss i gomila bezličnih pijuna prerusenih u policijska vozila, vojne terence ili helikoptere. Dobro, reći ćete, i u drugim igrama tamanite protivnike i to je to, zar ne? Ali u ovoj imate mogućnost izvesti gomilu poteza, letjeti, skakati, gurati, voziti, no gotovo svakog protivnika moguće je svladati korištenjem primarnog oružja bez potrebe za ikakvom usporednom atrakcijom. Uzmete li pritom u obzir da su protivnici prilično bedasti, te da će u većini slučajeva mirno stajati dok ih puniti streljivom, akcija i nije osobito inspirirajuća. Posebno me razočaralo što sam tih nekoliko poteza za

blisku borbu, koje sam svladao uz dosta muke, jedva dobio priliku koristiti, budući da se protivnici pri najmanjem približavanju rukohvatu odmah transformiraju u vozila i bježe uokolo, što znači da je 95 posto naglasak na borbi vatrenim oružjem, dok je bliska borba samo kozmetika. Ako ste i nakon ovoga neslomljivi ljubitelj ikonografije Transformer, igra će vas ipak nagraditi otključavanjem dodataka (vidi okvir) i pružiti dovoljno razloga za zabavu i veselje. Pretpostavljam (bez gledanja nastavka filma) da se možemo nadati daljnjem filmskom iscrpljivanju franšize Transformers, pa je izvjesno da ćemo dočekati i neko dodatno poboljšano izdanje igre u kojem će potencijal franšize biti primjereno iskorišten, ne ostajući tek na razini mlakog marketinškog alata.

Tomislav Tomašić

NOVI ZADACI

ZAVRŠETKOM SVAKOG NIVOA dobivate medalju ovisno o brzini kojom ste izvršili prvi zadatak, a time otključavate nove regije, nivoe i dodatne zadatke vezane uz onaj koji ste upravo izvršili. Otvaranje novih zadataka značit će i mogućnost njihova odigravanja drugim robotima. U okviru određene regije i nivoa početno je dostupan samo jedan robot, a postupnim završavanjem sljedećih zadataka u toj regiji i nivou, dobit ćete mogućnost igrati s novim robotima, što će biti zabavno prilikom ponavljanja, jer omogućava

NOVI ZADACI U početnoj verziji zadatka treba potamaniti određenu količinu protivnika, a u drugoj se najčešće dotičete kvaziavanturističkog dijela (npr. u određenom vremenu popraviti satelitske antene i uspostaviti vezu sa stožerom).

bolji i raznolikiji taktički pristup zadatku, ako poželite takvo što. Završite li oba zadatka na jednom nivou, dobivate mogućnost igrati taj nivo u free roaming modu.



PS2 | PSP | X360 | PC | Wii | PS3

Transformers: Revenge of the Fallen

LUXOFLUX / ACTIVISION

GRAFIKA
Dobar dizajn botova i eksplozija, slab dizajn okoline **14**

ZVUK
Djeluje nekako previše pitomo **14**

IGRIVOST
Potencijal postoji, ali nije iskorišten. Jednolično. **13**

TRAJNOST
Ako vam se ipak sviđa, ima tu materijala, dvije kampanje i multi. **16**

IGRIVI LIKOV I dvije pune kampanje, multiplayer

KONTROLE Kontrola, kretanje kamere

KONAČNO
Bolje od prethodne igre. Od (izvjesnog) nastavka očekujemo korak dalje.

GP 14/20



DRŽI LINIJU
Igranje udvoje je dobro riješeno, ali dva dobra igrača lako se mogu naći u pat poziciji



MANJE ILI VIŠE?
Sumi ikonica pri vrhu ekrana nije lako snaci, no još su teže misije u kojima ste ograničeni na samo nekoliko jedinica ili čarolija



SUNCE ZADE, NOĆ PADE
Smjena dana i noći isključivo je kozmetičkog značaja



TO JE HUMOR? Konverzacije među likovima su otkačene i pokušavaju biti smiješne, ali ne uspijevaju prečesto



RAZVOJNO STABLO
Igra ima i aspekt razvoja jedinica i čarolija po dobro poznatom tehnološkom stablu

Swords & Soldiers

ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-2 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ RONIMO GAMES IZDAVAČ NINTENDO
HTTP://WWW.SWORDSANDSOLDIERS.COM/

Skupljate resurse, proizvodite trupe i šalje ih na protivnike, osvajajući teren i utvrđujući ga obrambenim tornjevima. Strategija, zar ne? Pa kako to da je gledamo u 2D, s boka, kao platformsku igru? Lijepo - S & S dokazuje da je moguće na kvalitetan način spojiti nespojivo i uz to uspijeva biti ludo zarazan cijelom svojom (prekratkom) dužinom. Naime, stvar funkcionira tako da birate koje jedinice će se proizvesti i one odmah kreću, svaka svojom brzinom, prema protivniku koji je uvijek na desnoj strani. Trik je odabrati kombinaciju jedinica koja će moći pobijediti protivničke, proračunati njihove brzine kretanja kako bi do borbe stigle pravim redoslijedom te pametno koristiti čarolije za ojačavanje vlastitih snaga i oslabljivanje protivnika. Kako se jedinice stalno same kreću, igra je

vrlo uzbudljiva i nabijena napetošću od početka do kraja svake misije - koje u prosjeku traju samo 5-6 minuta. A nisu jednolične: katkad ste ograničeni u vrsti jedinica, pokatkad samo trebate izdržati navalu, a kojiput za razaranje protivnika treba odraditi i dodatne aktivnosti. Tri kampanje nude različite vrste trupa i stilova borbe pa ćete za svaku morati složiti drukčiju strategiju, a simpatična grafika, otkačena priča i nabrijani tempo čine S & S jednim od najigrivijih naslova koje smo igrali u posljednje vrijeme. Svakako isprobajte, nećete se razočarati!

Berislav Jozić



exclusive | Wii

Swords & Soldiers

RONIMO GAMES / NINTENDO

DOBRO	Intenzivni mečevi koji traže brze reflekse i brze odluke	GRAFIKA	17
LOŠE	Kratka je i željet ćete još čim je završite	ZVUK	14
		IGRIVOST	18
		TRAJNOST	08
KONAČNO	Kratka, neobična, ali vrlo zabavna i uzbudljiva strategija originalnog stila		17 / 20



Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier

ŽANR RPG IGRAČI 1 GODINE 15+ IZLAZI PAL VERZIJA NIJE NAJAVLJENA (NTSC U PRODAJI)
PROIZVOĐAČ BANPRESTO/MONOLITH IZDAVAČ ATLUS HTTP://WWW.ATLUS.COM/SRTOGSEF/

DS exclusive

Okej, užasno mi je žao što to moram biti baš ja, i to od svih na svijetu baš ja, ali netko to mora reći. I još jednom se ispričavam, jer nikada nisam niti pomislio da bi ovo moglo iscuriti baš s moje tipkovnice, ali fore sa sisama mi nekako više nisu drage, a pogotovo poslije ove igre, nakon koje će nam trebati dulja apstinencija da bismo opet došli sebi. Jer Super Robot Taisen bla, bla, je igra predugačkog naslova u kojoj se radi i govori samo o sisama. Zaboravite priču, pomalo nepovezanu, u kojoj se stvari samo zbivaju bez nekih povoda, zaboravite i klišeizirano RPG napredovanje, kretanje i mehaniku, ma zaboravite sve. Samo gledajte sise. One su u svakom kadru, preogromne, sveobuhvatne, njišuće, uspravne. One su pokretač svake akcije, svakog dijaloga i svake usporedbe kojima glavni junak obiluje. Zašto onda igra ima ovako dug i blesav naslov, i ne zove se jednostavno "Sise"? Zašto? Inače je Super Robot Taisen... sasvim prosječan RPG i po mehanici, i po igrivosti, a ono što ga izdvaja od drugih (osim sisa, koje ga ne izdvajaju, nego stavljaju u posebnu galaksiju) jest

vrlo dobar humor i dijalozi koji se, naravno, vrte oko sisa i seksi insinuacija, ali znaju biti zabavni, što je uz političko-seksualno-alkoholnu nekorektnost igri i priskrbilo teen ESRB status. Uz vrcave dijaloge i likove, zanimljiva je i borba akcijskog tipa u kojoj se likovi mogu nadovezivati jedan na drugog i završavati fajtove moćnim udarcima koje prate, za DS, odlične animacije (pogotovo ako ih izvode ženski likovi). Pa ako baš nemate što ubaciti u svoj DS, a sada vas već zanimaju te sise kojima igra obiluje, naručujte s neta, jer informacije o europskom izdanju igre ne postoje. **Danijel Reškovic**

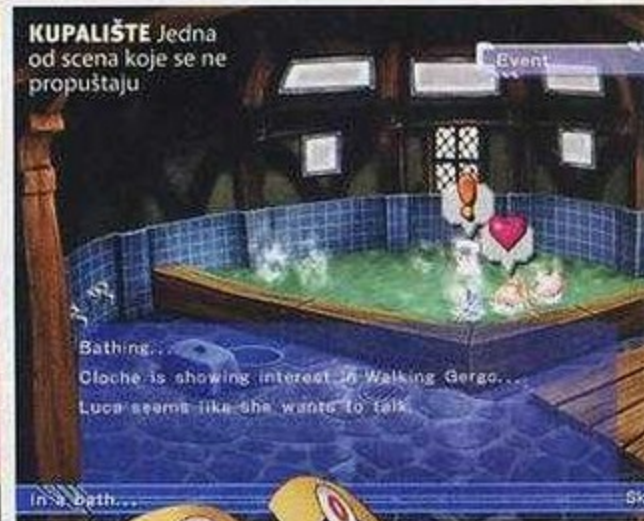
exclusive | DS

Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier

BANPRESTO/MONOLITH / ATLUS

DOBRO	Humor, likovi i borbe,	GRAFIKA	13
LOŠE	Generička struktura, sve je već viđeno, izlaze fore sa sisama.	ZVUK	13
		IGRIVOST	13
		TRAJNOST	13
KONAČNO	Premalo sadržaja da bi bilo zanimljivo		13 / 20





Ar tonelico II: Melody of Metafalica

Kako upoznati djevojku. Iznutra

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 15+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOBAČ GUST
IZDAVAČ KOEI
[HTTP://WWW.NISAMERICA.COM/GAMES/AT2/](http://www.nisamerica.com/games/AT2/)

Što reći za igru u kojoj će glavnom junaku, ubrzo nakon početka, njegova cura reći da joj je jako žao što je morao izgubiti nevinost s onom drugom, a da joj je još više žao što je ona svemu tome pripomagala? Mmmda, dobro došli u još jedan Gust/Nippon Ichi antologijski RPG gdje frcaju iskre na sve strane, gdje je na prvi pogled sve tako staromodno, a onda se ispod 2D spriteova počinje nazirati suluda tekstura originalne priče, nezaboravnih likova i nevjerovatno složenoga game sistema u kojem se uživa i iznenađuje sve do kraja, pa onda bar još jednom.

DIVE!
Nastavak igre koja se odvija na planetu gdje je muzika zaboravljena, a rijetke djevojke koje mogu pjevati imaju status magova, te svojim pjevanjem zaista i prizivaju moćne magije, na prvi pogled nije se promijenio mnogo. No kada se malo bolje zaviri iza jednostavnog prikaza i animacija, svi koji su odigrali prvi dio shvatit će da je ovo sasvim drukčija i po mnogočemu kompliciranija igra. I da je po starom Nippon Ichijevu običaju, nevjerovatno igriva, zabavna i smiješna (o, kako se to rijetko može reći za neki RPG). Ovoga puta glavni junaci pozabavit će se čudnovatom zarazom koja ovladava pjevačicama i čini od njih doslovce tempirane bombe. I borba je

promijenjena. Sada ispred svake od dvije pevaljke mora stajati vitez koji ih čuva od udaraca, a sam fajt je podijeljen u dvije faze - napad u kojem je s prednjima potrebno što bolje nalupati protivnike kombinacijom raznih udaraca (određuju se na D-pad), dok pjevačice iza kuhaju magije i čekaju da se poklopi pravi trenutak s napadačima, te obranu gdje je potrebno pravovremeno stiskati blok i štititi krhke magičarke. No sva kompleksnost i zabavnost borbe nije

MUKE PO SOUNDTRACKU

MJUŽU ZA OVU igru radilo je čak šest kompozitora, što i objašnjava šaroliki stilski miks od ambijentalnih stvari, pa sve do japanskih pop pjesmica (koje uvijek mogu iznenaditi nenaviklo uho). No ako ste ljubitelj J-popa, cijenit ćete informaciju da soundtrack koji se dobiva uz igru nije i jedini. Kao i u prvom dijelu, dodatne stvari, tj. himne, objavljene su na posebnom soundtracku na dva diska, a gledajući cijene na Amazonu (oko 60\$), možda će vam ipak draže biti traženje mp3ica na nekom od japanskih fan siteova.



SKUPI IMPORT ORIDIDI ili jeftina mp3 zamjena? Samo za ljubitelje.

još ništa naspram posebnih tehnika učenja novih magija zvanog "dive". U diveu glavni junak ponire djevojci u dušu i tamo istražuje, uči, otvara nove nivoe, i tako to... Ni ronjenje ne može proći uspješno ako s djevojkom nije blizak, što znači puno pričanja, upoznavanja, krivih odgovora i hormonalno

"Tko kaže da na PS2 više nema dobrih igara?"

PMS-ičnih reakcija zbog kojih svaki muškarac može samo molećivo gledati u nebo i moliti se da budu što kraće i bezbolnije. Ali ni to još nije sve. Ova igra otkriva toliko novih stvari svakim satom da ćete i nakon tridesetak sati uživati u novim forama na koje ćete s uživanjem trošiti vrijeme, a nabiranje svih fora i novosti sigurno bi napunilo cijeli broj GamePlaya. Pa nam zato vjerujte na riječ - Ar tonelico II jedna je od onih malih velikih igara koje se nikako ne smiju propustiti, pogotovo ako ste ljubitelj erpegijanja. Uvrnuta je ovo zabava i dokaz kako jedino originalnost i igrivost uvažavamo te nagrađujemo.

Danijel Reškovic



Ar tonelico II: MoM

GUST / KOEI

GRAFIKA

2D jednostavnost, no bilo je i lijepih 14

ZVUK

Ovo je ipak muzička igra, soundtrack vrlo dobar 16

IGRIVOST

Sve je jako i zabavno 18

TRAJNOST

Obavezna dva odigravanja 17

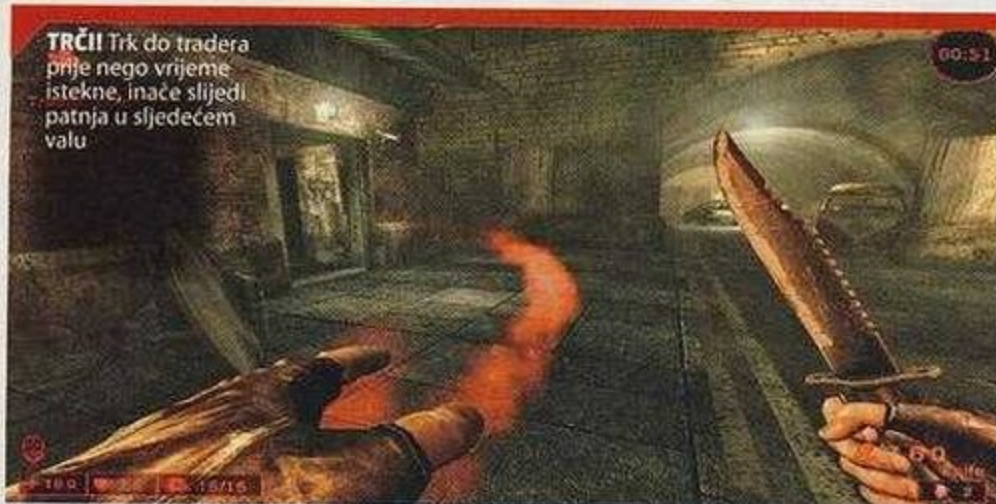
Skoro pa sve - originalnost, igrivost, zabava...

Skoro pa ništa.

KONAČNO

Napokon malo originalnosti i dobre zabave. Živio PS2!

Gp 17 / 20



TRČII Trk do tradera prije nego vrijeme istekne, inače slijedi patnja u sljedećem valu



ATMOSFERA Killing Floora u nekim nas je situacijama podsjetila i na Painkiller



LONDONSKE ULICE nakon derbija Chelsea vs. Arsenal



CALL OF DUTY Ubijanje zombija i pogađanje headshotova se osjeća gotovo jednako kao u modu Nazi Zombies zatojég COD-a

Killing Floor

ŽANR FPS, SURVIVAL HORROR IGRAČI 1-6 GODINE 18+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ TRIPWIRE INTERACTIVE IZDAVAČ TRIPWIRE INTERACTIVE [HTTP://WWW.KILLINGFLOORTHEGAME.COM/](http://www.killingfloorthegame.com/) OPTIMALNA PC KON. 1

PC exclusive

Left 4 Dead je mnoge naučio jednu vrlo važnu lekciju - zombije je najzabavnije ubijati s prijateljem koji čuva leđa. Na Steamu smo sredinom prošlog mjeseca u novoj ponudi uočili poznat naslov, da bismo se tek kasnije prisjetili da je Killing Floor onaj stariji mod Unreal Tournamenta 2004 čija igrivost automatski asocira na Left 4 Dead, a u nedostatku novog materijala u tome, prihvatili smo ovu vrlo povoljnu ponudu. Killing Floor zapravo nudi praktički sve što i L4D, no u jednom više niskobudžetnom i vizualno manje atraktivnome stilu. Prednost KF-a je ta što ga možete igrati s petoricom prijatelja, te ubijati valove zombija na dovoljno prostranim otvorenim lokacijama kojima se možete slobodno kretati i tamaniti zombije i ostale kreature "slobodnim stilom" ili jednostavno pratiti timsku taktiku. Ovo potonje će se pokazati praktički nužnim tijekom kasnijih "valova". Za razliku od L4D-a, neprijatelji u ovoj igri napadaju u valovima i prije svakog se valja dobro opremiti, pripremiti, obnoviti municiju i pomoliti. Iako oružja nema mnogo i većini je, čak i samostrelu koji je "special", moguće pristupiti već nakon prvih nekoliko valova, šest posebnih klasa je nešto što posebno utječe na trajnost Killing

Floora i čini ga zanimljivijim. Naime, tijekom napredovanja odabrana klasa se unapređuje, a igrač tada dobiva određene specifične bonuse, poput boljeg i bržeg liječenja kao Medic, ili bolje preciznosti i funkcionalnosti dalekometnih oružja u ulozi Sharpshootera itd. Killing Floor je daleko od savršene igre, no s obzirom na to da se radi o niskobudžetnom remakeu UT-ova moda koji se vrti na prethodnoj verziji Unreal Enginea, o tehničkim nedostacima nema smisla pisati. KF stoji samo 15€ na Steamu, što definitivno nije mnogo za ljubitelja L4D-a. **Darko Botić**

PC exclusive	
Killing Floor	
TRIPWIRE INTERACTIVE / TRIPWIRE INTERACTIVE	
DOBRO	Klasična coop zabava, lokacije, izazovna i dobro balansirana težina, klase
	GRAFIKA 12
LOŠE	Tehnička zastarjelost, mali broj oružja i lokacija
	ZVUK 12
IGRIVOST 15	
TRAJNOST 14	
KONAČNO	
Ako ste voljeli Left 4 Dead i nemate ništa protiv zastarjelog enginea...	
14 / 20	



POKATKAD JE POTREBNO paziti na zadovoljstvo svakog gosta posebno



OTMJENI BISTRO A tko će platiti klavirista?!



KUHARSKO NATJECANJE Mini igre ne valjaju



U AFRIČKOM STILU Plesačice samo što nisu...



UŽASNO I SKUPO NAKIČEN Riblji restoran u L.A.-u

Restaurant Empire 2

PC exclusive

ŽANR BUSINESS SIM IGRAČI 1 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ ENLIGHT IZDAVAČ ENLIGHT [HTTP://WWW.ENLIGHT.COM/RE2](http://www.enlight.com/re2) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

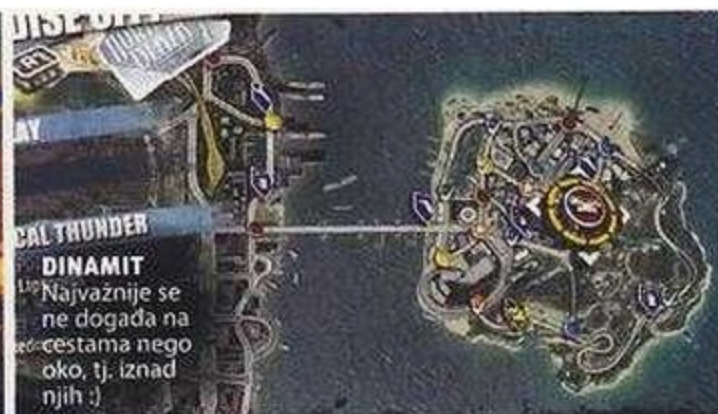
Na stranicama proizvođača, Enlighta, stoji kako je Restaurant Empire 2 nastavak planetarno popularnog originala, ali mi ga se baš i ne sjećamo. Možda i zato što je od njega prošlo punih šest godina, pa nekako sumnjamo da je kreator restoranskog carstva Trevor Chan (Capitalism I i II) zaradio toliko love da bi plandovao na Bahamima od 2003. U ovome nastavku pratit ćemo čak dvije karijere - solo kuhara i oženjenog kuhara u tipičnoj business simulaciji kakve igramo već godinama. Na početku je potrebno napraviti prvi restoran, koji će, kao i sve ostale, biti potrebno urediti, opremiti, zaposliti kuhare i osoblje, te naučiti što više recepata kako bi se proširio meni i zadovoljilo što više posjetitelja. I naravno, na kraju svakog mjeseca ostati u plusu i zaraditi nešto love. Koja će biti potrebna za širenje carstva i otvaranje novih restorana u Parizu, Rimu, L.A.-u i Münchenu. Svaka će nacionalna kuhinja imati i svoje posebne recepte, pa zato treba paziti i na odabir kuhara koji su vješti u njihovu pripremanju. I u svemu tome je Restaurant Empire 2 vrlo dobra simulacija koja nije zapetljana i dosadna, a snalazi se jako dobro kako na mikro, tako i na makro poslovnom planu. Problemi nastaju u dodatnim sadržajima koji, za razliku od dosadnog menadžmenta, imaju i zabavne primjese. Tako je periodično moguće sudjelovati na kuharskim natjecanjima gdje je pobjeda pitanje prestiža, ali i

garancija dobre prodaje pobjedničkog recepta. I sve je dobro dok se bira kuhare koji su vješti u zadanom receptu, pa čak i imaju posebne začine kojima će ga obogatiti, ali onda počinje kuhanje i nekakve mini igre kojima bismo trebali povećati kuharovo umijeće. Mini igre su totalno bezvezne i promašene, i prava je šteta da Trevor Chan nikada nije zaigrao Cooking Mamu pa da vidi što je vještina pripremanja hrane. Vrlo dobra simulacija tada bi dobila i odlični zabavni element, kad već ima i priču, pa i romansu u carrier modu. Zato se i veselimo nekom trećem dijelu na koji nećemo, toplo se nadamo, čekati sljedećih šest godina. **Danijel Reškovic**

PC exclusive	
Restaurant Empire 2	
ENLIGHT / ENLIGHT	
DOBRO	Vrlo dobra simulacija s prolaznom pričom o ovladavanju nacionalnim kuhinjama.
	GRAFIKA 13
LOŠE	Mini igre su loše.
	ZVUK 10
IGRIVOST 15	
TRAJNOST 16	
KONAČNO	
Ne samo za kuhare, ali niti za FPS fanove	
13 / 20	

RAZGLEDNICA Nikad dosta klasike...

We wish you were here!



CAL THUNDER

DINAMIT

Najvažnije se ne događa na cestama nego oko, tj. iznad njih :)



NJAM Jedini problem je ako izletite pod krivim kutom - dakle saad!

Burnout Paradise: Big Surf Island



Odnosno, kako je EA uspio održati igru aktualnom godinu i pol dana

ŽANR ARKADNA VOŽNJA
IGRAČI 1-8

GODINE 7+

IZLAZI U PRODAJU

PROIZVOĐAČ CRITERION

IZDAVAČ EA

[HTTP://WWW.CRITERIONGAMES.COM/PACKS/ISLAND.PHP](http://www.criteriongames.com/packs/island.php)

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3



Update - riječ koja bi mogla promijeniti gaming industriju.

Žanr poput ovog može

iznimno profitirati od poboljšanja jer postoji tendencija uzastopnog vraćanja igri kroz dulja razdoblja. Kroz devet besplatnih updatea Criterion je uveo razna poboljšanja vezana uz igrivost, poput voznih svojstava, novih automobila, motora (koji u originalu nisu ni postojali), misija i sl. Uz to su zarađivali na specijalnim vozilima od kojih je u našoj garaži najomiljenija kopija ultimativnog geek vozila DoLorean (Back to the Future), ovdje nazvanog

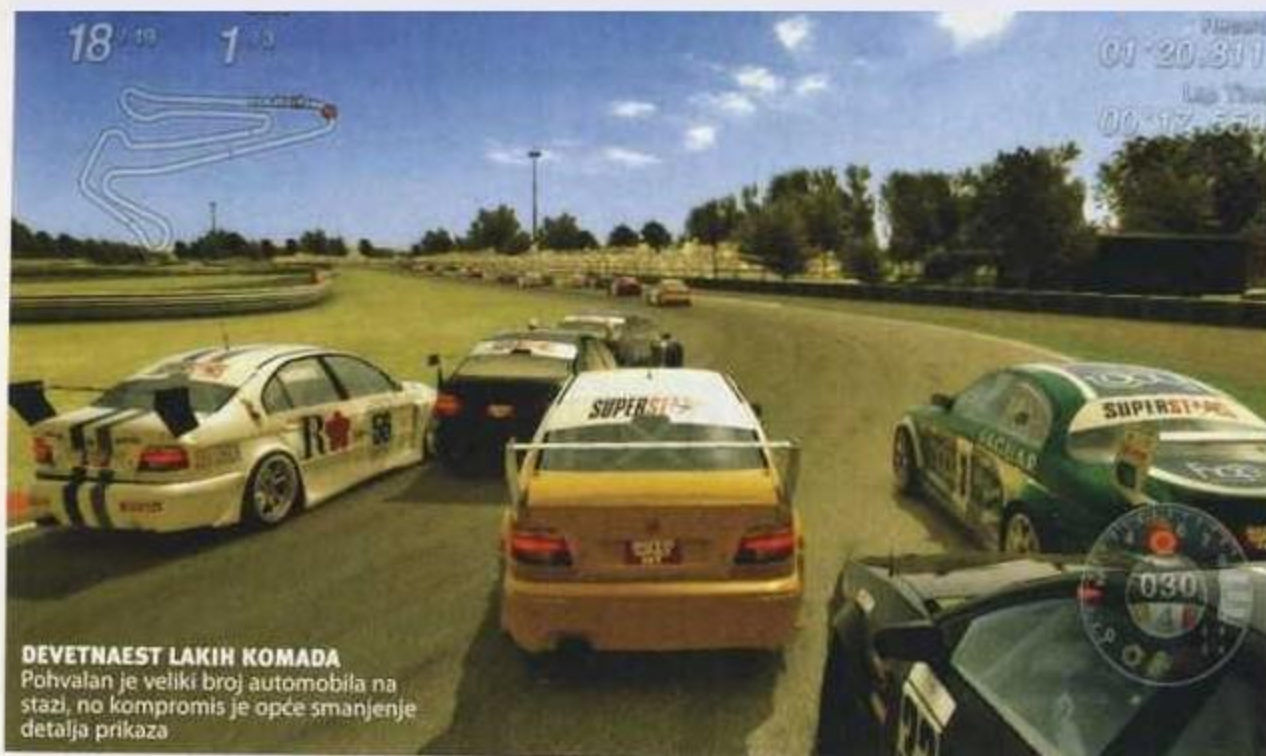
Jansen 88 Special, koje pritiskom na tipku L3 može lebdjeti - mljac. Big Surf Island u originalu je najavljen kao *Eastwood pack* i trebao je biti besplatan (te izići najesen 2008.), no kako su igrači pokazali velik interes za vratolomni način vožnje, on je bio potpuno redizajniran - sada je zamišljen kao otok (točnije, poluotok) za "odmor". U skladu s time je dobio i cijenu. Za 70-ak kuna

"Evo odmora koji si svakako možete priuštiti!"

u startu dobivate Dust Storm Buggy (vrlo zabavno vozilo), 8 novih vozila koje možete otključati napretkom kroz igru, 15 misija, 12 novih prometnica, 75 "kršnih" ogradna (čija će vam rušenja donijeti Toy Manhattan, jedan iz seta auta igračaka s voznim svojstvima njihove veće braće), 45 reklama za otok

koje samo čekaju da kroz njih proletite, te 15 megaskakaonica koje će vam u tome pomoći. Površinski otok nije velik, no promišljen dizajn natjerat će vas da se nikad ne poželite maknuti s njega. BSI daje ovoj igri potpuno novu dimenziju i u konačnici pruža mnogo te opravdava ono što nam se na prvi pogled činilo kao relativno visoka cijena za ovaj tip DLC-a. Ekspanzija je također puna tzv. *Easter eggova*, od kojih smo mi zamijetili jednu garažu imena Brucie's wheels (lik iz igre GTA IV) te jumbo-plakat s likom koji neodoljivo podsjeća na Michaela Jacksona u Thriller-pozu (igra je izišla točno dva tjedna prije njegove nenadane smrti), a kad vi otkrijete još nešto zanimljivo, pišite Criterionu na mailbag@criteriongames.com te kao predmet navedite "Auntie Rich's Big Surf Easter Egg Hunt". Ako ste svoj primjerak Burnouta prodali, kupite ga natrag; ako ga niste još igrali, sada je pravo vrijeme, a ako ga već imate, ne sumnjamo da je ova ekspanzija na putu da se spoji s originalnom igrom Burnout Paradise. **Danijel Milčić**

PS3 PC X360	
Burnout Paradise: Big Surf Island	
CRITERION / EA	
DOBR LOŠE	GRAFIKA
	18
DOBR LOŠE	ZVUK
	17
DOBR LOŠE	IGRIVOST
	18
DOBR LOŠE	TRAJNOST
	15
KONAČNO	
Još nismo vidjeli DLC koji u ovako velikoj mjeri diže kvalitetu postojećoj igri	
18 / 20	



DEVETNAEST LAKIH KOMADA
Pohvalan je veliki broj automobila na stazi, no kompromis je opće smanjenje detalja prikaza

VALENCIA PORFAVOR
Među deset staza ističemo Valenciju, Monzu, Misano, Mugello i Vallelungu. Staze nisu dostupne u izvedenicama izvan onih licenciranih prvenstvom.



SUPERSTARS LICENSES
Niz od dvadeset testova spretnosti treba nas pripremiti za izazove prvenstva, a usput otključava i simpatične bonuse

SuperStars V8 Racing

Natjecanje poznato isključivo onima koji prate sportske kabelske programe dobilo je svoju licenciranu virtualnu inačicu

ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE
IGRAČI 1-12 (ONLINE)
GODINE 6+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MILESTONE
IZDAVAČ BLACK BEAN STUDIOS
[HTTP://WWW.SUPERSTARSV8RACING.COM](http://www.superstarsv8racing.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Prije svega treba reći kako je talijanski izdavač odlučio napraviti iznimno popularan potez, pa je igra SuperStars V8 na tržište puštena kao tzv. budget izdanje. Ne znamo na koji će način domaći trgovci pratiti ovu praksu, ali igra će se na europskim policama prodavati po 30 eura za konzole, odnosno 20 eura za PC inačicu. Potez - ne više toliko radikalna, budući da smo ga nedavno vidjeli i s igrom RACE Pro - uvjetovan je dvama faktorima. Prvi je taj

"Treba skinuti kapu i priznati kako mokre staze izgledaju doista fascinantno"

da se radi o igri koja donosi relativno malo sadržaja u odnosu na standarde u žanru - tek dvadesetak automobila i deset staza. Drugi je faktor što je samo natjecanje još uvijek nedovoljno popularno, pa igra služi kao svojevrsno sredstvo popularizacije SuperStars prvenstva. SuperStars V8 Racing je najlakše opisati kao pristupačnu simulaciju, onu koja će kod većine igrača zadovoljiti osnovnu želju za utrkvanjem, a u Legendary modu pružiti i dovoljno izazova za zahtjevnije vozače. Međutim, činjenica ostaje kako SSV8R nema dovoljno sadržaja za održavanje dulje pozornosti, pa čak ni kad se online uplete u priču - jer je teško očekivati neku dugotrajnu

popularnost uz ostale dugogodišnje žanrovske favorite koji imaju mnogo više stvarnog sadržaja.

SVAKOM NJEGOVO

SuperStars V8 Racing teško je ocijeniti i bez isticanja razlika po platformama. Iako donosi isti sadržaj za PC, PS3 i X360, činjenica je kako na svaku od tih igara treba gledati kao posve zasebnu. Prva je razlika u volanima, budući da će PC i PS3 igrači moći koristiti svoje FF volane, dok je podrška za volan na X360 tek deklarativna. Druga je razlika to što su inačice za konzole iznimno

MILIMETAR LIJEVO, STUPANJ DESNO

UNATOČ SVIM SVOJIM nedoradnostima, SSV8R doista se trudi ostaviti dojam ozbiljne simulacije u velikom broju opcija. Oni koji se odluče dublje zaroniti u svijet SuperStarsa otkrit će i poprilično kvalitetno implementiran sustav prilagođavanja automobila za utrku kroz desetak uobičajenih parametara. Iako pomaci nisu značajni, činjenica je kako ekstremna prilagođavanja negativno utječu na vozna svojstva pa će zagriženiji tuneri imati što istraživati po setupu.



TELEMETRIJA, BRALE Analizu vožnje moguće je nakon testiranja obaviti i pregledom telemetrijskih podataka - ako baš želite



PTIČICA!
Utrku je moguće pauzirati u bilo kojem trenutku i ući u svojevrsni PhotoMod. Iako zgodan kao dodatak, mogućnosti su mu vrlo bazične.



S KROVA ILI BRANIKA
Najviše nedostaje pogled iz unutrašnjosti koji bi na konzolama vjerojatno počinio genocid nad brojem fps-ova.



KAKO SE ŠIKA Ljubitelji SSV8R moći će odvoziti i puno prvenstvo kroz sve evente, upotrebom svog najdražeg vozača

opterećene niskim brojem fps-ova - koji nerijetko padnu i ispod 25 - dok će bolji PC bez problema natjerati SSV8R da se "vrti" i iznad standardnih 60 fps. Treba biti pošten i istaknuti kako SSV8R ima i nekoliko svijetlih trenutaka: izgled staza i modela je uvjerljiv, a pogotovo fascinira izgled staza kada su natopljene kišom (sama kiša ipak nikad ne pada). Igra donosi mehanička i vizualna oštećenja, ali ona su napravljena da ne opterećuju igrivost - i opraštaju se. Zvuk također nije loš, ali za puni dojam krucijalno nedostaje pogled iz kabine. Međutim, kada se sve navedeno stavi u kontekst cijene, SuperStars V8 Racing postaje poštena igra za svoju cijenu. Samim time je naše konačno mišljenje pozitivnije, jer je za promjenu lijepo vidjeti kako netko razmišlja o stvarnoj cijeni sadržaja za koji nam uzima lovicu. **_AR**

X360 | PC | PS3

SuperStars V8 Racing

MILESTONE / BLACK BEAN

GRAFIKA

Kao i sve u ovoj igri - i više nego korektna

15

ZVUK

Uvjerljiv zvuk motora, kao i dobro programiran surround

14

IGRIVOST

Fizikalni model i dalje je baziran na principu "central pivot"

14

TRAJNOST

Najveći problem ove igre, kojem ne pomaže ni online podrška

12

DOBRO

Igra ima punu licencu natjecanja koje simulira u cijelosti

LOŠE

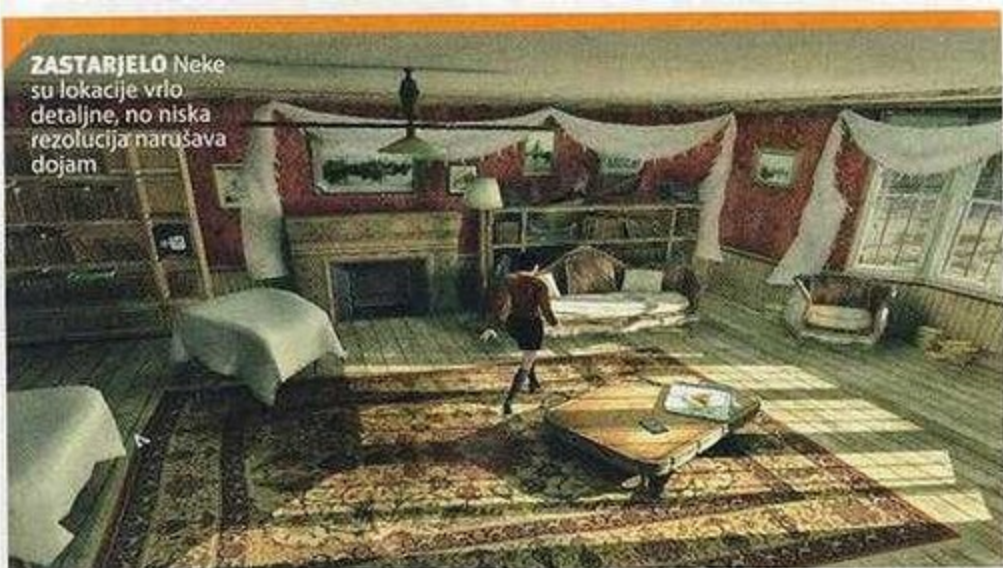
Manjak dodatnog sadržaja i izostanak žanrovski važnih sastavnih dijelova

KONAČNO

Milestone već najavljuje novi projekt, u kojem će licencu SuperStars V8 spojiti s nekim drugim licencama. Dotad, SSV8R zaslužuje svojih solidnih

Gp13 / 20

ZASTARJELO Neke su lokacije vrlo detaljne, no niska rezolucija narušava dojam



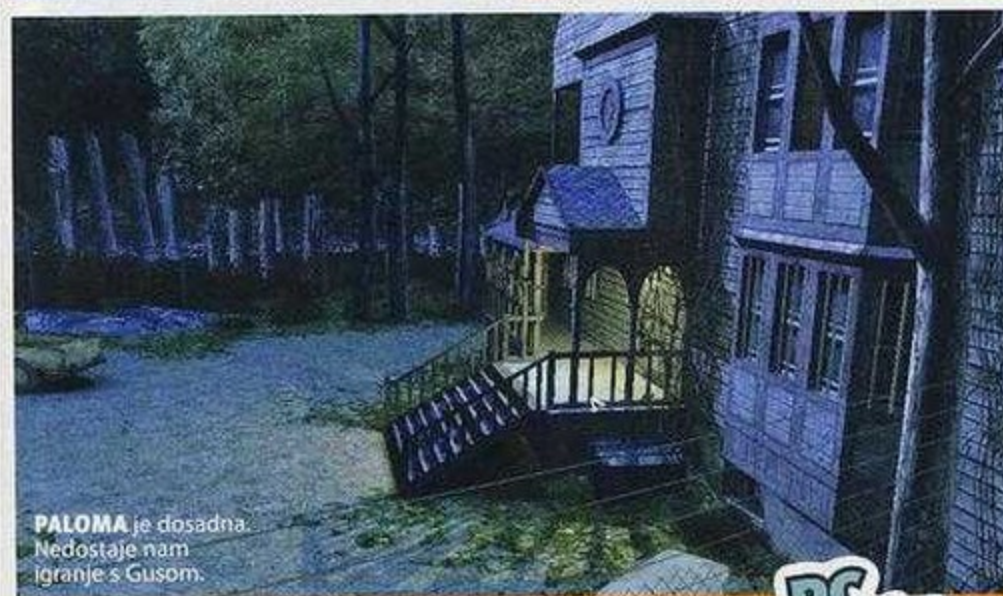
ISTRAŽIVANJE gomile materijala stvara osjećaj pravog rješavanja slučajeva



NAPETO JE Ne stignemo li na vrijeme riješiti zagonetku, slijedi lagana i bolna smrt



PALOMA je dosadna. Nedostaje nam igranje s Gusom.



PC exclusive

Still Life 2

ŽANR POINT & CLICK AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 17+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ GAMECO STUDIOS IZDAVAČ MICROIDS [HTTP://WWW.STILLLIFE-GAME.COM/EN/](http://www.stilllife-game.com/en/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

Četiri godine... četiri duge godine čekali smo na nastavak Still Lifea i, mnogo važnije, na nastavak priče čiji nas je završetak ostavio na "iglama" te tako držao sve do sada. To ujedno znači da, ako želite igrati Still Life 2, potrebno je proći kroz prethodnika, ali po mogućnosti i kroz Post Mortem, koji je unatoč svom naslovu zapravo prvi dio ovog serijala. S obzirom na to da je priča najbolji dio ove igre i standardno je zanimljiva, prepuna obrata i napetosti poput kriminalističkih trilera, ne želimo izdvajati mnogo detalja, pa ćemo samo reći da i ovoga puta igramo u ulozu Victorije McPherson, koju sada uz već poznati slučaj okupira i novi. Ponovo je riječ o serijskom ubojici, a jedna od njegovih žrtava je i novinarka Paloma Hernandez koja je ujedno i drugi igrivi lik. Novi razvojni tim ubacio je nekoliko igrakih noviteta, no kojima je samo narušio poznatu p & c mehaniku, te igru učinio nerijetko frustrirajućom, pogotovo u slučaju nekoliko napetih sekvenci u kojima rješavamo zagonetku u određenom roku. Neuspjeh se tada kažnjava smrću i povratkom na početak sekvence. Ideja nije nimalo loša, no izvedba je grozna, budući da se sve svodi na monotono "igranje" i slaganje predmeta po izborniku koji je, u stilu

RPG-a, ograničen na 16 slotova. Tehničku stranu igre još je teže proživjeti, jer riječ je o istom engineu i pet godina staroj prezentaciji koja ni u ono vrijeme nije bila ništa posebno. Sramotno je da Still Life 2 ne podržava widescreen rezoluciju, niti bilo kakve opcije kojima bi se ona mogla izmijeniti, a da stvar bude gora, igra je prepuna bugova i s vremena na vrijeme se sruši. Unatoč svemu, opet smo dobili klasičnu p & c avanturu koju spašava zanimljiva priča i prilično dugotrajno istraživačko iskustvo. **Darko Botić**

PC exclusive

Still Life 2

GAMECO STUDIOS / MICROIDS

DOBRO	Priča, istraživanje, poneke zagonetke	GRAFIKA	10
		ZVUK	11
LOŠE	Vremenski ograničene sekvence, inventar, prezentacija, bugovi	IGRIVOST	13
		TRAJNOST	16

KONAČNO

Nastavak priče privući će samo one kojima se svidio prethodnik

13 /20

PRIČAM TI PRIČU Ključni dijelovi priče u igri su ispričani kroz kratke stripovske isječke/animacije



KONVERZACIJE Uz mogućnost izbora različitih odgovora, podsjeća na original, no vaši izbori imaju malo značaja

NAPUČAVANJE Svodi se na nezgodno gurkanje iPhonea u stranu na koju se želite micati i povremeno tapkanje na jednu od tri dostupne specijalne sposobnosti



GALAKTIČKA MAPA Još jedan prepoznatljivi element iz ME-a s više kozmetičkim značajem



ČISTKA Tek kada su svi neprijatelji na jednom ekranu mrtvi možete krenuti na idući



iPhone exclusive

Mass Effect Galaxy

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ BIOWARE IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS [HTTP://WWW.BIOWARE.COM](http://www.bioware.com)

Činjenicu da smo veliki fanovi BioWareova Mass Effecta zaista ne tajimo. Koliko god bismo željeli da sve što na sebi nosi ime Mass Effect bude najbolji gaming proizvod na svijetu, toliko BioWareov prvi iPhone pothvat moramo rastrancirati na komade i zakopati ga duboko pod zemlju da ga nitko nikad ne pronade. Najavljivan kao svojevrsna mini spojica u pričama Mass Effecta i nastavka (u kojem se glavni lik Jacoby pojavljuje kao važan NPC) Galaxy to tek načelno jest. Radi se zapravo o prilično ispraznoj pucanini iz ptičje perspektive koja se ne može pretjerano pohvaliti ni dinamičnošću ni kontrolama u kojima je micanje riješeno prilično lošom idejom za kretanje naginjanjem iPhonea u željenom smjeru. Jedino što drži vodu jest muzika, univerzum u koji je igra nezgodno ubačena te solidna priča o novom problemu s Batariancima, jednom od neugodnijih i problematičnijih poznatih rasa u galaksiji koja ne simpatizira čovječanstvo. Izostanak bilo kakvih konkretnijih RPG elemenata koji bi Galaxy učinili nešto interesantnijim fanovima serijala problem je na koji bismo mogli potrošiti sate. Na kraju nam zapravo nije jasno na koga je točno BioWare ciljao ovom igrom, jer to fanovi izvrsnog RPG originala

sigurno nisu. No nakon očitoga fijaska u prvih nekoliko dana od izlaska igre, koji je kulminirao katastrofalnim performansama igre na 3G modelima iPhonea, ako ništa, barem je spuštена cijena na 2,99 američkih dolara.

Damir Đurović



iPhone exclusive

Mass Effect Galaxy

BIOWARE / ELECTRONIC ARTS

DOBRO	Solidna priča, Mass Effect univerzum	GRAFIKA	14
		ZVUK	15
LOŠE	Jednostavna i dosadna gameplay mehanika, sporo izvođenje	IGRIVOST	10
		TRAJNOST	12

KONAČNO

Generička topdown pucanina s lošim kontrolama tek zasoljena ME prikom i ugođajem

12 /20



Up

Tko kaže da mirovina mora biti nezanimljiva?

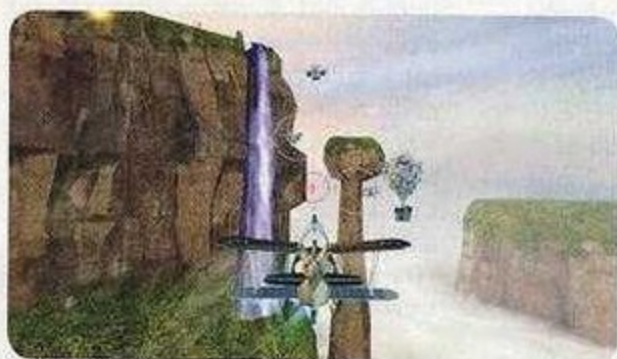
ŽANR Dječji platformer Igrači 1-4 GODINE 4+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ HEAVY IRON STUDIOS IZDAVAČ THQ [HTTP://WWW.UPVIDEOGAME.COM](http://www.upvideogame.com)

Simultano s izlaskom Disney/Pixarova novog dugometražnog crtića, na tržištu se očekivano našla i istoimena multiplatformska igra. Film i igra prate avanture dvojice krajnje neobičnih junaka spojenih u još neobičniji par. Bivši prodavač balona, a sad živahni umirovljenik u osmom desetljeću života Carl Fredrickson te mladi i nadobudni bucmasti istraživač i izviđač Russel prokrstarit će džunglama Južne Amerike u potrazi za Paradise Fallsom, legendarnim mjestom koje je Carl želio pronaći i posjetiti s nedavno preminulom suprugom Ellie. Igra na samom početku bez puno uvoda baca igrača u akciju koja se lagano i bez velikih promjena nadograđuje tijekom četverosatnog trajanja igre (vrijeme potrebno odrasloj osobi za završetak igre). Dakle, igra

je kratka i jednostavna, ali upravo po mjeri kakvu zahtijeva dječji platformer. Zapravo, Up je jedna od rijetkih dobro uravnoteženih igara za djecu, u kojima će roditelji tek možda u dvije-tri situacije trebati priskočiti svojim malim igračima u pomoć. Ipak, jednostavno skakanje, guranje predmeta, skupljanje novčića, pronalazjenje skrivenih predmeta i nekoliko manjih sukoba sa psima lualicama bez mrvice brutalnosti i kapljice krvi, zabavniji su u kooperativnom modu,

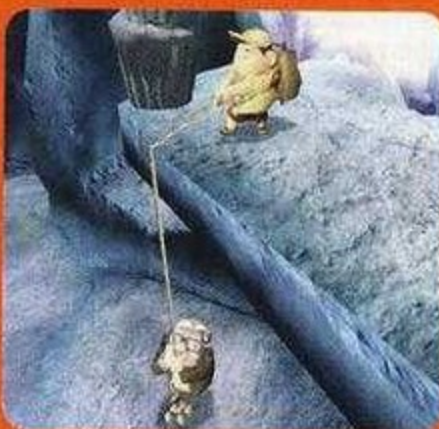
Kratkoća je najveći nedostatak ove igre (i ove recenzije :))

koji je Heavy Iron velikodušno uključio u Up. Završite li uspješno svih 11 zadataka i pronađete li i skupite sve bube, leptire i artefakte, stječete nagrade u vidu produkcijskih crteža i animacija, te novih multiplayer mapa. Ne uspijete li sve pronaći iz prvog pokušaja, naknadno se možete vratiti na pojedini nivo i pokušati ponovo. U igri su dostupna tri multiplayer moda u kojima lokalno mogu sudjelovati četiri



KOOPERACIJA

UP IZGLEDA KAO igra koja je konceptualno zamišljena upravo kao kooperativna igra, uzmemo li u obzir da će se igrivi likovi cijelo vrijeme morati međusobno pomagati i nadopunjavati u akcijama. To ne znači da je igra neigriva u singleplayer modu pogotovo zato što jednostavnim i dobro pozicioniranim sličicama na ekranu igračima sugerira što treba dalje napraviti i uz pomoć kojeg lika, ali je svakako zabavnija udvoje. Osim toga, svaki od likova ima svoje posebne sposobnosti, koje će određivati način rješavanja problema i napredovanja kroz igru.



RUSSEL, UPOMOĆ Uz niže prepreke, Carl se može popeti uz pomoć štapa, no za više stijene obvezna je Russelova pomoć



KAMERA je nažalost nepomična, no skakačke dionice nisu toliko zahtjevne da bi zahtijevale apsolutnu preciznost skoka. Osim toga, ako izgubite sve živote, checkpoint gotovo nikad nije daleko.



ANAKONDA Svaki lik ima svoje posebne sposobnosti. Russel može liječiti i omamiti životinje trubom, a Carl može bacati mamac-balone i ljerati životinje frekvencijom svog slušnog aparata. Sve će to dobro doći u sukobu protiv prvog bossa, anakonde.



MULTIPLAYER Inicijalno je dostupno nekoliko multiplayer mapa, no uspješnim pronalazjenjem skrivenih stvarčica te skupljanjem buba i leptira, otvorit ćete nove mape



DUG Treći igrivi lik je pas Dug koji se povremeno pojavljuje da bi izvršio specijalne zadatke (provlačenje, uključivanje sklopki). Osim tih zadataka Dug može njuhom pronaći zakopane novčiće.

igrača igrajući na ekranu podijeljenom na četvrtine. Multiplayer se sastoji od međusobne borbe avionima, natjecanja u uništavanju što većeg broja balona i napadu na protivnički cepelin. S obzirom na to da je većina igre klasični platformer, "letački" koncipirani multiplayer dobra je nadopuna ostatku igre. Zaključno, riječ je o zabavnoj dječjoj igri, autentične grafike i zvukova, kojoj je jedini očiti nedostatak kratkoća, barem po kriterijima odraslih. **Tomislav Tomašić**

Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

HEAVY IRON STUDIOS / THQ

DUBRO	Jednostavnost, dinamika	GRAFIKA	3,5
		ZVUK	4
LOŠE	Kratkoća	IGRIVOST	4
		TRAJNOST	3

KONAČNO

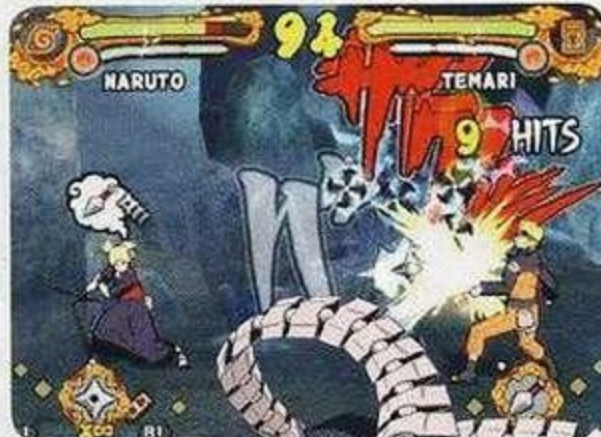
Jednostavna igra idealna za kooperativno igranje djece i roditelja

4





PRIČA Master mod znatno je laganiji i djeci pristupačniji, ali s mrvicu prestrogim checkpointima. Stariji će pak za njega teško pronaći dovoljno strpljenja. *got in my way.*



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4

Posljednja Narutova avantura na PS2?



ŽANR TUČNJAVA IGRAČI 1-2 GODINE 5+ IZLAZI U PRODAJI [HTTP://WWW.NAMCOBANDAI.COM/GAMES/ULTIMATENINJA4NAROTOSHIPPUDE](http://www.namcobandai.com/games/ultimateninja4narutoshippuden)

↓ Za vojsku Narutovih ljubitelja koji se još nisu uspjeli dokopati PS3 konzole, Ultimate Ninja 4 dolazi kao melem na ranu i sredstvo za ublažavanje golemog razočaranja nastalog nemogućnošću igranja zadnjeg akcijskog hita izrađenog ekskluzivno za PS3, nazvanog Naruto Ultimate Ninja Storm. UN4 vodi vas u novu epizodu Narutovih doživljaja po prokušanom receptu poznatom iz UN3. Dakle, radi se o još jednom setu Narutovih sjećanja koja ćemo oživiti igrajući ovu igru. Koncept se nije mijenjao ni što se tiče dizajna igre niti dodatnih sadržaja. Osim središnjeg Master moda u kojem prolazite kroz priču, tu su još i Hero mod kao podsjećanje na najveće

52 igriva lika doista je brojka vrijedna pažnje i poštovanja

avanture i epske bitke iz Narutova života, te Free Battle mod u kojem ćete se moći zabaviti boreći se s čak 52 dostupne Ninje iz univerzuma Naruto. Trening mod i Tržnica samo su prikladna nadopuna za akcijske sadržaje. Borba je koncipirana oko masovnog korištenja tipki **○** i **×**



koje služe za izvođenje udaraca, comboa i skakanje. Ramene tipke poslužit će tek za mijenjanje perspektive i povremeno blokiranje protivničkih napada. Iako na prvi pogled djeluje jednostavno, budući da boriti se znači samo brzo koristiti tipke za smjer i tipku **O**, akcija je i dalje frenetična, prepuna različitih efekata, te kao takva prilično zahtjevna što se tiče praćenja svega relevantnog što se na ekranu događa. To znači da će klinci i dalje imati priličnih problema dok će igrati Free Battle mod, no znatno pitomiji i tempom laganiji Master mod trebao bi biti sasvim dobra zanimacija i za njih, jer protivnike u Master modu moguće je svladati gotovo bez gledanja u ekran. Zanimaju li vas dodatni sadržaji koje je igranjem moguće otključati, UN4 i dalje je u samom vrhu ponude s nevjerojatnim gomilama akcijskih figurica, muzičkih tema, videoisječaka i sličnih "điđa". Zaključno, ako ste voljeli Naruta, uživat ćete i u ovom, vjerojatno posljednjem izdanju za PS2, no isplativost ove investicije zbog male razlike u odnosu na prethodnicu upitna je budući da se igra ne prodaje po sniženoj, nego po punoj cijeni PS2 igre. **_Tomislav Tomašić**



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4

CYBER CONNECT2 / NAMCO BANDAI

DOBRO Opsežni Master mod i veliki broj igrivih likova za Free Battle mod

LOŠE I dalje rezervirano gotovo isključivo za ljubitelje univerzuma Naruto

KONAČNO

Specifična japanska razbibriga za vjerne fanove

GRAFIKA	4
ZVUK	4
IGRIVOST	3
TRAJNOST	3,5

3

Spasilačka služba

Spasitelj - Krešimir Jozic



Od kada je GTA serijala i ove rubrike brojimo na prste jedne ruke mjeseci u kojima ne dobijemo barem jedno pitanje vezano uz igru GTA. Tako vas je i ovaj put bilo troje s upitima za četvorku. To ne treba čuditi s obzirom na planetarnu popularnost serijala, ali nas zato posebno razvesele pitanja za manje poznate igre koje apsolutno zaslužuju svaku minutu igranja. Ovaj mjesec to je bilo pitanje Josipa za sjajni Psychonauts koji ovom prilikom još jednom preporučujemo.

GRAND THEFT AUTO IV - D@libor, čitatelj, amale7

"Postoji li neki posao u ovoj igri? Također, gdje mogu naći plavo bijeli policijski helikopter?"

Krešo: Postoji nekoliko poslova i vjerujem da si ih već našao. Naime, poslovi se svode na vožnju taksija, krađu automobila za Brucieja, prijevoz droge i slično. Ne razlikuju se previše od misija. Što se tiče plavo-bijelog policijskog helikoptera, možeš ga naći ili uzeti od policije. Nakon što si gotov sa sva tri otoka, helikopteri će se početi pojavljivati i jedno mjesto gdje možeš naći ovaj helikopter jest u stražnjem dvorištu vile u Westdyke, Alderney. Možeš ga pokušati i uzeti od policije tako da te progone helikopterom, popneš se na krov i čekaš da helikopter dođe iznad krova. Onda nanišani i upucaj pilota te sredi i sve druge policajce. Helikopter će se spustiti na krov i možeš ga uzeti.

"Igra mi je jako spora pa mi recite što da ugasim jer sam sve stavio na minimum, a svjestan sam da mi je loša grafička."

Krešo: Nemamo ti što više reći. Ako je sve na minimumu, možeš samo probati skinuti najnovije pokretačke programe

za grafičku, ali ni to neće puno pomoći ako je preslaba.

"Pokušavam otvoriti stranicu whattheydonotwantyouknow.com ali uvijek mi samo pise Page not found. Kako da ju otvorim?"

Krešo: Provjeri jesi li sve dobro napisao i, naravno, nemoj zaboraviti staviti www. ispred.

GODFATHER 2 - čitatelj

"Počnem igru i čim dobijem kontrolu kamera se počne divlje rotirati oko mene. Kako da to popravim?"

Krešo: Nažalost, ovaj problem je već nekoliko puta primijećen iako još nismo uspjeli dijagnosticirati čime je uzrokovan. Prvo što možemo preporučiti je da potražiš zakrpe za igru te najnovije upravljačke programe za svoju grafičku karticu. Također, kojim kontrolerom pokušavaš igrati? Moguće je da bežični miš uzrokuje probleme, kao i neki drugi kontroler koji imaš ukopčan.

CRYSIS - čitatelj

"Na misiji Reckoning sam na čudovištu koje izroni iz mora uništio turrete i sada mi Psycho kaže da uzmem TAC



cannon ali ne mogu dobiti lock na metu."

Krešo: Nakon što te Helena informira da je pao štit reći će ti da uzmeš TAC oružje i naciljaš veliki top (cannon) na čudovištu. Stoga ciljaj top i bez problema bi trebao dobiti lock.

DESTROY ALL HUMANS 2 - Luka

"Molim vas da mi pomognete naći još zadnja dva oružja. Fali mi jedno za tanjur i jedno za Crypta. Navesti ću koja oružja imam."

Krešo: Znači nedostaje ti Burrow Beast i Quantum Deconstructor. Deconstructor ćeš naći u Tunguski, blizu zavoja od 180° kod Tarkovskoye. Beast će se otključati za vrijeme zadnje misije Arkvoodle u Takoshimi.

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION - Amida

"Mogu igrati i s Danteom i s Vergileom ali nakon uvodne

animacije nemam više ni jednu kada igram s Vergilom."

Krešo: Iskreno ne znamo zašto. Igra je ista i trebalo bi sve normalno raditi. Možda je greška u tvojoj verziji igre, ali special edition ima poseban theater mod u kojem možeš pogledati sve animacije.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS - Ivor

"Zapeo sam na misiji gdje moram spasiti majmune. Ja ih spasim 3 no do zadnjeg ne mogu."

Krešo: Moraš zapaliti dvije baklje u toj prostoriji, što će natjerati platforme da se podignu pa se po njima popni do zadnjeg majmuna.

DUNGEON SIEGE 2 - čitatelj

"Prešao sam igru jednom i sad igram na veteran težini. Kada u petom poglavlju moram spasiti starca poubijam sve oko njega ali on i dalje traži

pomoć. Što tu trebam učiniti?"

Krešo: To je poznati bug u igri, ali se ne dogodi uvijek. Nadamo se da imaš snimljenu poziciju nešto prije pa je učitaj i pokušaj ponovo.

FAMILY GUY - čitatelj

"Na nivou Hospital lobby ne razumijem kako ušutkati medicinsku sestru niti koliko je tih doktora."

Krešo: Možda nisi shvatio poantu ovog nivoa. Imaš oružje pa ga upotrijebi. Pucaj u staklo, pucaj u sestru, pucaj u doktore... Kada ih sve središ, otvorit će ti se vrata za dalje.

METROID PRIME 3: CORRUPTION - Ivor

"Kako da pobijedim Berserker Lorda?"

Krešo: Prvo pucaj po crvenim kuglama koje ima na ramenima dok ih obje ne uništiš. Nakon što si te kugle uništio počni pucati u ljubičaste kugle kojima te gađa.

FALLOUT 3 - Mister P, Marino

"Igram na PS3 ali sam čuo da su verzije za PS3 i X360 različite. Meni igra nakon petnaestak minuta zablokira pa da nije kriva verzija? Također, koji je oklop od navedenih bolji?"

Krešo: Razlike između verzija su minimalne u vizualnom prikazu, a tvoj problem zamrzavanja gotovo sigurno će se riješiti nakon instaliranja zakrpe, što će se dogoditi automatski nakon što pokreneš igru dok si spojen na internet (sa svojim PSN accountom). Što se tiče toga koji je oklop bolji, morat ćeš sam odlučiti jer imaš sve statistike jednog i drugog pa odvučni koji tebi bolje odgovara.

"Pokušavam šifrom ili nekako nabaviti određeno oružje ili oklop ali ne uspijevam. Imam obični Fallout 3."

Krešo: Problem je u tome što to oružje i oklop koje želiš nisu u tvojoj verziji igre. Ako ih želiš, morat ćeš nabaviti dodatke igri.





Ako ste zapeli 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: baywatch@gameplay.hr

Kada ih ti pogodiš, odbit će se nazad u njega i nakon nekoliko takvih pogodaka ugasit će mu se štit. Time mu je slaba točka ostala otkrivena pa raspali po njoj svime što imaš i pobijedit ćeš.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS - čitatelj

"Gurnem dva velika kipa i onda za neku ručku izvučem neki zid i popnem se brzo gore do kipa konja i iza su vrata i dvije škrinje. Što trebam dalje?"

Krešo: Vrti se dolje i izvuci zid sasvim do kraja, onda idi do lijeve strane zida i u prolaz. Vidjet ćeš dva kipa pa ih povuci sasvim nazad i osvijetlit će se krug pa skoči na njega te stisni **R2** pa **○**. Idi dok ne nabaviš pero i onda se vrati do konja i aktiviraj ga.

SAINTS ROW 2 - čitatelj

"Nalazim se na Ultor misiji, ne znam 3 ili 4 ali idem tamo di bih trebao ići no nema nigdje kruga u koji moram stati."

Krešo: Bilo bi lakše dijagnosticirati situaciju da znamo točno gdje si, ali pretpostavljam da ti piše da moraš pobjeći iz robne kuće kada zapravo trebaš stati u krug koji se nalazi odmah iza APC-a.

WORLD OF WARCRAFT - čitatelj

"Želim napraviti guild i imam povelju (charter) te sam skupio 9 članova ali mi ne želi registrirati guild. Što da radim?"

Krešo: Ovisi o tome što ti kaže kada ti ne registrira guild. Moguće je da je ime za taj guild zauzeto ili neprihvatljivo. Probaj s drugim imenom ili jednostavno kontaktiraj s administratorom za pomoć.

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK - Dražen

"Zapeo sam u misiji kad mi je cilj KILL NAM. Nalazi se na mostu i nikako ne mogu do njega. Kako da ga ubijem?"

Krešo: Nanišani ga snajperom i sredi. Možeš ga sasvim dobro nacijsati s položaja pokraj stražnje gume kamiona. Jedino što katkad ima problem jer ga treba pogoditi puno puta da bi umro.

PSYCHONAUTS - Josip

"Na nivou Meat Circus nakon što zaštitim Ollyu idem na tračnice. Kada pokušam skočiti uvijek ju promašim."

Krešo: Nažalost, ovdje ne možemo biti od neke pomoći. Taj tunel je pun rupa u tračnicama i moraš ih preskakati.

U potpunosti je arkadni dio tako da samo možemo reći kako ćeš sigurno uspjeti nakon nekoliko pokušaja.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE - Miron

"Igram s Aline i zapeo sam na djelu kada trebam ići u knjižnicu. Sva vrata su zaključana. Gdje da nađem ključ?"

Krešo: Za razliku od Edwarda, Aline ne treba ključ za knjižnicu. Idi kroz vrata iza stepenica (u prizemlju) te desno i u knjižnicu.

THE DA VINCI CODE - Stefan

"Na trećem nivou, Normandy Mansion, došao sam do pet posuda koje treba zapaliti bakljom i spojene su pentagramom. Ne znam kojim redom ih upaliti."

Krešo: Prvo ćemo ih označiti brojevima. Kada uđeš kroz vrata, posuda koja je najdalje od tebe (direktno preko puta vrata) jest broj 1. Ostale ćemo nazvati 2, 3, 4 i 5 u smjeru kazaljke na satu. Pa ih kreni paliti redom: 1, 5, 3, 5, 2, 5, 4.

COUNTER-STRIKE: SOURCE - Matej

"Pokušavam se spojiti na server da mogu igrati ovu igru

na netu. No uvijek mi kaže da mi je ping prevelik i izbacit me. Kako da se spojim?"

Krešo: Može biti puno toga, ali ipak imamo nekoliko ideja, iako se isplati napomenuti da iz nekog razloga baš Counter Strike ima najviše problema s visokim pingovima. Dakle, prvo se probaj spojiti na više servera. Možda neki server koji je bliže nama bude prihvatljiviji i niži ping. Drugo, nije baš najbolje igrati preko mobilnog interneta jer dosta ovisi o tome kolika je pokrivenost signalom i o drugim glupostima koje mogu utjecati na vezu. Nadalje, s obzirom na to da ideš preko USB sticka, ovisi i o brzini USB porta. Ako imaš stariji kompjuter koji ne podržava USB 2.0, to će imati veliki utjecaj. Naravno, nemoj imati nikakav drugi program koji se spaja na internet dok ideš igrati, otvori ili ugasi firewall i provjeri port kroz koji se spajaš na igru. Uz sve to, probaj namjestiti u igri da ti je brzina veze DSL i probaj skinuti najnoviji patch. Kao kuriozitet ću spomenuti da novi grafički driveri mogu popraviti ovaj problem (ne bi smjelo imati veze, ali kod ove igre ima, što je još jedan pokazatelj njenih posebnih problema).



PSYCHONAUTS (PC, PS2)

Na PC-ju držite lijevi SHIFT i desni gumb miša te pritisnite: Municija - srednji gumb miša, razmak, TAB, TAB, F, X
Puni životi - TAB, E, E, X, razmak, srednji gumb miša
Sve PSI moći - X, X, F, E, TAB, F
Pojačanje svih Psi moći - TAB, srednji gumb miša, TAB, E, X, E.

Na PS2 držite **L3** + **R3** te stisnite:

Sve PSI moći - **○**, **○**, **△**, **R2**, **△**, **△**
Svi predmeti - **R3**, **○**, **R1**, **R1**, **△**, **△**
Najveći rang - **△**, **R3**, **△**, **R2**, **○**, **R2**
Municija - **R3**, **X**, **△**, **△**, **△**, **○**
Puni životi - **△**, **R2**, **R2**, **○**, **X**, **R2**
Neranjivost - **○**, **R2**, **○**, **○**, **△**, **R2**

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (PC)

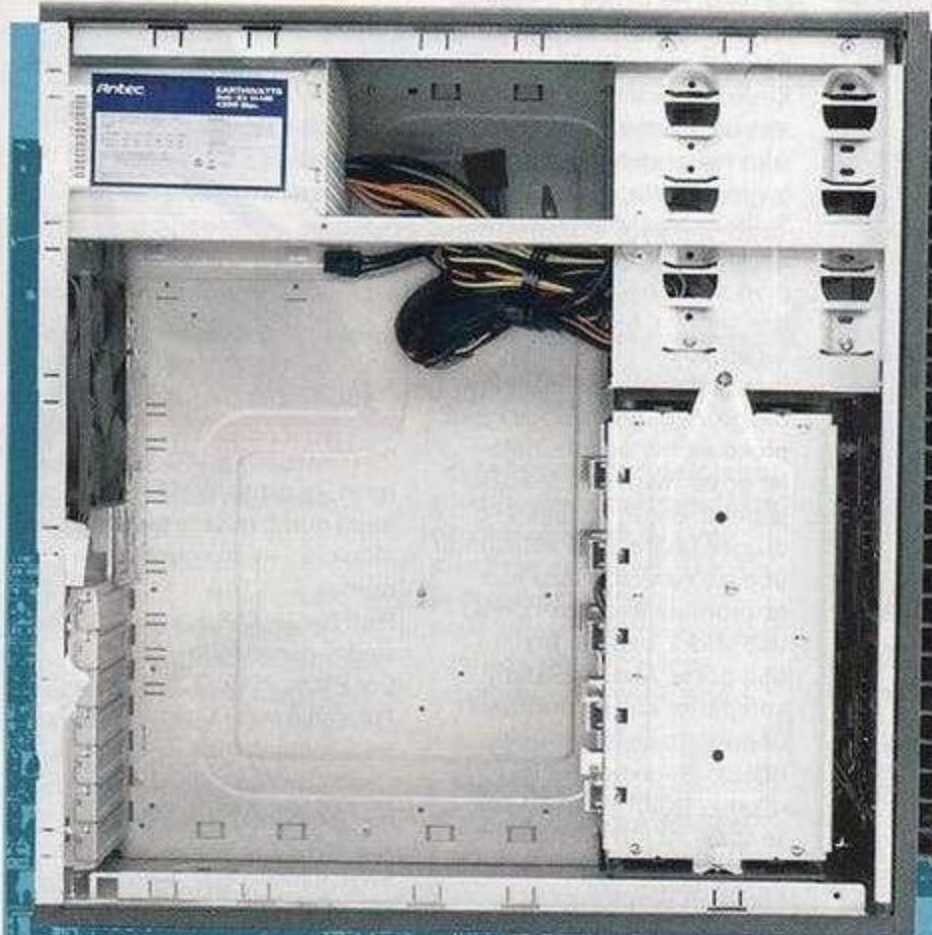
Pritisnite tildu da prizovete prozor te upišite devmap IME MAPE da započnete neku mapu s ukopčanim šiframa. Zatim možete upisati jednu od sljedećih šifri u prozor:
God mod - god
Neograničena municija - sf_use_ignoreammo 1
Dupla količina zdravlja i mogućnost preživljavanja prve granate - demigod
Sva oružja - give all
Ugasite AI - notarget
Prolaz kroz zidove i slične prepreke - noclip
Teleport do točke - jumptonode
Možete letjeti - ufo
Ispis mapa - mapname
Promjena mape - map IME MAPE
Filmići će biti crno-bijeli - sf_use_bw 1
Samoubojstvo - kill



Hardware

Priradio : Goran Maravić

Najatraktivniji
hardver u okoliću



Antec NSK6580B

Kvaliteta za svako računalo

VIŠE PUTA SMO ponovili kako je odabir kućišta vrlo važna stavka pri kupnji računala. Kvalitetno kućište pozitivno će utjecati na trajnost komponenti jer će im omogućiti bolje hlađenje, mirniji rad, a vlasniku računala će nadogradnju učiniti bezbolnom (doslovno) radnjom. Međutim kvalitetna kućišta su skupa pa cijena često prelazi 1000 kuna, no to ne znači da se nešto kvalitetno ne nudi i među jeftinijim proizvodima. Uglavnom je pametno držati se provjerenih proizvođača, a Antec to svakako jest. Kućište NSK6580B nudi kvalitetu izrade, praktičnost ugradnje komponenti i, što je najbolje, u cijeni se dobiva kvalitetno Antecovo napajanje snage

430 W, što je više nego dovoljno za prosječno računalo namijenjeno igranju. Treba odmah reći da se po prostranosti i modularnosti ovaj model ne može nositi s modelima poput P182, ali jednom kada se računalo složi u ovo kućište, strujanje zraka će biti optimalno, a vibracije svedene na minimum. Antec je ugradio stražnji ventilator u kućište te gumirane umetke na mjesto ugradnje tvrdih diskova. Razina buke koju proizvode kućište i napajanje je minimalna, a značajno se ne narušava ni rad diskova. Korisnik se samo mora odlučiti za tihi grafičku karticu i tih hladnjak za procesor da bi za relativno malo novca dobio računalo koje se u tišini može mjeriti s brand name proizvodima.



DIMENZIJE: 465 X 210 X 472 MM
NAPAJANJE: 430 W
BROJ 5,25" MJESTA: 4
BROJ 3,5" MJESTA: 5
CIJENA: 950 KN

LOŠE DOBRO

Izgled, funkcionalnost, kvaliteta izrade, napajanje, cijena

Nedostatak modularnosti

GP KAŽE

Odlično kućište za prosječna kućna računala



Vrh vrhova

KVALITETNO NAPAJANJE dovoljne snage jamstvo je da će računalo raditi stabilno i sigurno. Konfiguracije koje slažu igrači entuzijasti znaju ispasti poprilično gladne struje, ali ovako snažno napajanje trebalo bi riješiti sve takve probleme. Snaga od 850 W trebala bi biti više nego dovoljna za konfiguracije s dvije i više snažnih grafičkih kartica i mnoštvo tvrdih diskova.

Treba znati da se ovdje radi o napajanju visoke klase, što je vidljivo i iz cijene, ali i iz njegove konfiguracije. Kabeli na napajanju su modularni, a unutar njega se nalazi dosta pasivnih hladnjaka koji pomažu ventilatoru da radi na manjim brzinama i tako proizvodi iznimno nisku razinu buke. Pri opterećenju od 400 W razina buke

je ispod 17 decibela. Tolika iskoristivost će vjerojatno prevladavati kod kupaca jer rijetko tko slaže računalo s dvije, tri ili četiri grafičke kartice. Jedino što se ovom napajanju može prigovoriti jest njegova iznimno visoka cijena.

SNAGA: 850 W

RAZINA BUKE: 17 - 32 DB

CIJENA: OKO 2000 KN

LOŠE DOBRO

Modularni kabeli, tišina u radu, snaga

Cijena

GP KAŽE

Namijenjeno onima koji žele najbolje



Gigabyte MA770T-UD3P

Odličan izbor za one koji ne overklokiraju

PROCESORI ATHLON II i Phenom II su od AMD-a opet napravili proizvođača s kojim se ozbiljno računa pri kupnji računala ili barem procesora. Budući da AMD napada segment tržišta na kojem se važe svaka potrošena kuna, logično je da je i ponuda matičnih ploča na istom tragu - dobar dobitak za novac. Upravo u tu kategoriju možemo svrstati ovaj Gigabyteov proizvod s AM3 sučeljem. Ploča je bazirana na starijem i jednostavnijem AMD 770 čipsetu, no i kao takva će zadovoljiti većinu potreba Phenom II korisnika, ali uz bitno manju cijenu od ploča baziranih na AMD 790FX rješenjima. Performanse ove ploče zadovoljile bi i većinu hardverskih entuzijasta, ali s obzirom na kategoriju u kojoj

se nalazi, overklokiranje je bitno ograničeno zbog manjka opcija u BIOS-u, ali i ne baš raskošnog sustava hlađenja. Oni koji ne misle ništa overklokirati, niti planiraju spajati grafičke kartice bit će iznimno zadovoljni ovim proizvodom.



INTERNI KONEKTORI:

1 X PCI EXPRESS X16, 4 X PCI EXPRESS X1, 2 X PCI, 6 X SATA CONNECTORS, 1 X ULTRA DMA 133/100/66/33 CONNECTORS

STRAŽNJI PANEL:

1 X PS/2 KEYBOARD, 1 X PS/2 MOUSE, 8 X USB PORTS, 1 X RJ-45 LAN PORT, 2 X FIREWIRE, S/PDIF

CIJENA: 500 KN

DOBRO
LOŠE

Opremljenost za klasu, stabilnost u radu

Mogućnosti overklokiranja

GP KAŽE

Jako dobra ploča za prosječne Phenom II konfiguracije

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



MSI X58 Pro - 1500 kn
Intel i7 965 Extreme - 2700 kn
XFX GeForce 285 GTX - 2500 kn
4 GB Corsair 1600 MHz DDR3 [2x2] - 850 kn
Pioneer Blu-ray BDR-202 - 1300 kn
HDD WD Velociraptor 300 GB - 1600 kn
WD Caviar Black 1 TB - 700 kn
Thermaltake Spedo - 1400 kn
Antec 650W napajanje - 780 kn

= 18.330 kn

Corsair Dominator DDR3

Trojčeki

INTELOVI I7 PROCESORI imaju memorijski kontroler u sebi i podržavaju isključivo DDR3 memoriju. Taj kontroler ima trostruku strukturu, što znači da se memorija mora slagati u paketima po tri pločice, a ne po dvije kao do sada. Ljubitelji visokih performansi koji su možda i posjedovali DDR3 čipove sada će kupovati pakete poput ovog Corsairova. Dobici dobiveni korištenjem ovako



složene i superbrze memorije u performansama cijelog sistema su dosta minijaturni i kao takvi teško isplativi za prosječnog korisnika. Stoga će se ovakvi paketi memorije vjerojatno najviše svidjeti entuzijastima.

KAPACITET: 3 X 2 GB

VRSTA MEMORIJE: DDR3

TAKT: 1600 MHZ

TIMING: 8-8-8-24

CIJENA: 1300 KN

DOBRO
LOŠE

Performanse, sustav hlađenja

Samo cijena

GP KAŽE

Premali dobici da bi bilo isplativo

GP optimal



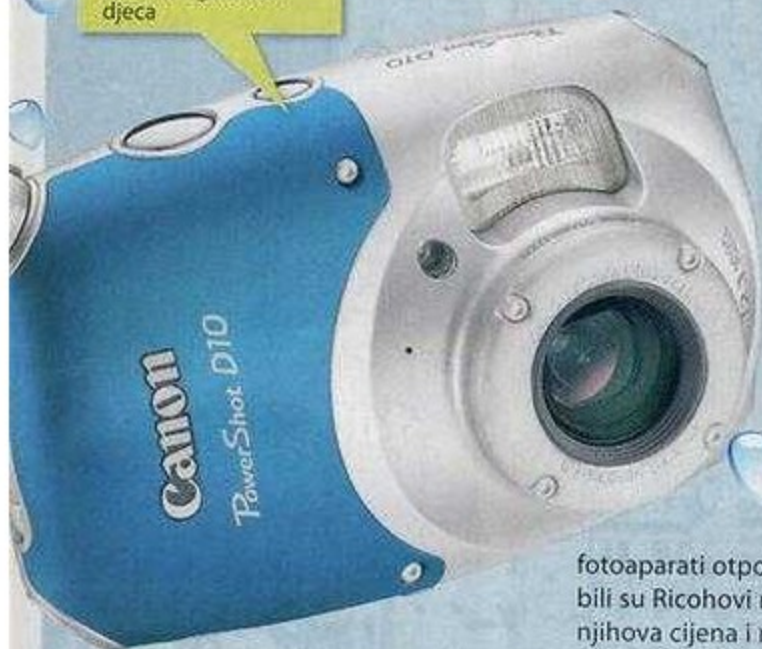
Gigabyte MA770-UD3 - 510 kn
AMD Phenom II X3 710 - 850 kn
Corsair 2 x 2048 DDR2 PC6400 - 360 kn
Sapphire Radeon 4870 512 MB - 1120 kn
WD Caviar Black 640 GB - 510 kn
DVD snimač NEC AD5200S - 155 kn
Antec NSK 6580 430W - 960 kn

= 4465 kn

Nepoderivi, nepotopivi, neuništivi

FOTOAPARATI za godišnji odmor

CANON D10 Canon je novi pridošlica u ovaj segment ponude, a prema dizajnu modela D10 čini nam se da u Canonu misle da će takve fotoaparate koristiti uglavnom djeca



Čitatelji skloni avanturi, ali i oni skloni ispuštanju stvari iz ruku s veseljem mogu primijetiti da se trend proizvodnje fotoaparata otpornih na vodu, prašinu i udarce proširio kroz sve proizvođače pa je izbor ovog ljeta doista impresivan



SANYO XACTI VPS-WH1 Najnovija vodootporna kamera u Sanyovoj ponudi nudi poznati format kamkordera i snimanje videa u HD razlučivosti

GODIŠNJI ODMOR MOŽE

fotoopremu dovesti na mnoga nezgodna mjesta i u mnoge nezgodne situacije. Često su to uvjeti potpuno neprikladni za elektroniku i finu optiku. Javlja se dilema da li fotografirati sve trenutke vrijedne pamćenja ili ostaviti fotoaparat kod kuće te tako zapravo poništiti razlog njegova postojanja. Na svu sreću najnoviji trend u proizvodnji digitalnih fotoaparata su primjerci otporni na vodu, prašinu i manje udarce i padove.

Trend u proizvodnji takvih digitalnih kompakta započeo je Olympus u sklopu serije mju. Danas takvi primjerci nose ime Tough. Prvi

fotoaparati otporni na vlagu i prašinu bili su Ricohovi modeli za radnike, no njihova cijena i mogućnosti nisu bili prilagođeni širem tržištu.

Nakon što je Olympus popularizirao čvrste i otporne fotoaparate i drugi proizvođači su se pridružili tom segmentu ponude. Fotoaparate otporne na vodu nude Canon, Fujifilm, Olympus, Panasonic i Pentax. Na žalost svi modeli prisutni na tržištu nisu otporni i na udarce u jednakoj mjeri u kojoj to nudi Olympus, iako je svaki od tih fotoaparata otporniji od

ZA RONIOCE - KUĆIŠTA

NAPOMENULI SMO DA je mogućnost vodootpornih fotoaparata da "zarone" ograničena na tri metra dubine. Krene li se dublje od toga, počinju puštati vodu. Što će onda učiniti ronionci koji pozele zabilježiti prizore na većim dubinama? Kupit će podvodno kućište za svoj omiljeni fotoaparat. Točnije kupit će ga ako postoji, a vjerojatno je da postoji ako se radi o nekom naprednijem i raširenijem modelu. Takva kućišta omogućavaju izdržavanje pritiska do čak 30 metara dubine, ali je za njih potrebno platiti adekvatnu

cijenu. Često se može dogoditi da će za takvo kućište biti potrebno izdvojiti istu količinu novca kao i za fotoaparat, a možda i više.

S druge strane, takva kućišta postoje i za vrlo skupocene i složene SLR fotoaparate pa će podvodni svijet biti fotografiran kako zaslužuje. Za takve fotoaparate kućišta su još skuplja od onih namijenjenih kompaktnima te prisiljavaju korisnika na korištenje točno određenih objektivna - zbog strogo definiranih dimenzija kućišta.

Vodootporni fotoaparati nisu nužno otporni i na udarce, tek pojedini modeli jesu i ta otpornost ima svoje granice

prosječnog kompaktnog digitalca bez ikakvih izdržljivosti.

Treba imati na umu da navedena otpornost ima svoje granice.

Otpornost na vodu se uglavnom odnosi na prskanje i plitko zaranjanje. Proizvođači navode tri metra

kao maksimalnu dubinu na kojoj će fotoaparat zadržati svoju otpornost. Dakle, za ronioce to nisu prihvatljiva rješenja, međutim za 99 posto populacije koja želi fotografije s plaže ili s raftinga ti fotoaparati pokazat će se idealnima.

Svoju otpornost grade na čvršćem kućištu na kojem su svi nužni otvori zabrtvljeni. Kako se obično radi o gumenim brtvama, valja voditi računa o njihovu održavanju. Pravilno održavanje je uvijek navedeno u uputama priloženim fotoaparatu, ali zdrav razum nalaže da se fotoaparat nikada ne otvara u okolišu opasnom za elektroniku i optiku (vlaga i prašina) te da ga se opere slatkom vodom nakon što je bio izložen slanoj vodi i prašini. Također se fotoaparat ne smije otvarati (utor za memorijske kartice, baterija, konektori) dok se potpuno ne osuši.

OLYMPUS TOUGH serija fotoaparata nudi najveću otpornost na vanjske utjecaje, ali ne i vrhunsku kvalitetu fotografija



VODOOTPORNOST NE TRAJE ZAUVIJEK

Vodootpornost fotoaparata ima svoj vijek trajanja jer materijali od kojih se izrađuju brtve imaju svoj vijek trajanja nakon čega gube svojstva brtvljenja. Na sreću taj vijek se mjeri u godinama i vjerojatnije je da će vlasnik zamijeniti



FUJIFILM Z33WP Spada u najjeftinije vodootporne fotoaparate, ali su mu i performanse potpuno nezanimljive

PENTAX OPTIO W80 novi je predstavnik čvrstog fotoaparata poznatog proizvođača. Krasi ga otpornost na udarce, snimanje HD videa i velik optički raspon.

PENTAX OPTIO W60 je model koji se već dulje vrijeme nalazi na tržištu i zbog toga ga se može kupiti jako povoljno pa se za dobru cijenu dobiva fotoaparat koji nudi vrlo dobru kvalitetu fotografija

SNIMANJE VIDEO BLIZU VODE I U VODI

SPOMENULI SMO DA neki od modernih vodootpornih fotoaparata nude snimanje videa u HD razlučivosti, ali oni koji planiraju snimati doista puno videa možda bi bili sretniji s videokamerom umjesto fotoaparata. Kad se govori o videokameri i otpornosti na vodu, ne može se izbjeći Sanyo i njegove Xacti kamere. Najnoviji modeli otporni na vodu nude snimanje videa u HD razlučivosti i konfiguraciju klasičnog kamkordera s time da Xacti kamere video snimaju na SD memorijske kartice. To ne bi smio biti problem s obzirom na to da se u prodaji već mogu pronaći modeli kapaciteta 32 GB, što je dosta za više sati snimanja HD materijala.

svoj fotoaparat novim prije nego što se ovome naruši vodootporno svojstvo. Također treba imati na umu da narušavanjem vodootpornog svojstva ne trpe fotografske mogućnosti

KOMANDE Komadi koji vire iz kućišta posebno su izvedene tipke koje omogućuju upravljanje funkcijama fotoaparata bez puštanja vode u kućište

fotoaparata - ako ga se ne umeće u vodu nakon što više nije vodootporan.

Otpornost na prašinu prati otpornost na vodu ukorak jer gdje ne može doći voda, tamo ne mogu doći ni zrnca pijeska ili zemlje. S druge strane, otpornost na udarce nije uniformna svim čvrstim fotoaparatima na tržištu. Neki mogu izdržati padove s jednog ili dva metra visine dok se drugi uopće ne hvale

Nijedan vodootporni fotoaparat neće izdržati uranjanje dublje od tri metra

takvim mogućnostima. Svaki od tih fotoaparata napravljen je čvršće od "običnog" digitalnog kompakta i vjerojatno je da će biti otporniji na udarce od njega, međutim to nije uputno isprobavati.

KVALITETA SAMIH FOTOAPARATA

Proizvodnja fotoaparata otpornog na vanjske utjecaje je definitivno skuplja od

proizvodnje fotoaparata koji to nije pa je i krajnja cijena takva, viša. Zeleći učiniti krajnju cijenu što prihvatljivijom, neki proizvođači su pokušali štedjeti na fotografskim svojstvima, ponajprije na objektivima, a neki i na CCD čipovima. Neke od tih mana je moguće pročitati i iz specifikacija. Fotografiranje je bitno lakše uz objektiv koji nudi što širi kut, a upravo na tome se štedi pri odabiru leća. Trebalo bi obratiti

pozornost da se nudi barem širina objektiva ekvivalentna onoj od 28 milimetara iz svijeta 35 mm SLR fotoaparata. Zoom nije toliko bitan, ali trostruki ili četverostruki zoom bi trebao biti minimum. Neki od fotoaparata u ponudi nude i snimanje HD videoisječaka, što nekome može biti jako važno.

Broj megapiksela pojedinog fotoaparata ne bi smio biti presudna odluka pri kupnji jer je nebitan. Svi moderni fotoaparati imaju dovoljno megapiksela da se fotografije razviju na veličinu postera.

PANASONIC LUMIX

DMC-FT1 Panasonic je svoj zadatak shvatio ozbiljno i u vodootporno kućište smjestio sposoban fotoaparat koji nudi snimanje HD videa, široki kut snimanja i pristojnu kvalitetu fotografija

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 Eros Ramazzotti
Parla Con Me
- 2 U2
Magnificent
- 3 Green Day
Know Your Enemy
- 4 Pet Shop Boys feat. J. Marr
Did You See Me Coming
- 5 Ciarra feat. J. Timberlake
Love Sex Magic
- 6 David Guetta feat. K. Rowland
When Love Takes Over
- 7 Lily Allen
Not Fair
- 8 Simple Minds
Rockets
- 9 Eminem
We Made You
- 10 Melanie Fiona
Give It To Me Right

Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

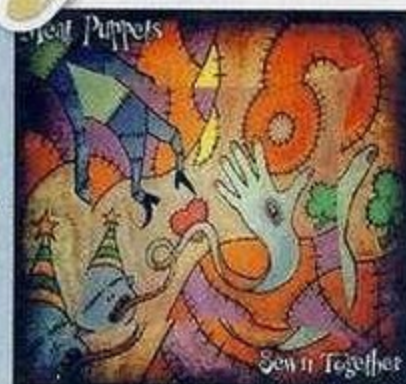
Meat Puppets Sewn Together



(Meat Puppets)

NAKON IZNENAĐUJUĆEG i odličnog albuma znakovitog naslova Rise To Your Knees 2007, Meat Puppets imaju i novi, a to nam je uvijek drago. Bend koji svira od 1980. i koji mora biti dio obavezne lektire svakog ljubitelja mjuze na novom albumu začuđujuće je ispoliran i čist, kao da su

željeli zvučati više popastično, no nakon nekoliko pjesama shvatit ćemo da je to isti dobri stari razbarušeni i neuredni Meat Puppets i mjuza u kojoj se sve raspada, ali se nekim čudom i drži na okupu. Ovo nije najbolji album MP-a, niti je blizu prošlom, ali toliko toga su nam pružili...



Sharon Van Etten Because I Was in Love



(Language of Stone)

SHARON VAN ETTEN nova je mlada dama s gitarom iz Brooklyna. I savršen primjer poslovice "tiha voda brege dere". Ona će nenametljivo s klasičnom gitarom, i tek pokojim farbanjem klavijatura ili električne, ali i uz prateće vokale koji će katkad podsjećati i na

Gillian Welch, tiho ući u naš svijet, da bi u njemu dugo ostala. Because I Was in Love pravi je draguljić intimnih priča ispričanih za jednu savršenu noć provedenu uz opojno crno vino. I takav će zauvijek ostati, i za sjećanja, i za opojna slušanja.



George Harrison Let It Roll: Songs of George Harrison



(Capitol)

NAŠA GENERACIJA, KOJA je više sudjelovala u dekonstrukciji nego u konstrukciji glazbe, Beatlesima i Georgeom Harrisonom nije se puno bavila. Ako i jest, to sigurno nije bilo u najboljem tonu. No sretnijim budalama obično treba samo tridesetak godina da bi im došlo iz dupeta u glavu i

shvate kakav je genijalac bio George Harrison. Najnovija kompilacija remasteriziranih hitova djeluje samo kao dobar aperitiv na glad za Harrisonovu mjuzu koju bi mogla izazvati. I tek ćemo onda shvatiti da ovdje nedostaje još puno dobrih stvari. Ali i to je odličan početak.



Sonic Youth The Eternal

CD mjeseca

(Matador)



NAŠA GENERACIJA, KOJA je više sudjelovala u dekonstrukciji nego u bilo čemu, držala se mesijanstva Sonic Youth i gitare Thurstona Moora uzdignute iznad glave. Koliko je to bilo pametno mogao je znati jedino Stockhausen, ali i on je umro. A nama su legende namijenile još jedan album, bez previše eksperimentiranja, što se moglo očekivati od prvog koji je nakon dugo vremena izdan u nezavisnim vodama. Ili smo se mi samo navikli na dekonstrukciju. No pustimo nas, The Eternal je toliko

dobar da bi zaista mogao u skladu s imenom sažeti tridesetogodišnje iskustvo benda u vječnu senzaciju za naše uši nakon koje će uvijek u sebi nositi malo bruma. Sonic Youth The Eternalom jasno pokazuju zašto su jedan od najboljih bendova rocka i koliko se još od njih može naučiti. Nadamo se da još uvijek ima učenika.

Wilco Wilco (the album)

Editor's Choice

(Nonesuch/Dancing Bear)

UVIJEK JE ČUDNA ta amplituda nepodudaranja očekivanja fanova i bendova koji su tvrdoglavo na svome putu. Sve koji su očekivali da će se Wilco nakon odličnog i genijalnog Sky Blue Sky vratiti u neke eksperimentalnije (da ne kažemo dekonstrukcijske) vode Yankee Foxtrot Hotela, dočekao je savršeno miran, ispeglan i čak hitoidni Wilco (the album). Nema više odvratnih migrena, klanja, otuđenja bez kojih ne bi bilo ni umjetnosti, sve je ovdje med i mlijeko s odličnom svirkom i još većim uplivom gitara Nelsa Clinea, gitarista kojeg iznimno cijenimo zbog njegove naslušnosti. Wilco (the album) oda je muzici nekih drugih vremena, '60-ih i '70-ih (kvragu, i oni znaju za Harrisona!) i, ne možemo vjerovati, ploča koja bi napokon mogla imati i nekoliko pravih radijskih hitova. Ako ništa drugo, s Tweedyjem i društvom nikada nije dosadno.



SAD

FILMSKA top 5 lista

- 1 Watchmen
- 2 Twilight
- 3 Knowing
- 4 Inheart
- 5 Taken



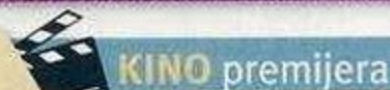
EUROPA

FILMSKA top 5 lista

- 1 Gran Torino
- 2 Confessions of a Shopaholic
- 3 The Boy In The Striped Pyjamas
- 4 Slumdog Millionaire
- 5 Sin City



Harry Potter and the Half-Blood Prince



2009., fantastični, gl. uloge: Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, redatelj: David Yates

OSAM GODINA NAKON prvog filmskog uprizorenja Harryja Pottera stiže šesti dio, nikako i posljednji. Svi koji su čitali knjige ionako već odavno znaju što se u filmu događa, pa njima opis radnje ne treba. Ostalima nećemo kvariti gušt, pogotovo ne sebi samima - budući da spadamo u tu čudnu skupinu ljudi koja Harryja nikada nije doživjela kroz stranice knjiga. Malog čarobnjaka i njegovu družinu od prvog dijela pratimo isključivo na velikim platnima, a iako se to 2001. činilo nemogućim, serijal nam je postao jedan od najdražih ikada. Nema razloga sumnjati kako će i Half-Blood Prince biti podjednako dobar kao i prethodnici, pogotovo zato što ga potpisuje i dalje



politički nekorektni David Yates, autor zadnjeg nastavka Order of the Phoenix. Yatesov posao s Potterom nije gotov, i već se radi na pripremama ekranizacije finalne avanture, Harry Potter and the Deathly Hallows. Konačan obračun s Voldemortom pojaviti će se u dva dijela (lovica, lovica), prvi dio u studenome iduće, a drugi u travnju 2011. godine. Do tada uživajte u Half-Blood Princeu, u kina stiže za nekoliko dana.



Largo Winch



2008., triler, gl. uloge: Tomer Sisley, Kristin Scott Thomas, Miki Manojlović, redatelj: J. Salle



SJEĆATE LI SE igre Largo Winch? Izišla je bila 2002. za Xbox, PlayStation 2, GameCube i PC, a radilo se o akcijskoj avanturi s RPG elementima. Ubisoft je tada najavljivao "revolucionarno filmsko izvođenje" i "revolucionarnu mješavinu žanrova", a konačni je rezultat ipak bio mnogo više "prosječan". Igra je - baš kao i ovaj film - bila bazirana na istoimenom stripu autora Philippea Francqa i Jeana Van Hammea, a bavi se mladim milijarderom Largom Winchem i njegovim tajanstvenim životom. Naravno, mladać je bogat kao knez i čuči nevin u zatvoru, a do kraja filma će se pokazati kako je i reklamni slogan filma - francuski James Bond - opravdano stavljen u promotivne

materijale. Budući da od ovog filma ne očekujemo previše - a oduvijek cijenimo europsku kinematografiju - pretpostavljamo da bismo se mogli i pozitivno iznenaditi. Možda čak i više negoli je svojedobno bio slučaj s igrom. U filmu glumi i Miki Manojlović, čisto za ljubitelje filmske trivije.



G. I. Joe: The Rise of Cobra

2009., SF akcija, gl. uloge: Channing Tatum, Jonathan Pryce, Dennis Quaid, Sienna Miller; redatelj: Stephen Sommers

NEKADA DAVNO, DOK se Nutella kupovala u Italiji, a traperice u Trstu, djeca i mladež nisu se zabavljali videoigrama ili Facebookom. Tada je domet zabave bio ostati u parku po čitav dan i igrati se s drugim klincima lice u lice. A jedan od glavnih oblika zabave bilo je igranje akcijskim figurama, među kojima su veliku popularnost imale upravo one iz animiranog serijala G. I. Joe. Sretnici sa satelitskim antenama dodatno su mogli pratiti i istoimeni crtani film, te poslije u parku ostalima prepričavati animirane

zgode omiljenih figura. Hvala Bogu, danas toga više nema, mladi gube oči pred televizorima i ne borave više u potencijalno opasnim parkovima i među potencijalno zaraznom drugom djecom. Novo vrijeme donijelo je nove trendove, a na krilima trenda ekranizacije svega što se ekranizirati dađe dolazi i film G. I. Joe. Radnja je ista kao i prije 20 godina, a prati zgode i nezgode skupine super-mega-specijalaca, tajne postrojbe koja se mora suprotstaviti svim prijetnjama za čovječanstvo.



Naravno, izlišno je naglašavati kako se radi o potpuno bezmozgovnom akcijskom spektaklu, isključivo napravljenom da namakne što više lovica gutača kokica - ali ništa više i ne očekujemo. A kada se u jednadžbu stavi pregaženi Dennis Quaid kao zapovjednik postrojbe, dobivamo film koji bi u ta davna vremena - kada su se filmovi posuđivali isključivo u videotekama - spadao u klasu "akcije B-produkcije". Zanimljivo, danas je to A-produkcija. Što drugo reći doli - vremena se mijenjaju.



Pisma @

GAMEPLAY INFO

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: **GamePlay** (s naznakom - Pisma), Vlačka 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

GTA PROBLEMI

Čitam vas od 36 broja najbolji ste. Imam par pitanja.

1. Možete mi molim vas napisati koje performanse trebam imati kako bi zaigrao GTA4 i dali trebam internet. Sve i svašta sam radio pa ne ide.

2. Na san andreasu imam hrpu modova pa mi se grad sporo load-a tj prvo mi se pojavljuje dff file grada pa onda textura onda mi grad ponovno nestaje pa tako u krug. Što trebam napraviti kako se nebi to više dešavalo.

Molim vas da objavite ovo pismo jer se već dugooo mučim s ovim problemima. Pozdrav cijeloj ekipi gameplaya Svanix

Ne treba ti online, ali je poznato kako piratske kopije GTA prave probleme. Inače, za igranje je potreban pristojan PC s dvojezgrenim procesorom.

KUPI PC

Bok!
Evo od prvog broja vas čitam, pa budite ljubazni i odgovorite mi:
U broju 76 objavili ste, u recenziji Empire: Total War, da igra izlazi ne samo za PC, već i za Xbox 360 i PS3.

Iako ste stavili PC exclusive, sa strane ste označili PC, Xbox 360, PS3.

U tekstu ste napisali da "Creative Assembly je, kao i mnogi, odlučio i na konzolama raditi ono što najbolje umije ...". Međutim od igre Empire: Total War još uvijek nema naznaka. Molim vas da mi odgovorite, hoće li igra i kada izaći na Xbox 360? Možete li mi napisati koje su sve strategijske igre izašle za Xbox 360, a koje su u planu? Možete li mi preporučiti konfiguraciju za igranje najzahtjevnijih igara na PC-u?

P.S.
Odgovor mi je jako bitan, jer mislim kupiti Xbox 360, a ako Empire: Total War neće izaći na konzoli, onda ću uzeti PC. Pozdrav Toni.

Usprkos svakakvim najavama i željama izdavača, tiskovina i igrača, Empire: Total War ipak ostaje PC ekskluziva i najave izdanja za druge platforme ne postoje. Na konzolama ne postoji ni jedna slična igra, a za one koje su po tvome ukusu morat ćeš malo prolistati

recenzije. Za konfiguracije pogledaj GP preporuke u hardveru.

PA I MI IMAMO STRANICE!

Pozdrav redakciji i gejplej naciji. Pišen van ono dugačko pismo u nadi da van otvorin oči raji u vezi stranica koje recenziraju igre. Da odma rješimo sve u startu-nevaljaju. Eto, sad kad smo to riješili iden objašnjavat. Svi su ili korumpirani (gamespot), ili prejebeno očito preferiraju xbox (eurogamer), ili su jednostavno za kurac (IGN). To bi triali bit ka najpoznatiji portali, ugl ne čitajte nijedan, a posebno nemojte povjeravat svoje izbore oko igara njima, nego redovito čitajte naš najdraži časopis. I nebojte se, ne ulizuj van se nego mi samo ti debili idu na kurac svojim glupin i neobjektivnin recenzijama.

P.S. ne posjeduje nijednu NG konzolu nego samo PC, tako da nisan opterećen tin sranjima Živi i zdravi bili =) Templar

Prostak jedan. Ali ima nešto u tvojim primjedbama. GamePlay je srećom premali da bi nas itko podmičivao pa možemo biti nezavisni i govoriti što mislimo. No u tome i jest ljepota medijske demokratičnosti- nisu svi dobronamjerni i istinoljubivi. Trenutak u kojem ćeš to shvatiti zove se odrastanjem. Srećom, mogu se pronaći i oni koji jesu. I ima ih.

PRAVITE DJECU!

Gledam ja na youtube-u kako ocistiti izgraban cd/dvd
I nikako da uspije! Ako znate recite mi neki nacin kako da ocistin cd/dvd? PLEASE!
Za ciscenje s pastom treba pasta ali pazite BIJELA PASTA a ja imam s mikrogranulama! Za brisanje cd/dvd-a trba nesto meko ali sta? Bebina guzica! Odakle mi bebal! Samo pogledajte slike!
Dalibor

Tako ti i treba kad pereš zube po



najnovijoj modi. I kad ih pereš. Mi smo se nažalost naučili da diskovi ipak imaju vijek trajanja i da su sve mambo-džambo metode za popravak oštećenja neučinkovite.

ČESTITAMO!

Pozdrav
Evo da se pohvalim jučer sam postao tata pa vam šaljem sliku najmlađe gamerice. Sad sljedi čekanje na dan kad će mi reći tata daj meni da igram.
P.S. Mile kupi PS3
P.P.S. Dario FIFA čeka pršuti čekaju
Pozdrav cijeloj ekipi GP-a od Mira aka Sanjorad aka Blabor i malene Ivone

Samo se pravim da spavam. Jednom će se tata morati okrenuti, pa će ostati bez kontrolera. Zauvijek!



Čestitamo Miro, a Ivoni želimo sretno djetinjstvo u kojem će razbijati tatu u FIFA-i. Mile ti šalje Midnight Club za Xbox360 i poručuje da za dijete kupiš pravu konzolu.

GAME DESIGNER #1

Poštovani gameplay!
Postoji li kakva naznaka o stvaranju igre tipa GTA, al sa superjunakom u glavnoj ulozi?? znači da igra pruža slobodu kao GTA, ali da smo npr. u ulozi Batmana da ima svoj Batcave, izletimo van iz nje kad želimo sa super batmobilom i riješavamo zadatke tj. misije koje želimo znači full kao GTA, samo sa tematikom superjunaka??? Batman, superman, spiderman itd.....igrao sam sve i svašta i već mi je pomalo dosadno boriti se u svemirima, prošlosti protiv raznih velikih demona i slično. mislim da bi igra sa radnjom u sadašnjem vremenu, na zemlji, u raznim gradovima bila pun pogodak!! možda je prije bilo to teško razviti, ali nove konzole su spremne za takav izazov i zanima me da li postoji neka igrice takve šeme koja je u razvoju i mogla bi izaći na tržište??? nadam se da ćete mi odgovoriti na mail! Ivan, zg

Ispričavamo se, ali ne možemo davati informacije gdje se najpovoljnije može nabaviti piratska kopija igre, niti koji je pirat najbolji. Jednom kada napravimo album sličica najpopularnijih, prodavat ćemo paketiće s čak dvije sličice za 19 kuna! Znamo da će biti traženi, pogotovo kod policajaca, koji će svako jutro čekati u redu ispred trafika. U međuvremenu, mogli biste malo zaboraviti na kriminalne rabote i okupati se zajedno s domaćim i ruskim tajkunima. Ako već mogu oni, što ne biste i vi.

A mi se nadamo da ćeš sa svojim idejama postati vrhunski dizajner i poslati nam svaki od svojih uradaka na recenziju. Nismo mi političari, skromni smo, ne tražimo puno provizije.

HOĆE

Hoće li mi PC podržat GTA IV sa konfiguracijom od: AMD 64 X2 4400+ 3 GB RAM ATI Radeon 4850 HD
Luka

Hoće. Ali isključi prolaznike i protivnike. Ma i policiju!

ŽELIM SE SRAMOTITI

Pozz gameplay nacio ja sam jedan metalac imam jedno vazno pitanje koje glasi: dje mogu u hrvatskoj nabaviti pandora battery za psp. i zelim se sramotiti pa ako nije problem odgovorite mi.

\m/^_^\m/
Dominik

Bojimo se nigdje. I kako bi se ti to sramotio, a nisi poslao sliku?

PROVALA MJESeca

Pozdrav gameplay poceo sam vas citati od 75 broja i primjetio da ste stvarno super casopis:) pisem vam vec drugi put i nadam se da cete mi odgovoriti kao i prvi put. E da prijedemo na stvar:
1. zanima me da li postoji the godfather za ps2
2. da li postoji neki crisis a da nije dino crisis ili time crisis za ps2
3. zanima me koja je to konzola mac Samo tako nastavite:) Marko

1. Da. Prvi. Koji se zove kako si i napisao.
2. Da. FPS. Crisis.
3. Eh, vidiš, to je teško i diskutabilno pitanje. Što je ustvari Mac? I što se to može igrati na njemu? I čemu služi? Pitanje je to koje nas muči još tamo od 1984. godine, a tebe upućujemo na jednostavno googlanje, ili utipkavanje Apple Macintosh u Wikipediji.



PRVI BROJ JE LOŠ!

Pozdrav GamePlay

Neki dan sam prckao po svojim starim Gameplay brojevima i naisao na 1.broj(to znaci da vas citam od 1.broja pa sve do 79.) i idem pogledati sto je sve bilo u nemu i vidim:Teken 4, Vice city, Final fantasy X, Burnout 2, Hitman 2 i... Odmah sam uzeo GP broj 1 i otisao ga pročitat. Listam ja listam i nađem na PS1 igre Stuart little, Lilo and stich i jos par njih, pa kakva je ono bila grafika? Sve je bilo na neakve kocke.

A sad da vas ne umaran sa citanjem molim da mi na ova dva pitanja odgovorite bez ikakvog sprdanja.

1. Dobio sam igru Medieval resurrection(u gameplayu dobila ocjenu 14 od 20) a nemam PSP i zelio bih tu igru odigrati ima li koji emulator s kojim bi to mogao igrati na ovoj konfi:Procesor 1.81GHz,756mb of ram i 256mb i brzina 3.0 graficka (HD2400pro)

2. Sto mislite hoce li izaci Devil may cry 5? To bi bilo sve molio bih da mi odgovorite na ovo pismo.

Puno pozdrava iz Zadra.

Devil05

Ti to hoćeš reći da je prvi broj loš i da su slike nekvalitetne? Pošalji nam ga natrag da ga Sabina retušira!

1. Nemoguće. Jeftinije ti je nabaviti PSone i igru za njega.

2. Mislimo, mislimo, ali još nije ni najavljen.

BUDUĆI MILIJUNAŠ

Pozdrav Gameplay!

Imam prvi broj vasesg časopisa, mozda i dva komada. Pa ako ima zainteresiranih neka se slobodno jave. PS. nadam se da cu ih uspijet pronac, negdje zatrpame. Pozdrav redakciji!

Alen (Ri)

Uzimamo proviziju, to ti je jasno.

PSP GO!

Bok.Vlasnik sam vec sad "starijeg" psp 3000 nekoliko mjeseci i odkad sam gledao sony-evu konferenciju sa E3 sajma i vidio takozvanu najlosije cuvanu tajnu E3 sajma ili PSP GO posizio sam. Kupio sam Gameplay cim je izasao i sve sto sam u njemu procitao o tom novom hardveru sam veci dio toga znao pa sam vam odlucio pisat. Nikako mi u mozak neulazi da su maknuli UMD drive. Kako ce taj novi psp funkcionirati u Hrvatskoj ako nemamo PlaystationStore?! I jel datum izlaska za Europu (1.Listopad) isti i za Hrvatsku ili pod taj datum ulaze samo veci gradovi Europe a za ove druge noga u dupe? Frik sam za prijenosne konzole tako da namjeravam stajati u redu (ako

ce ga biti) da dobim tu stvarcicu medu prvima pa onda jel bi mi mogli preporuciti nekoliko naslova za psp (nisam ga hacko pa ne zelim prosut novce na neku glupu igricu) da ubim vrijeme do izlaska?! Vas vjerni citatelj J.T..

Dolazak PSPgoa u Hrvatsku je odgođen. Konačne potvrde za PlayStation Store u Hrvatskoj očekujemo još od pojave PS3, pa nikako. Sada nam se više ne da niti nagađati. A za igre pogledaj u prošlim recenzijama ili u temi ovog broja, pa se odluči.

SLUJE I ONLINE

Pišem vam prvi put, nedavno sam uveo internet, igran COD5 online i j...o je ludo, zanima me gdje mogu nabavit slušalice da mogu komunicirat sa ostalim igracima, koliko košta, dal se isplati? Još bih vas molio da mi preporučate slične igre za online (samo me to za sad drži). Vele mi da je KILLZONE broj jedan za online, a kaj vi mislite? Molim da mi odgovorite... Puno pozdrava i jašite dalje kao i do sad!!!!

Mario

Većina blue tooth slušalica za mobitele šljakaju, ako ih prema uputstvima spojiš na PS3, ako ni to ne pomaže, nabavi neki USB headset za 100kn i to će sigurno raditi. Izbjeći ćeš kratki vijek baterija i njihovo punjenje, ali se spoticati o žicu. Za najbolji online važan je samo tvoj ukus, odn. onaj koji se tebi najviše sviđa. A ti ih probaj što više i uživaj!

RETURN TO INNOCENCE

Poštovanje,

Zovem se Matija i imam 22 godine. Student sam Ekonomskog fakulteta Zagreb (Ne Verna ili nekog drugog privatnog "faksa"), smjer Menadžment i sada ću upisati 4. godinu. Vaš sam vjerni čitatelj od samih početaka (Hacker Plus, PSX (nedostaje mi samo jedan broj) i konačno Gameplay (nedostaje mi samo jedan broj)). Također, mogu se pohvaliti da sam osvojio 2. mjesto u vašoj staroj (ali genijalnoj) nagradnoj igri "Šakom i kapom". Nagrada je bila Devil May Cry 2 Ltd. edition sa Danteovim pojasom. Zašto sam mail nazvao "Return To Innocence"? Zato jer bi se kao i većina svih nas volio vratiti u prošlost. Sada, koliko god to zvučalo grozno, jedva uspijem na brzinu prolistati Gameplay. Nemam vremena za igre, niti imam novca za PS3. Ali, to je život... svako doba ima svoje čari. Ma, nisu u pitanju samo igre... ovaj današnji način života meni se jednostavno ne sviđa. Da sam barem živio u 80-ima (Taj stil života, filmovi, glazba (Modern Talking, Depeche Mode, Pet Shop Boys itd.) i sve ostalo => Jednostavno prekrasno). Ali, pustimo sada nostalgiju...

Kako god da bilo, moram vas pohvaliti! Časopis je stvarno odličan...a sada dok imam praznike, opet mogu izdvojiti nešto vremena za malo detaljnije čitanje omiljenog mi časopisa.

Glavni razlog zbog kojega vam pišem je taj što imam nekoliko pitanja, a siguran sam da ćete mi vi pružiti najbolje odgovore. Pa krenimo...

1. Da li se i gdje može kupiti model PS3 koji može pokretati igre za PS2, pošto noviji modeli to ne mogu (koliko znam)? Stvar je u tome što mi je glupo da kupim "trojku" ako na njoj neću moći igrati originale (PS2) koje sam skupo platio. Naravno, mogu sačuvati PS2, ali da bi uspio kupiti PS3, trebam prodati PS2.

2. Da li bi mi mogli preporučiti neki solidan HDTV do 5.000 kn (Po mogućnosti Sony-ev)?

3. Koje mi zvučnike preporučujete da kupim, a da nisu preskupi, kako bi ih mogao spojiti s TV-om i PS3 te uživati u moćnom i kvalitetnom zvuku?

4. Glavni razlog zbog kojeg želim kupiti PS3 jest GTA 4. Želim je igrati na PS3, a ne na PC-u.

Nije isti gušt...bar meni. Mislite li da je to dovoljan razlog ili sam lud? Naravno, tu su još i Gran Turismo, Silent Hill, Formula 1, MGS, Burnout i mnoge druge.

5. Što je s World Rally Championship serijalom?

Ikakve novosti, najave...?

6. Zna li što je sa "The Neverhood, Inc"? Ima li nade za neku novu igru od njih ili su propali?

7. Da li je moguće nabaviti prošle brojeve Gameplaya?

Evo, toliko od mene. Čuvajte se i ostanite najbolji zauvijek!

P.S. Odmorite se i uživajte na godišnjem! Zaslužili ste!

Unaprijed hvala,

Vaš vjerni čitatelj Matija M.

Dragi Matija, nama koji smo imali tu čast živjeti u osamdesetima danas se bendovi poput spomenutih, uz dodatak Whama čine kao totalna pederana, ali ih ipak ne bismo mijenjali za Eminema i Jay-Z-a. A i Back To The Future nam se čini malo nategnut, ma i Diva, a pogotovo Big Blue. Tja. I nemaš razloga žaljenju.

1. Nažalost, samo prvi modeli PS3 su to mogli. Današnji ne samo da nisu kompatibilni, već se i neke nove igre za PS2 ne može igrati na PS3. toliko o famoznoj kompatibilnosti. Sony je shvatio da današnji klinci ipak neće



htjeti odigrati MGS2 ili GT3 na trojci. A i zašto bi kraj novih nastavaka?

2. Uffff, to je teško, pogledaj Sony KDL-32V4500 koji se čak može naći i na akciji za 3.999kn.

3. Nisu samo zvučnici u pitanju, treba ti još i receiver između.

4. Pametnome dosta.

5. Nikakvih novosti, niti najava, sumnjamo da je pacijent...

6. Ekipa koja je napravila legendarni The Neverhood raspala se 1999.

Nakon BoomBotsa većina ih je osnovala kompaniju Monkeytropolis koja je nažalost ubrzo propala.

Neki od njih još uvijek rade igre za mobitele.

7. Kod nas teško. Ali pitaj na www.gameplay.hr, možda je tko raspoložen za trgovinu.

MOŽE, ALI...

ZZZ.Gameplay,pišem vam po prvi put. Čitam vas od 46 Br. Neki kažu da ste najbolji, (što i jeste), ali i neki kažu da ste najgori(što niste), ali dobro neću se više hvaliti. pa prijedima na pitanja.

1. Kada izlazi Call Of Duty Modern Warfare 2?

2. Call Of Duty 4 Moder Warfare ili Call Of Duty 5 World of War?

3. Kako igrati Gran Turismo 4 online ili LAN?

4. Jel bi Gears Of War PC mogao raditi na grafički ATI RADEON 9600 series?

5. Veliki sam fan RPG igara pa jel mi mozete preporučiti koju sa dobrom pričom i to?

6. Molim vas objavite mi pismo.THK!!!!!!

7. Dali se isplati kupiti Play Station 3?

8. Stavite Postere.

9: Hvala

I to je sve.

Pozzz i Bjelovara Od Vašega Ramba321

1. 10.11.2009.

2. Nama svejedno, odluči sam.

3. Online teško do nikako. LAN zanimljivo, mada će ti trebati HUB u koji ćeš popikati konzole.

4. Minimalno.

5. I to. To je ono za što postoje recenzije, jel'da?

PS3 U HD

Pozdrav gameplay. Evo bit cu kratka, imam samo par pitanja

1. kupit cu si telku da mogu igrati svoj ps3 u HD... e sad me zanima sto mi preporučate, plazmu ili neki lcd i koja je uopce razlika?

2. nikad nisam igrala metal gear solid a cini mi se da je četvorka fkt dobra... pa jel priča povezana i dal mi se onda isplati kupovat?

3. kad izlazi god of war 3? pls odgovorite važno mi je... thx Lucija

1. Nije važna tehnologija, bitno je da se tebi sviđa slika, a i da ne košta previše. Uživaj u biranju i ne gledaj one na kojima piše HDready

2. Može se igrati i nezavisno, ali onda ćeš poželjeti odigrati i prethodnike. Priču koja ih povezuje ionako nitko ne kuži. Možda Kojima, ali i on samo kad je pijan.

3. Krajem godine.





HTC HERO

Herojska konkurencija iPhoneu

Svi moderni telefoni s ekranom osjetljivim na dodir uspoređuju se s iPhoneom, a u toj usporedbi bi HTC-ov Hero mogao odnijeti prevagu. Za početak izgleda jako dobro i na njemu neće ostajati otisci prstiju jer je presvučen teflonom. Njegov operativni sustav će biti Googleov Android, a pokretat će ga procesor takta 528 MHz. Sretnici koji su imali priliku isprobati prototip Heroa kažu da ima najbolji ekran osjetljiv na dodir dostupan na tržištu. Mi ostali sve to moći ćemo provjeriti kada tijekom ovog ljeta mobitel krene u prodaju.

WWW.HTC.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA



RETRO GAME EMULATOR

Za ljubitelje legendarnih igara

Retro Game Emulator nudi igranje igara NES, SNES, GBA, Sega Genesis i Neo Geo u jednom uređaju. Emulator ima 4 GB interne memorije koju se može proširiti SD memorijskim karticama. Nema potrebe za učitavanjem bilo kakvog emulatorškog softvera, samo treba kopirati igru u memoriju ili na karticu i zaigrati je. Osim igranja ovaj uređaj nudi FM radio prijamnik, reprodukciju videodatoteka, čitanje e-knjiga i reprodukciju glazbe.

WWW.THINKGEEK.COM
CIJENA: OKO 700 KN



Gadget vodič za
stylish gamere

PENTAX OPTIO W80

S Pentaxom pod vodu

Pentax je poznati proizvođač fotoaparata s dugom tradicijom postojanja. Jednako dobro se snašao u digitalnom svijetu kao i filmskom, a vodootporni model W60 je doista kvalitetan proizvod. Sve to ide u prilog novom vodootpornom modelu W80. Novi Pentax nudi izradu fotografija u razlučivosti 12 megapiksela, peterostruki zoom i snimanje HD videoisječaka. U prodaju u Hrvatskoj bi trebao stići početkom kolovoza.

WWW.PENTAX.COM
CIJENA: 2199 KN

toys 4 D girls & boys



WWW.TOMTOM.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA

TOMTOM ZA IPHONE

Navigacija bez trošenja internetskog prometa

iPhoneova navigacija koja se pouzda u Google Maps funkcionira odlično kada se nalazite u matičnoj zemlji gdje podatkovni promet nije skup, ali u roamingu, kada prijenos podataka stoji popriličnu svotu novca, bolje je imati navigaciju koja ima sve karte spremljene u uređaju. Jedno od takvih rješenja nudi TomTom. U paketu se dobiva softver i stalak za smještanje iPhonea na vidljivo mjesto u automobilu. Prodaja bi trebala početi uskoro, a cijena na žalost još uvijek nije poznata.



BELKIN POWERLINE HD

Umrežavanje preko postojećih žica

Ne da vam se razvlačiti mrežni kabel po svom domu, a apetiti za prijenos podataka su vam veći od onoga što nudi bežično umrežavanje? Belkin nudi rješenje za takve korisnike u svom Powerline paketu za umrežavanje preko strujnih žica. Tvrdi da se mogu postići brzine jednog gigabita, što je malo optimistično, ali i 10 posto te brzine je dovoljno za stream multimedijalnih datoteka. Početni set sadrži dva adaptera.

WWW.BELKIN.COM
CIJENA: OKO 1000 KN

