

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

PREMIJERA

Max Payne 3

Payneov pokušaj bijega od prošlosti odlaskom u São Paulo? Neće ići...

PAZITE NA TEPIHE

Tony Hawk: RIDE

Ier ovaj put igrat ćete na dasci!

IGRA BROJA

Battlefield 1943

U samo nekoliko tjedana postala je najprodavanija download igra na konzolama svih vremena

LOPOVI I DROTOVI

All Points Bulletin

Budućnost masovnog multiplayer igranja kako ga vidi kreator Grand Theft Auto

OSTALE RECENZIJJE Tales of Vesperia / The Conduit / ArMA 2 / EA Sports Grand Slam Tennis / Tales of Monkey Island / Harry Potter and the Half-Blood Prince / Rolando 2 / Battlefield Heroes / Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord...

www.gameplay.hr

KAO NEKAD?

PES 2010

Više od desetljeća među nogometnim fanovima postojala je samo jedna nogometna igra

BLIŽI SE POČETAK MANIJE

StarCraft II

Donosimo detaljan pregled svih izmjena i noviteta u proteklih godinu dana

RECENZIJJA
U POKRETU

Wii Sports Resort

Dok ovo pišemo, još se igramo... a recenzija...

GP
20 KUNA
zaslužnog odmora



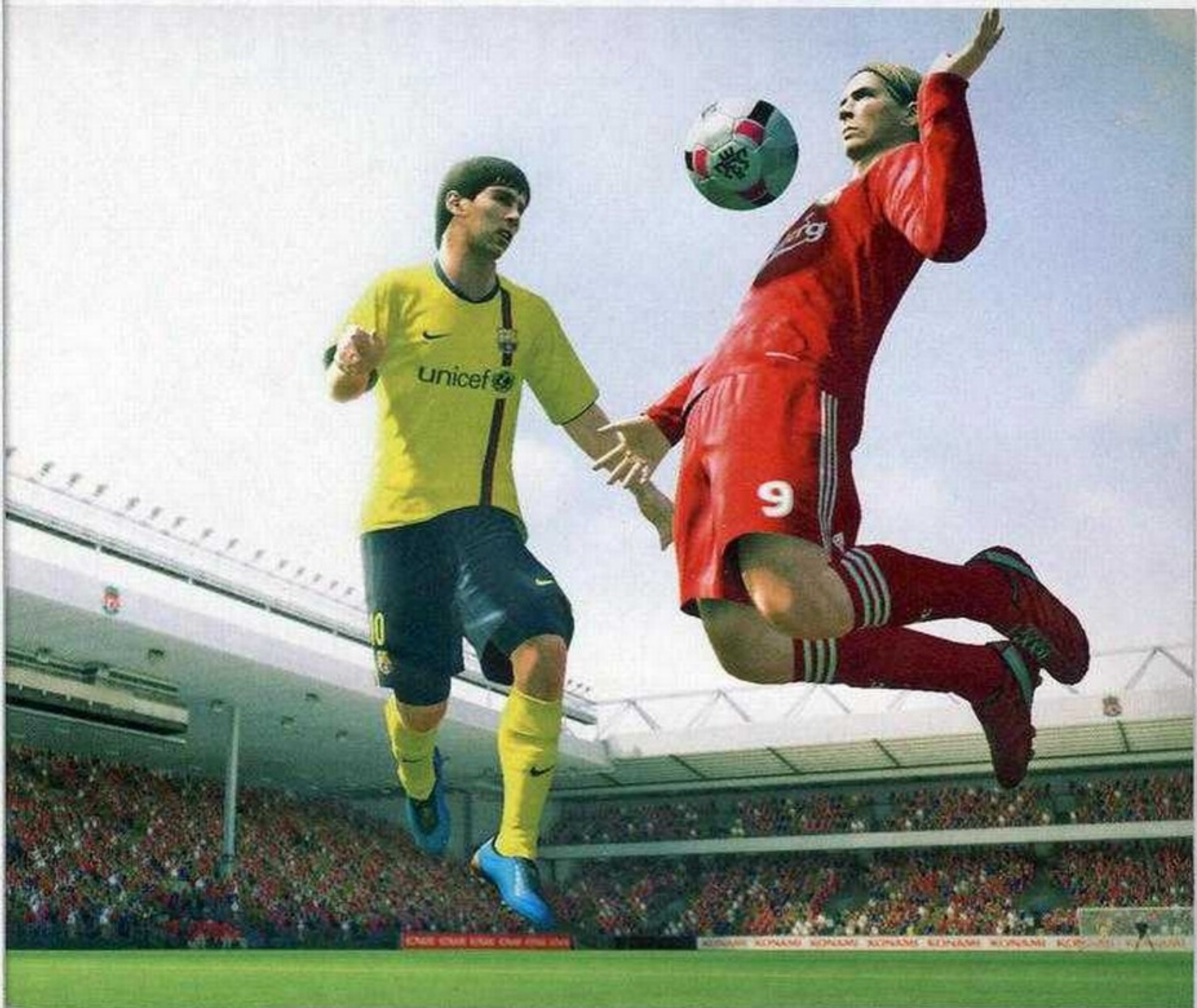
CIJENA 20 KN - 5 KM

ISSN 1333-8218

00809

9 771333 821006

Start



06

PES 2010

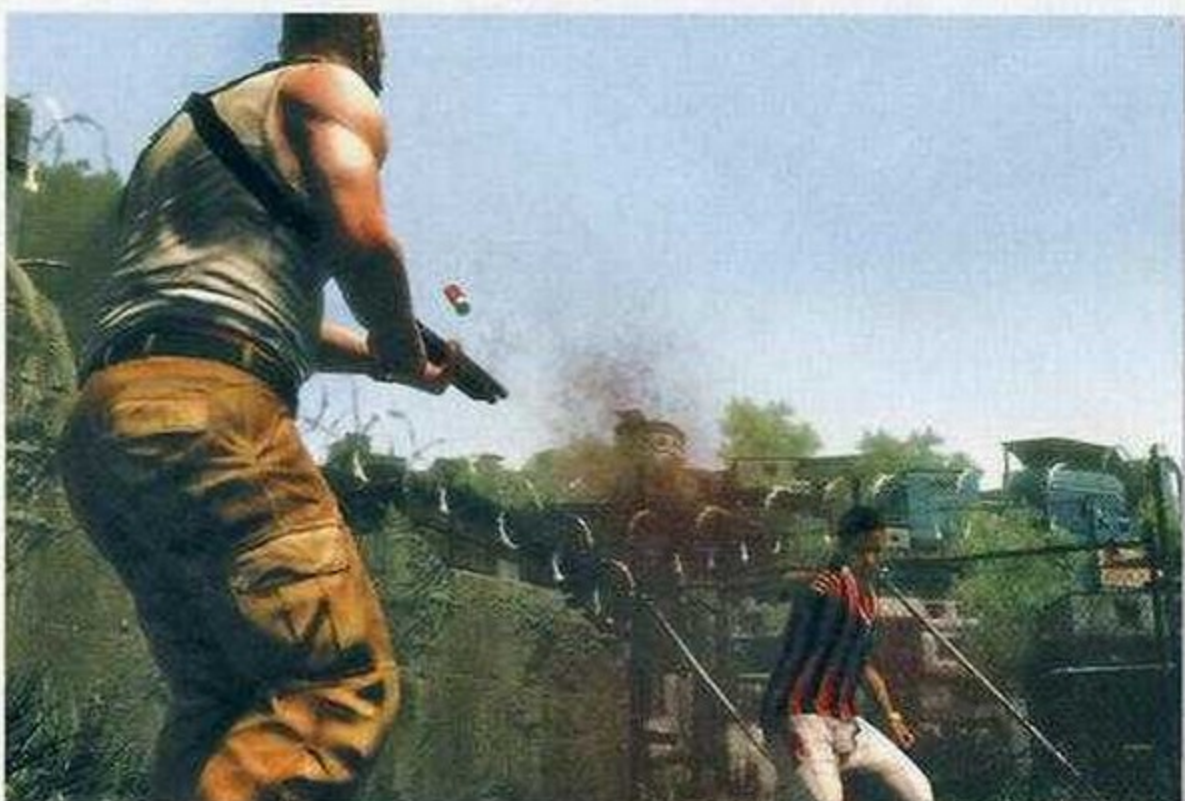
Nedugo nakon prikazivanja Fife na sajmu E3, reagirali su iz Konamija te i oni nikad ranije u godini predstavili svoj adut za novu sezonu

PREMIJERE

- 06 _ PES 2010
- 10 _ Tony Hawk: RIDE
- 14 _ Max Payne 3
- 18 _ APB

INSIDER

- 22 _ San Diego Comic-Con International 2009
- 24 _ Left 4 Dead 2
- 25 _ S.T.A.L.K.E.R.: CoP
- 25 _ Calling
- 26 _ CSI: Deadly Intent
- 26 _ The World of Warcraft Mobile Armory
- 26 _ GP Twitter
- 27 _ Valkyria Chronicles 2



14

Max Payne 3

Reakcije na premijerno predstavljanje trećeg dijela Maxa Paynea podijelile je fanove na optimiste i pesimiste

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



FOCUS

- | | |
|--|--|
| 32 _ StarCraft II | 72 _ Battlefield Heroes |
| 36 _ Super Mario Galaxy 2 | 73 _ Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord |
| 38 _ Ratchet & Clank Future: A Crack In Time | 74 _ Another Code: R - A Journey into Lost Memories |
| 40 _ NEW Super Mario Bros. Wii | 75 _ Harry Potter and the Half-Blood Prince |
| 41 _ FIFA 10 | 76 _ Grand Slam Tennis |
| 42 _ Colin McRae: DiRT 2 | 78 _ Rolando 2 |
| 44 _ IL-2 Sturmovik: Birds of Prey | 79 _ Monster Hunter Freedom Unite |

KOLUMNE

- | | |
|--------------------------------|---|
| 44 _ Matrix iliti g. u pi. | 80 _ Trine |
| 46 _ Tech Wars v2.1.1.2.0.3.7b | 81 _ The Secret of Monkey Island: Special Edition |

TEMA

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------|
| 50 _ Digitalno recikliranje | 82 _ Infernal: Hell's Vengeance |
| | 83 _ Aztaka |

RECENZIJJE

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 56 _ Battlefield 1943 | KIDS CORNER |
| 60 _ Wii Sports Resort | 84 _ Ice Age 3: DotD |
| 62 _ Tales of Monkey Island | 85 _ LEGO Battles |
| 64 _ Tales of Vesperia | 85 _ MySims Racing |
| 68 _ Arma 2 | 86 _ The Munchables |
| 70 _ The Conduit | 87 _ G-Force |

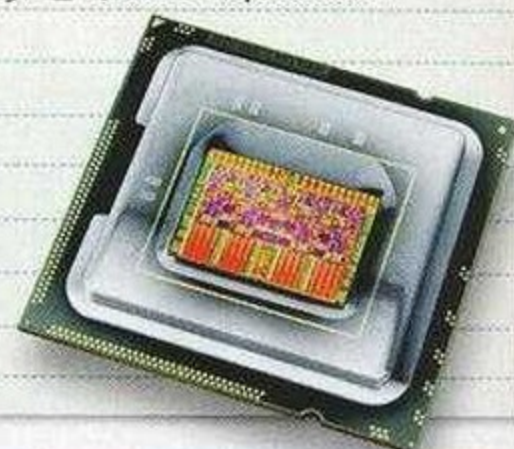


StarCraft II

Razvoj igre napreduje krupnim koracima a od naše zadnje najave dogodilo se mnoštvo promjena - saznajte koje

HARDWARE

- | | |
|--|-------------------------|
| 90 _ Silverstoneovo kućište Raven | 92 _ Quadcore procesori |
| 90 _ Vigor iSURF II Hard Drive Cooling System | |
| 91 _ Zalman CNPS10X E. Cooler | |
| 91 _ Seagate Barracuda 7200.12 1TB: ST31000528AS | |



Sportske igre nisu kao vino



Za početak šokantno otkriće - zemlja smo s najviše nogometnih izbornika. Ok, izlizano ali istinito. To znanje rođenog menadžera/izbornika/direktora/skauta/igrača često smo dokazivali i na virtualnom terenu a pri odabiru igre, gotovo uvijek je izbor padao na Pro Evolution Soccer. Aktualnu verziju. Počelo je prije nešto više od desetljeća, manji broj fanatika uporno je trubio prijateljima kako se Fifa, Uefa, Actua Soccer, Total Soccer, Ronaldo V-Soccer i sve druge nogometne igre ne mogu usporediti s ozbiljnošću i kvalitetom PES-a. Odnosno ISS-a, kako se tada zvao - International Superstar Soccer. Starija generacija će se sjetiti kako smo se uživali u uloge nogometaša i apsolutno prepoznavali njihove kvalitete na terenu. Organizirali smo mnoge draftove kako bismo kreirali svoje ekipe s igračima

koji nam se najviše sviđaju te na turnirima, prijateljskim i natjecateljskim, dokazivali svoj talent skautinga, vođenja momčadi te na kraju i samog igranja. Predlažem ovim starijima (pa i mlađima) da pokušaju iskopati neku stariju verziju ISS-a, primjerice ISS Proa 98 te da još jednom pogledaju tu divotu. Tu raznolikost pravocrnog trčanja i driblinga. Tu kreaciju ubačaja i šuta izvana (Mboma care). Predviđam vam da ćete nakon prvotnog šoka, što se u potpunosti sjećate muzike, pa i izbornika, pogotovo onih prije same utakmice gdje se namještaju taktike, pasti na dupe od šoka kad krene lopta s centra. Pa zar je to ta igra uz koju smo provodili sate i sate istražujući taktike i formacije te najbolje igrače... Sportske igre vrijeme definitivno gazi, pa se tako i nakon svake nove verzije teško vraćamo starima. Toga su sigurno

najviše svjesni sami autori igara pa tako i ekipa iz Konamija, na čelu s producentom i dizajnerom Shingo "Seabass" Takatsukom. Sigurni smo kako će učiniti sve da poprave situaciju od kraja prošle godine do danas, kad je prvi put nakon dugo vremena PES pao na drugo mjesto iza Fife po kritikama i prodaji. Na koji način to žele ostvariti možete saznati u premijeri ovog broja već na idućim stranicama GamePlaya. Krajem kolovoza imat ćemo priliku i zaigrati najnovije buildove PES-a 2010 i FIFA-e 10, a dojmove očekujte u idućem broju. Dotad pogledajte i što nam spremaju Max Payne i Tony Hawk, kako napreduje StarCraft II, kakvu MMO igru želi napraviti autor Grand Theft Auto i Lemmingsa kao i mnoge druge zanimljivosti iz svijeta videoigara. **Dario Zrno**



PISMA ČITATELJA

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

Povratak PES-a ili vladavina Fife?

GP
premijera

Pro Evolution Soccer 2010

Hoće li novi taktički sustavi, poboljšani potezi i vizuali biti dovoljni da se Konami vrati u utrku odnosno na mjesto na kojem je desetljećima obitavao - na čelu kolone nogometnih simulacija?

IZLAZI LISTOPAD / STUDENI ŽANR SPORT IGRAČI 1-7 (+ ONLINE) PROIZVOĐAČ KONAMI
IZDAVAČ KONAMI [HTTP://www.konami-pes2010.com/](http://www.konami-pes2010.com/) PLATFORME PS3/ X360/ PC/ Wii/ PS2/ PSP

↓ Iako će pesimisti reći da su Messijev izraz lica i poza na naslovnici novog PES-a - na kojoj izgleda kao da je frustriran, ljut ili možda Photoshopom izrezan s fotke na kojoj prestrašen ustaje s WC školjke - samo loš

nagovještaj, nećemo biti praznovjerni, jer kao što smo to u prošlom broju pisali, zaželjeli smo se novog nogometa, bio on PES ili FIFA ili oboje. Premda je ovo iznimno važna godina za oba serijala, ovaj put je veći pritisak na Konamiju jer

FACT TABLICA

- dva nova taktička sustava: 'Card' i 'Strategy Sliders'
- fokus razvoja na timsku igru i isticanje individualnih kvaliteta
- unaprijeđena tehnička strana igre
- poboljšana umjetna inteligencija protivnika, suigrača i sudaca
- još pregledniji i jednostavniji izbornici

da im upravo slušanje fanova ovoga puta predstavlja kartu za povratak na pravi put. Pro Evolution Soccer 2010, baš kao i FIFA 10, nikada prije nije bio najavljen ranije u godini, no za razliku od Fife, nije prikazan na sajmu E3 nego su prezentacije organizirane nakon sajma, i to vrlo malom broju novinara u dva-tri veća grada. Dojma smo da su ih eaovci uhvatili na krivoj nozi te da su brže-bolje organizirali prezentacije da ne izgube svoj očekivani medijski prostor,

— Odbacili smo online sistem iz dvaju prethodnika, te se odlučili za poboljšanu verziju onog iz PES-a 6, što omogućuje igranje bez ikakvog laga —

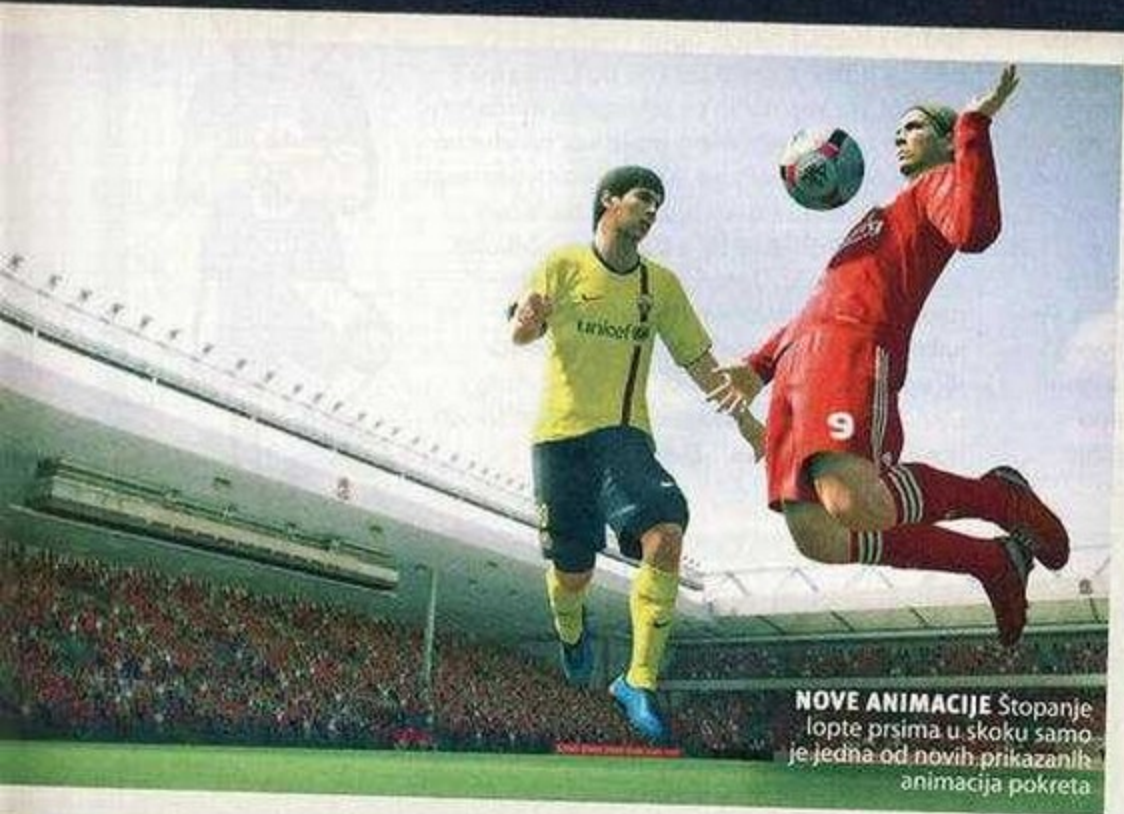
(SHINGO "SEABASS" TAKATSUKA / producent)

se nikada prije nisu našli u situaciji da ih se, što se tiče kvalitete i popularnosti kod ljubitelja pravih nogometnih simulacija, pozicionira na drugo mjesto. Smatramo da već oštećeni momentum sada nipošto ne smiju skroz izgubiti, a razinu bi mu mogli podići samo tako da uvedu značajne evolucijske pomake u serijalu, točnije da uzmu u obzir brojne savjete fanova, što do sada baš i nije bilo u njihovu stilu. No stvari se mijenjaju, kao i politika razvojnog tima koji tvrdi

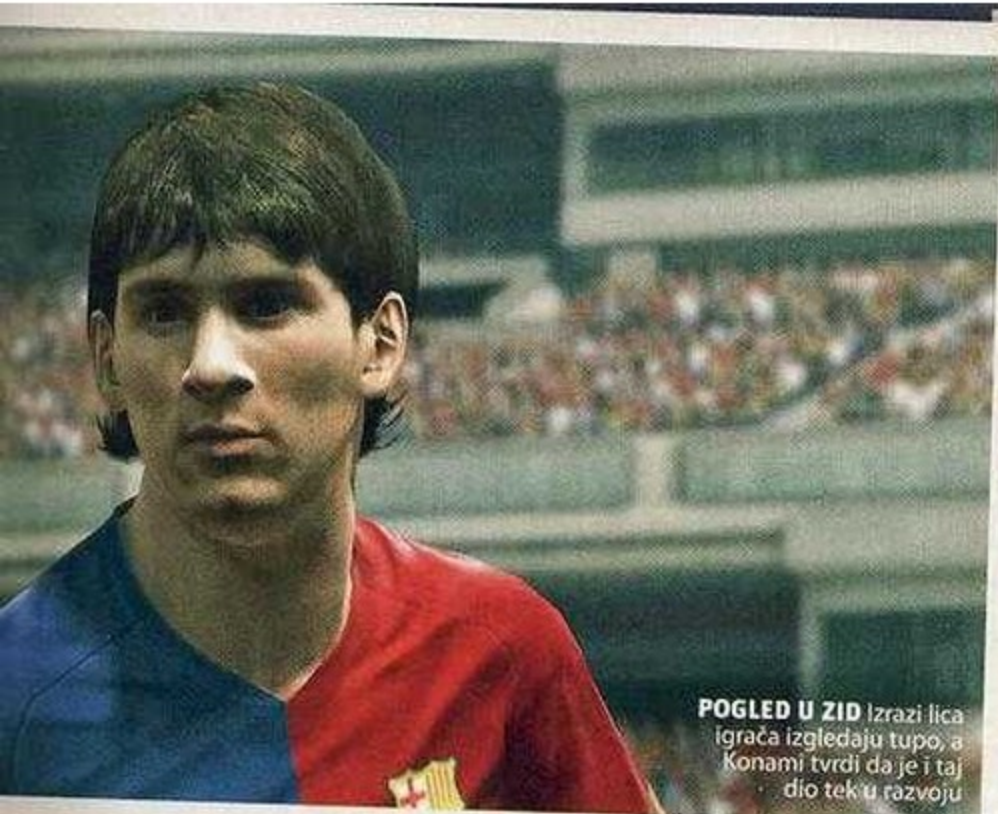
no, kako god bilo, nestrpljivo iščekujemo GamesCom u Kölnu i prvi veliki javni okršaj. A kako znamo da ste nestrpljivi (kao i mi sami), prenosimo vam sve informacije koje smo do sada skupili kao i dojmove rijetkih testera.

KICK HIS ASS, SEABASS!

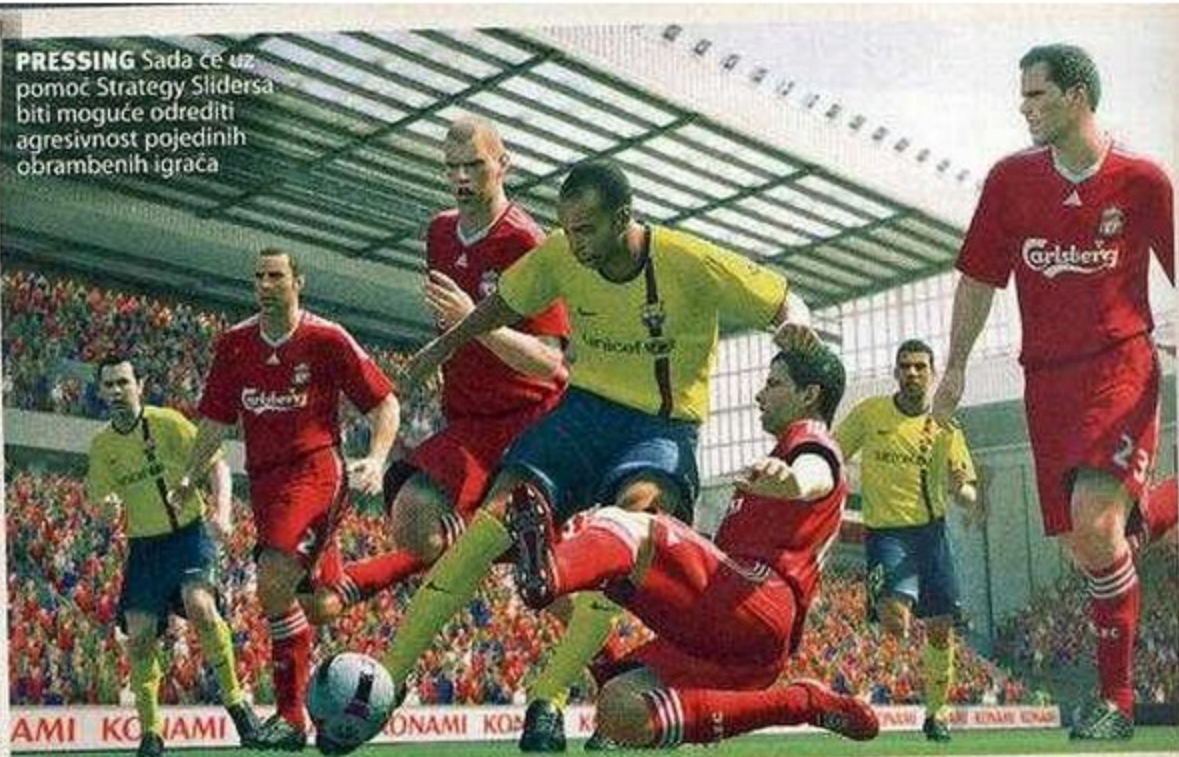
Shingo Takatsuka, kojeg svi znamo kao Seabassa, tvrdi da je primarna zadaća u razvoju PES-a 2010 bila



NOVE ANIMACIJE Što panje lopte prsima u skoku samo je jedna od novih prikazanih animacija pokreta



POGLED U ZID Izrazi lica igrača izgledaju tupo, a Konami tvrdi da je i taj dio tek u razvoju



PRESSING Sada će uz pomoć Strategy Slidersa biti moguće odrediti agresivnost pojedinih obrambenih igrača



UBACIVANJA u kazneni prostor zahtijevat će više truda i znanja, a lopta više neće automatski pratiti suigrača u naletu



NOVA IGRA Sada će se uspješne akcije moći odvijati i na sredini terena



GLEDATELJI Prvi put u serijalu - trodimenzionalni navijači

stvaranje kvalitetnije timske igre, te isticanje individualnosti svakog igrača, dok su, kako kaže, posebice zbog zahtjevnije europske publike

U BOJ, U BOJ

IAKO NAM VJEROJATNO nijedan komentator neće nadomjestiti zabavu koju je svojevremeno pružao energični i karizmatični Jon Kabira, Seabass i ekipa obećavaju mnogo naprednije i uvjerljivije zvučne performanse u PES-u 2010, prije svega što se tiče komentatora. Britanski tandem Jon Champion i Mark Lawrenson vraćaju se i ove godine, no sada će, tvrde konamijevci, imati mnogo više posla. Očekuje ih više sati čitanja, budući da bi broj dijaloga, komentara i anegdota trebao višestruko porasti, a trebali bi biti mnogo zanimljiviji i značajniji, budući da će se ovoga puta, nalik na zadnju Fifu, sastojati od brojnih nogometnih zanimljivosti i činjenica, pa čak i informacija iz prethodno odigranih utakmica tijekom turnira i slično. Podrška s tribina bi također trebala biti istaknutija, s većom količinom pjesama i navijanja specifičnih za određene klubove i reprezentacije, a trebale bi se primijetiti i razlike u brojniosti navijača ovisno o tome da li se igra kod kuće ili u gostima.



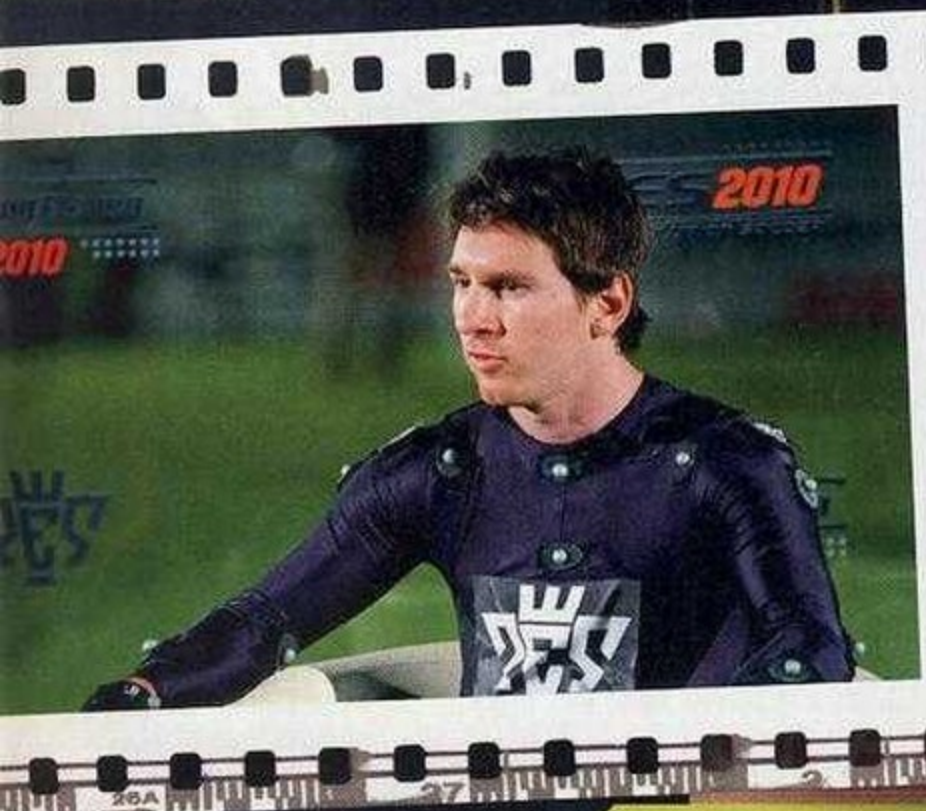
GLEDATELJI U 3 DIMENZIJE Već u ranoj fazi izrade stadiona (Liverpoolov Anfield u ovom slučaju) vidljivo je kako će ljudi oko stadiona prvi put biti potpuni 3D objekti. U konačnici će tako izgledati i publika.



poboljšali sustav umjetne inteligencije i osmislili još kompleksniju formulu taktika i formacija. Koliko god to nekima djelovalo ironično, Konami je pokupio nekoliko ideja od zadnje Fife, u prvome redu sporiji tempo igre kakav fanovi PES-a oduvijek priželjkiju, a sudeći po reakcijama malobrojnih odabranika koji su ga zaigrali, igra je doista sporija od prethodnika, no ipak brža od Fife. Dakako, vrlo je važno napomenuti i uzeti u obzir da je testirana verzija koja je tek 50 posto gotova. Bilo bi nepravедno očekivati pravu revoluciju igre (pročitajte okvir prošlomjesečne premijere da se uvjerite da to ni Fifa nije uspjela preko noći), no čini se da ipak možemo računati na neke očite i logične korake prema naprijed. Uvijek ćemo se složiti da su grafička poboljšanja najmanje bitna, no dovoljan je samo jedan pogled na nove slike i jasno su vidljiva unaprjeđenja. Konamijevci kažu kako su ovaj put mnogo više pažnje posvetili dinamičnome osvjetljavanju, koje dodatno ističe detalje na igračima, poput dlaka na rukama ali i njihove karakteristične crte lica. Uz to, svjetlost će se sada s terena reflektirati na igrače, ovisno o tome radi li se o suncu ili reflektorima. Upravo svjetlost i sjene pridonose stvaranju uvjerljivijeg ugođaja i prirodnijeg izgleda igrača, čije su sada i boje, bilo one na dresovima ili boje kože, istaknutije na realističniji način. Većina ovoga, pogotovo 3D navijači ili detaljnija trava u visokoj rezoluciji, potpuno nam je nebitna jer ionako preferiramo Wide kameru.

U POTRAZI ZA ŠKARICAMA

Prema svemu sudeći, PES 2010 se igra i "pod rukom" osjeća kao i svaki novi nastavak, zbog promjene tempa, animacija, driblinga, ponašanja AI-a suparnika i suigrača i drugoga, isprva podjednako neobično i nepoznato, samim time i dosta teže, premda se radi o istoj shemi kontrola. Spomenuli smo da je igra nešto sporija, što će se odraziti i na smanjenje fokusa na bočnoj igri, budući da će sada za serijal klasična pretrčavanja terena na stranama biti moguća isključivo s brzim igračima koji imaju tu tendenciju i u stvarnome nogometu. Igranje na sredini, kratka dodavanja, "sitni vez", sve to nalaže da novi PES ide u smjeru u kojem smo to i željeli, a i loptu više



MESIJA Leo Messi je pokazao da nije samo lice s naslovnice, nego i vrijedan dodatak razvojnomu timu, a usput izjavljuje da PES aktivno igra od svoje četrnaeste godine



LICENCE

SA SVAKIM SE novim PES-om otvara pitanje o licencama, a odmah ćemo vas u startu razveseliti podatkom da ćemo ovaj put zaigrati i s licenciranim momčadima Bundeslige, no nažalost nije poznato je li otkupljena potpuna licenca ili samo određenih klubova. Kao što je slučaj s Premier ligom, gdje ćemo vidjeti samo prava imena Manchester Unitedovih i Liverpoolovih igrača. Od ostalih klubova potvrđeni su samo Barca, Juve i Milan, no to vas ne bi trebalo zabrinjavati budući da se Konami dograbio cijelih licenci francuske (Ligue 1), nizozemske (Eredivisie), a nadamo se i španjolske i talijanske, te još bogatijoj ponudi poznatih klubova iz drugih svjetskih liga. Dakako, ne smijemo zaboraviti ni na UEFA-inu licencu i mod Lige prvaka koji će sada biti integriran unutar Become a Legend i Master lige.



POVRATAK BUNDESLIGE? Još nije poznato hoće li licenca obuhvaćati cijelu njemačku prvu ligu ili samo određene momčadi. Vjerojatno je i igračko umirovljenje Olivera Kahna pomoglo u ovom pozitivnom scenariju.

neće biti moguće dugo držati u posjedu jednog igrača. Jedna od vijesti koja nas je posebno razveselila je da ni s ponajboljim napadačima neće biti jednostavno zaobići obrambenog igrača jedan na jedan, što bi, barem se nadamo, trebalo poništiti ulogu "supermena" poput Messija, Eto'oa ili Ronalda. Iako tehnički aspekt, fizika je mnogo važnija i potrebnija, kako u stvaranju realističnijeg osjećaja igranja, tako i zbog kvalitetnijeg izvođenja poteza i kretanja. PES 2010 donosi nekoliko novih poteza i driblinga, od kojih je najistaknutiji onaj u kojemu se igrač na trenutak zaustavlja i odmah zatim ubrzo u trk (pause & accelerate), a navodno će ga biti u stanju izvesti samo određeni nogometaši. Osim trikova, novi bi PES trebao ispolirati stare i predstaviti nekoliko novih animacija, no čini se da ih neće biti mnogo, budući da su u ovoj radnoj verziji primijećene samo nove animacije štopanja prsima i primanja lopte u gužvi, te ubacivanja lopte u šesnaesterac nakon zaokreta od 180 stupnjeva. Konami još jednom napominje da je riječ o ranoj fazi testirane verzije, te da će u konačnoj biti više novih driblinga, te animacija udaraca i golmanovih reakcija i pokreta. Spomenut je i novi oblik kretanja i dribljanja brzim i kratkim pritiskanjem d-pada, no morat ćemo prvo zaigrati igru da se uvjerimo kako će stvar

TORRES Svaki je lik prepoznatljiv već na prvi pogled, a količina detalja na njihovim licima je vrlo impresivna



— Ove smo se godine usredotočili na efekte osvjetljenja koji ističu detalje na igračima, kao i njihove crte lica —

(TORU NAGAI / umjetnički direktor)

točno funkcionirati. Što se škarica tiče, izgleda da ćemo sada snimati replaye obrambenih igrača koji na taj način izbacuju loptu iz kaznenog prostora. Fizika lopte je, prema mišljenju nekih testera, fantastična, tako da arkadnog dodavanja nalik na fliper više ne bi

trebalo biti. Jedna od stvari koju u FIFA-i 09 nikako nismo voljeli su udarci izvan šesnaesterca, koji su obično bili preslabi, primali čudan efe u letu, ili odlazili iznad prečke, što u PES-u nikada nije bio slučaj. No to ne znači da i na ovom polju neće biti poboljšanja, pa se ljubitelji dalekometnih udaraca mogu veseliti povratku ubitačno brzih i jakih udaraca od određenih igrača, za što će im trebati i otvoren prostor za kvalitetan zalet.

NAPREDAK Očito poboljšanje izgleda lica igrača. PES 2009 - lijevo, PES 2010 - desno.



MIKS INFORMACIJA

Ono u čemu bi novi PES trebao briljirati su nove taktičke opcije i sustavi koji bi s prethodnim formacijskim mogućnostima i preglednim i jednostavnim menijima trebali činiti kompleksnu stratešku koheziju. To nam se već u teoriji jako sviđa, no bojimo se samo jednoga, ako smo do sada provodili sate kreirajući idealnu formaciju... Prije svega, o novim taktičkim sustavima pročitajte detaljnije u okviru, a sada ćemo samo spomenuti da nas očekuju strateški "slidri", kao u osobnim taktikama FIFA-e 09, te

NAJBOLJI TAKTIČAR

ČINI SE DA će ovaj put potraga za prestižnom taktikom biti dugotrajnija nego prije, budući da Konami u PES 2010 ubacuje mnoštvo novih taktičkih mogućnosti. Prije svega, imamo dva posve nova sustava: Card i Strategy Sliders.

Card je zapravo evolucija onih zvjezdica u ocjenama igrača koje su označavale određeni talent, a koji funkcionira tako da u izborniku svakom pojedincu biramo određene "karte" koje predstavljaju određenu sposobnost, kao što su: Box to Box - konstantna aktivnost na relaciji između dva šesnaesterca; Dummy Runner - igrač koji trči u prazno i na sebe privlači pozornost

obrambenih igrača, ostavljajući tako slobodan prostor suigraču; Incisive Run - utrčavanje u kazneni prostor s krila itd. Uglavnom, svaka će specijalnost zahtijevati aktivaciju karte u meniju, uzimajući u obzir da je taj igrač uopće ima na raspolaganju. Tako će, primjera radi, bočni igrači poput Lahma, Alvesa, Ramosa ili, nadamo se, Pranjica koristiti kartu "Overlapping Run" koja omogućuje konstantne i bolje prodore s boka. Isto vrijedi i za udarce iz daljine ("Long Ranger"), lukave napadače poput Inzaghija ili Torresa koji vole primati loptu u gužvi u šesnaesteru ("Fox in a Box"), ili za duge lopte i visoka ubacivanja itd.



KARTANJE Odabir 'karta' trebao bi se odraziti na generalnu taktiku momčadi, pa će vjerojatno biti naj mudrije odabrati momčad koja bi mogla pokriti svih dvanaest.

S FORMOM STRATEŠKIH "slidera" mogli ste se susreti u zadnjoj FIFA-i, a riječ je o ručnom podešavanju napadačkih, obrambenih i stilskih tendencija u desetak različitih kategorija. Primjerice, sada je uz pomoć slidera svaku formaciju moguće detaljno namjestiti, od biranja napadačkog stila (bilo da se želite orijentirati na igru u sredini ili na krilima), načina pozicioniranja

(želite li da se igrači međusobno nadopunjuju i pokrivaju pozicije ili da se hitro vraćaju), visine zadnje linije do pritiska obrambenih igrača na suparnika s loptom, te mnogih drugih. Igranje obrane sada se više neće svesti na samo 2-3 akcije, nego na podjednako važno i detaljno taktiziranje i osmišljavanje strategije prije utakmice.



SLIDERI Svaki je slider moguće pomicati u vrijednosti od 0 do 100, a svaka je taktička izmjena prikazana na gornjem grafikonu

revolucija talenata, odnosno specijalnih mogućnosti pojedinaca, koji su do sada bili istaknuti zvjezdicama u njihovim ocjenama. Master League je jedan od onih modova koji smo uvijek preferirali

u odnosu na Fifin ekvivalent, u prvom redu jer je dugotrajniji, dinamičniji, mogućnostima bogatiji i čiji su meniji dosta pregledniji. Ovaj put će se poništiti i vjerojatno jedini element koji je iskustvo

BOX TO BOX Zadnji vezni igrači poput Mascherana imat će vrlo važnu ulogu u stvaranju aktivnosti u sredini terena, kao i oduzimanju lopte od igrača koji je dugo drže u svojim nogama



— Mod Lige prvaka će u PES-u 2010 biti moguće igrati i online, što će biti samo jedan od načina natjecanja —

(SHINGO "SEABASS" TAKATSUKA / producent)

igranje ML-a činio manje uvjerljivim - bodova "PES" više nema, transfere ćemo sada ostvarivati stvarnim valutama. Više informacija o Master Leagueu i drugim modovima uskoro, kao i online igranju, sucima, golmanima, te postizanju golova, o čemu konamijevci nisu mnogo pričali. Ipak, prema prvim dojmovima testera može se naslutiti kako suci neće suditi svaki manji prekršaj, te će biti mnogo bolje uravnoteženi, pogotovo prilikom puštanja prednosti, dok će i golmani, kao i igrači, imati svoje specijalne mogućnosti poput spektakularnih parada. Što

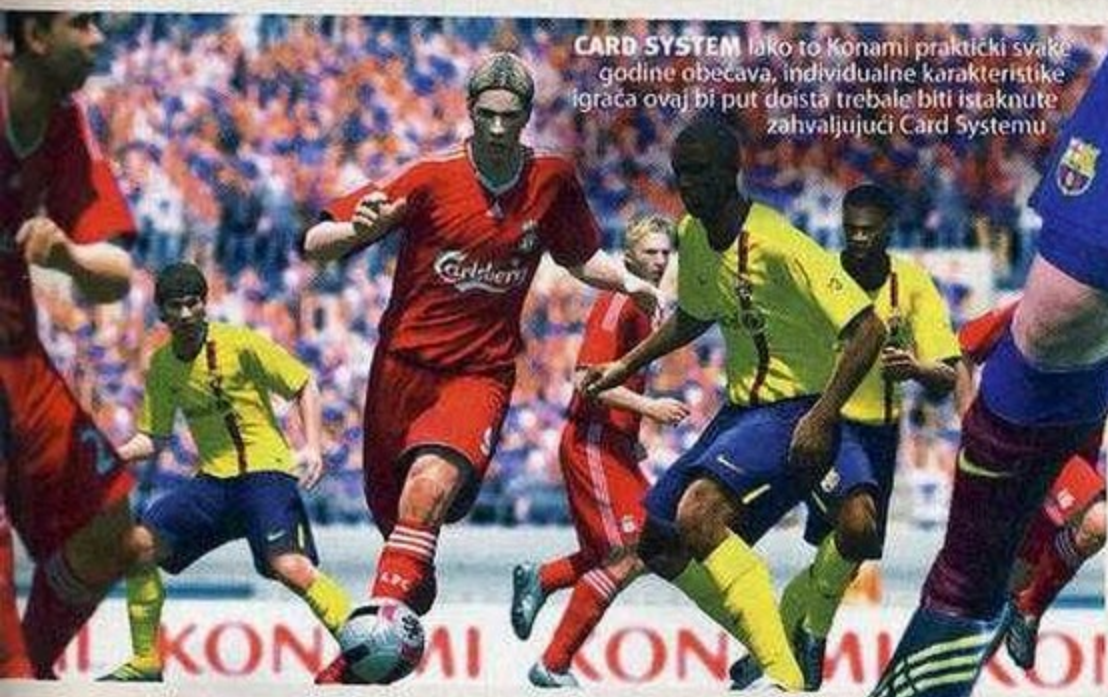
se onlinea tiče, poznato je samo da će se developer napokon riješiti bezveznog sustava Konami ID, a PES 2010 ćemo najvjerojatnije igrati na Sonyjevima serverima.

S obzirom na to da Pro Evolution Soccer 2010 u prodaju stiže u listopadu odnosno studenome (FIFA 10 izlazi 2. listopada), još uvijek je prerano donositi bilo kakve zaključke. No ipak možemo prognozirati da će PES 2010 u svakom slučaju ostati vladar na PC-ju i PlayStationu 2, vrlo moguće i na Wiiju (čija je verzija prošle godine bila najbolja), budući da je

EA Sports razvoj FIFA-e 10 i ove godine fokusirao najviše na X360 i PS3. Verzija za Wii ovaj put neće kasniti nekoliko mjeseci, te će se u trgovinama također pojaviti ujesen. S druge strane, ako se novi Fifin sustav kontroliranja igrača u 360 stupnjeva pokaže zgoditkom, klasično kretanje u osam smjerova moglo bi značiti koban minus PES-a 2010. Bili mi naivni ili ne, i ovaj put se oslanjamo na Konamijevu riječ i optimistično očekujemo PES-ov povratak, te se radujemo potencijalno žestokoj borbi za prevlast u novoj nogometnoj sezoni, iz koje će u svakome slučaju samo igrači izići kao pobjednici.

Darko Botić

CARD SYSTEM Iako to Konami praktički svake godine obećava, individualne karakteristike igrača ovaj bi put doista trebale biti istaknute zahvaljujući Card Systemu



ZONE Sve su pozicije podijeljene u zone, koje će se ovoga puta moći proširivati u naprednom taktičkom editoru

TORRES CF

Be the board!

GP
premijera

VRATOLOMIJE Bez brige, ovakve ludosti nećete morati izvoditi uživo s plastičnim board kontrolerom, na normalnijim težinama bit će dovoljno samo navesti skate u pravi položaj a igra će odraditi većinu ostaloga

A IGRA?

SADA SU MANJE—više svi detalji o načinu funkcioniranja specijalnog wireless board kontrolera koji dolazi uz igru poznati. No ostaje pitanje kakva će zaista biti igra. Jer u brojnim demonstracijama Tony Hawk i ekipa dopuštali su vrlo ograničene poglede na minijature djelo igre. Uglavnom su bili pokazivani nekakav trick mode, downhill mode te half-pipe. A igranje u njima se svodilo na izrazito arkadno i žestoko pojednostavnjeno izvođenje trikova u kojima je sama igra izvodila 90 posto akcija. Uopće nije poznato hoće li vam igra primjerice dopustiti da slobodno istražujete veliki otvoreni grad te potpuno nelinearno napredujete kroz određene challenge i natjecanja ili će koncept biti posložen na neki sasvim drukčiji način. Sigurno je da je Activision i ovaj put licencirao čitavu silinu poznatih, što novih što starih i legendarnih skaterskih imena te da ni ovaj put neće izostati hrpe jakih skaterskih brandova.

FACT TABLICA

- upravljanje isključivo preko wireless board kontrolera
- board opremljen infrared senzorima i akcelometrima
- više stupnjeva težine
- Tony Hawk je od početka potpuno involviran u razvoj igre
- sasvim novi vizualni stil

THE BOARD

Zajedno s promjenom game dizajna i uvođenjem novoga kontrolera Activision je odlučio Tonyja Hawka prepustiti novome razvojnom timu. Ekipi iz Robomoda prvotno je pripao zadatak da u nekoliko mjeseci izrade različite varijante prototipa kontrolera. Nakon niza eksperimenata te zatvorenih testiranja, u kojima su podjednako sudjelovali pravi skateri kao i ljudi koji nisu nimalo upoznati s tim street sportom i spadaju u kategoriju casual gamera, odlučeno je kako će izgledati finalni dizajn kontrolera te na koji način ćete ga koristiti. Finalna verzija izgleda kao nešto kraći pravi board, presvučen tvrdom hrapavom gumom radi boljšeg gripa, debeat

IZLAZI JESEN: ŽANR 'SIMULACIJA' SKEJTANJA IGRAČI I PROIZVOĐAČ ROBOMODO IZDAVAČ ACTIVISION
HTTP://WWW.THRIDE.COM
PLATFORME PS3 / X360 / WII

Konkurencija i godine su definitivno pregazile stari serijal Tony Hawk, vrijeme je za nešto novo, nešto divlje!

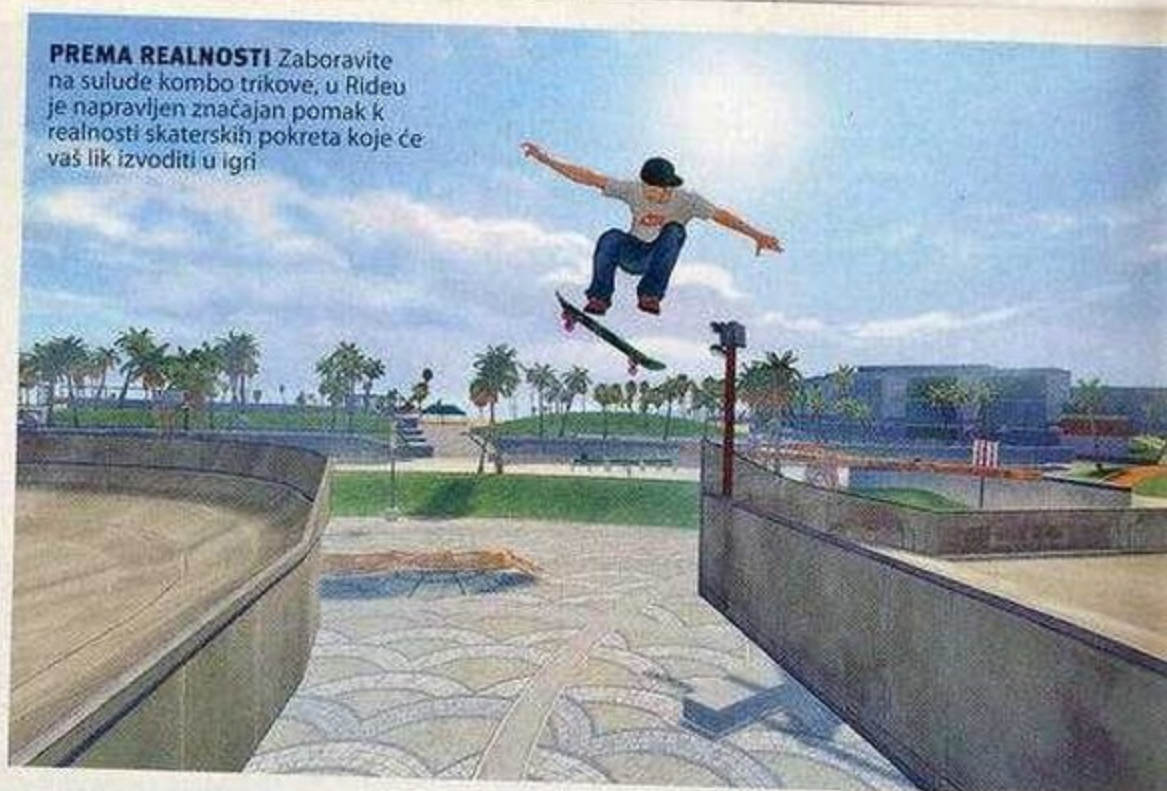
Nakon prvog pojavljivanja Electronic Artsa sada ultimativnog skaterskog serijala Skatea bilo je jasno da su dani dominacije igara Tony Hawk odbrojani. Activision je bio prisiljen zaustaviti se, dobro razmisliti te napraviti dvogodišnju pauzu od izdavanja novoga naslova u svojoj unosnoj franšizi. Svima je bilo jasno kako još jedna skaterska igra bazirana na ludačkom buttonmashingu više ne može proći i stoga su se odlučili za drastične poteze. U međuvremenu je korporativni Activision zavrtio strahovito velike svote novca na igrama baziranim na periferijskim dodacima (serijal Guitar Hero). Spojili su dva i dva i zaključili kako bi bilo idealno prvi put stvoriti skatersku igru u kojoj uopće ne koristite klasičan kontroler. Njega su zamijenili bežičnim plastičnim boardom bez kojega igru nećete moći igrati.

LICENCE Volcom, Globe, Vane, Electric... svi skaterski brandovi koji imalo drže do sebe bit će zastupljeni u novome Tonyju Hawk



100% TONY Jest da je ostario, ali je još uvijek najveća legenda skatinga i jako mu je stalo do toga da Ride uspije

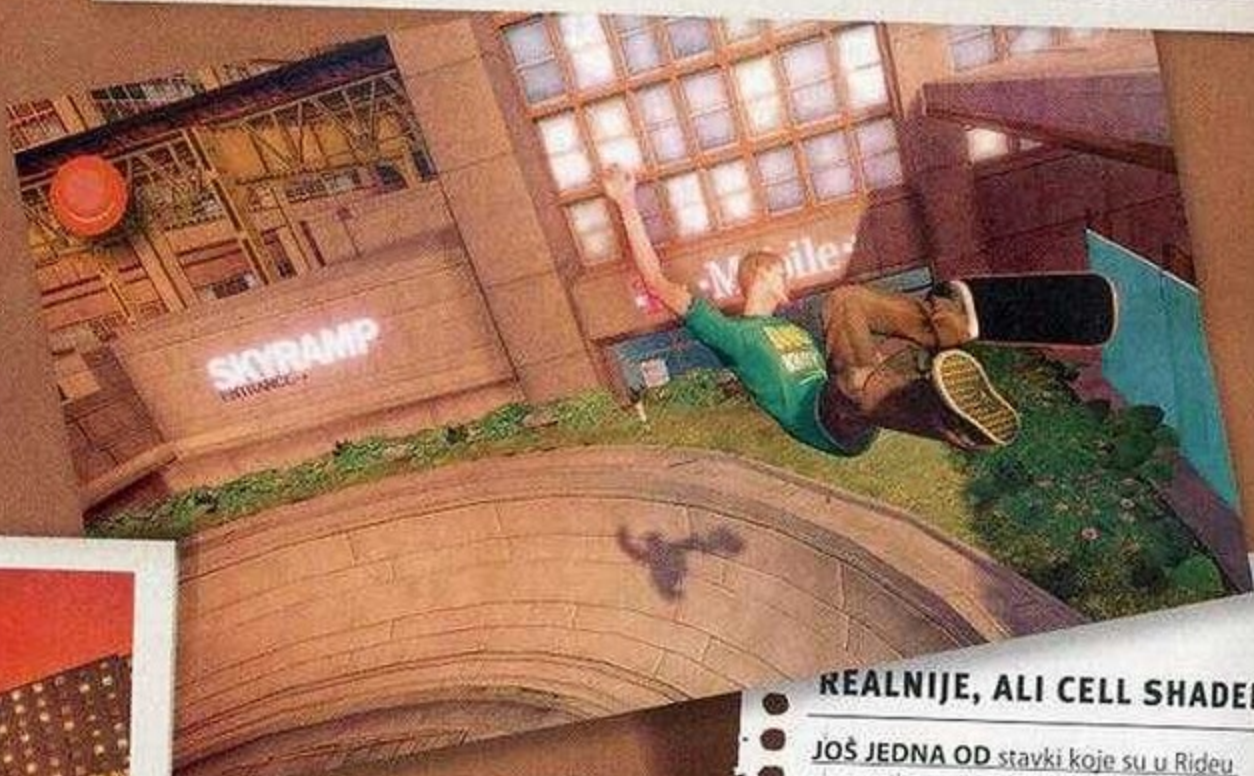
— Tony je oduvijek želio u jednoj od svojih igara imati kontroler na kojem ćete stajati i imati osjećaj kao da ste na pravome skateu —
(JOSHUA TSUI, predsjednik Robomoda)



PREMA REALNOSTI Zaboravite na sulude kombo trikove, u Rideu je napravljen značajan pomak k realnosti skaterskih pokreta koje će vaš lik izvoditi u igri



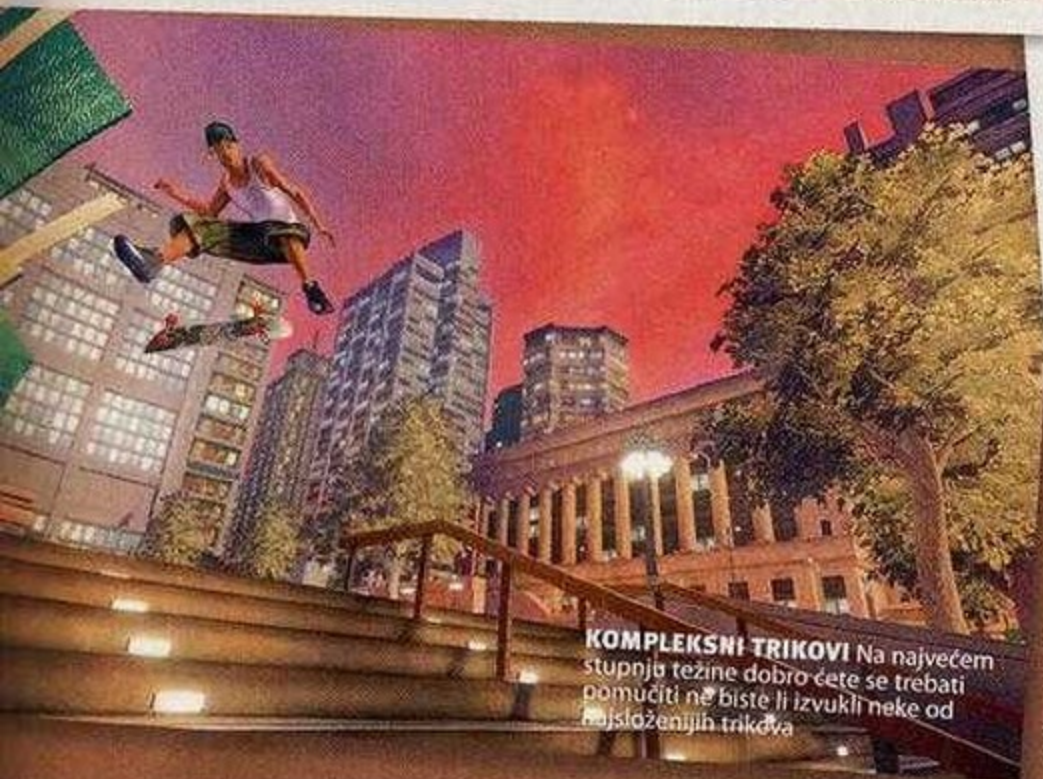
SLOBODA ILI OGRANIČENOST Hoće li vam igra omogućiti slobodno kretanje urbanim krajolicima ili će biti ograničena na neki linearniji način napredovanja još uvijek ne znamo



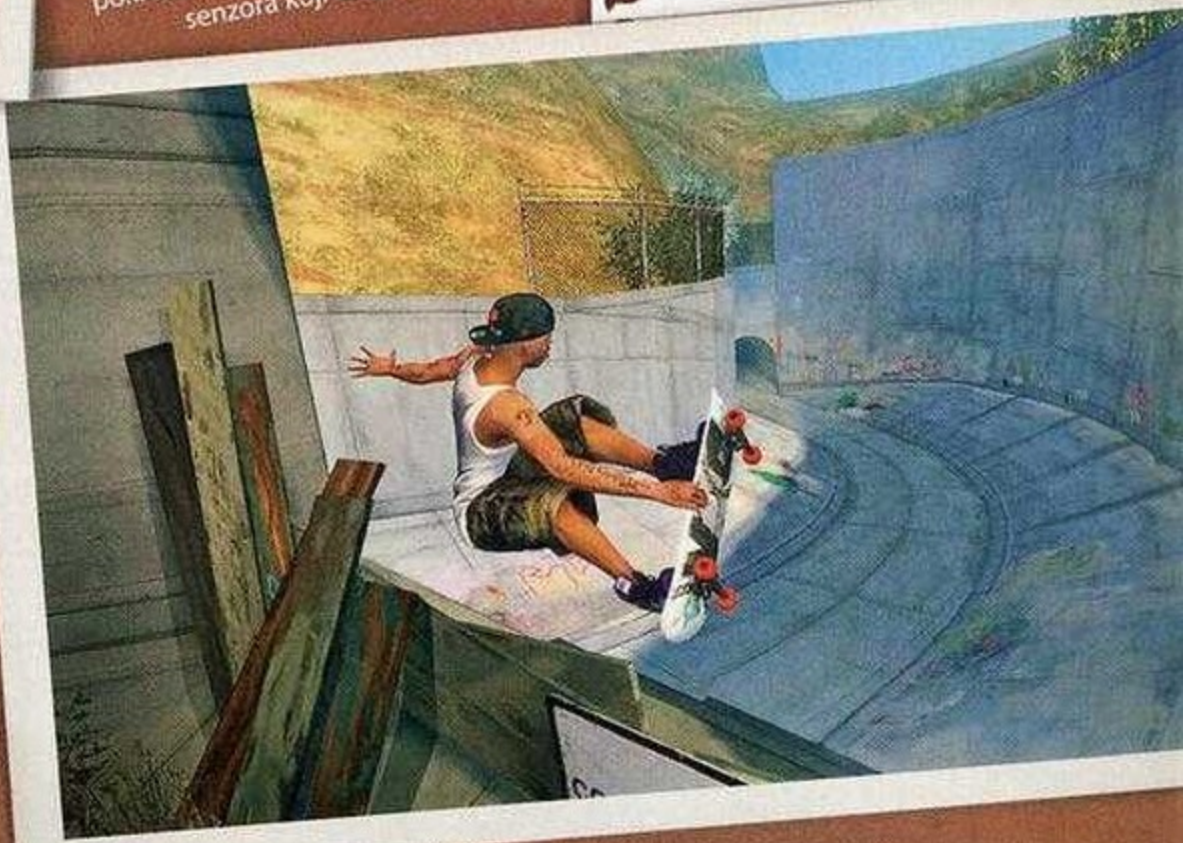
REALNIJE, ALI CELL SHADED

samo 4 cm u najdebljem dijelu. Igru se upravlja tako da doslovce stanete na board i oponašajući pokrete pravih skatera počnete izvoditi osnovne trikove okrećući dasku, nagnjući je na strane ili pak dižući ili spuštajući nos ili rep izvodite klasične olije i kickflipove. Ono što će učiniti tu "magiju" mogućom jest čitav set posebnih senzora kojima je kontroler opremljen a od kojih svaki igra važnu ulogu u praćenju vaših pokreta. Prije svega tu su četiri infracrveni senzora koji će prepoznavati jeste

JOŠ JEDNA OD stavki koje su u Rideu napustili u odnosu na prošle Tony Hawkove je "realnost" trikova i ludosti koje ćete izvoditi u igri. Dizajneri su se tako više približili realnijim pokretima i zahvatima za kakve se odlučio EA u Skateu, no zanimljivo je da isto nisu napravili i s vizualnim stilom. Naime i dalje je sve prilično šareno te su se grafički dizajneri odlučili na gotovo cell shaded vizualizaciju. Jesu li razlozi za to isključivo estetski ili bi trebalo vjerovati glasinama da su uvođenjem novoga kontrolera programeri bili prisiljeni žrtvovati veliki dio procesorske snage konzola, sve do izlaska igre zasigurno nećemo saznati.



KOMPLEKSNI TRIKOV Na najvećem stupnju težine dobro ćete se trebati pomučiti ne biste li izvukli neke od najskloženijih trikova





U SUMRAK Bez obzira na uporabu nešto pojednostavljene, gotovo cellshaded grafike, na raznim svjetlosnim i ostalim vizualnim efektima stvarno se nije štedilo



GRINDANJE Strašno nas zanima kako će Robomodo pokušati simulirati grindanje na svojem komadu plastične daske



MULTIPLAYER Budući da je teško smjestiti više od jednog board kontrolera u sobu pristojne veličine, igra će za igranje multiplayer okršaja na jednoj konzoli koristiti sutav naizmjeničnog igranja, no ostavlja se mogućnost da u online mečevima sudjeluje više igrača paralelno



I NA WIIJU Bez obzira na jednostavnost vizuala na Nintendovoj konzoli, očekujte ipak još za stepenicu nižu razinu grafike

sam Activision tvrdi kako je izbacivanje klasičnoga kontrolera i uvođenje plastičnoga boarda koji bi trebao osjećaj skejtanja maksimalno približiti igracima Tonyjeva ideja stara nekoliko godina, a koja je tek sada postala izvediva zbog

pokreta, brojna testiranja su pokazala da kao i kod skejtanja većina ljudi nešto kompliciranije trikove jednostavno ne bi uspijevali izvoditi, a tu je onda i problem prostora u koji je potrebno smjestiti taj poveliki komad plastike na pod ispred vašeg HD televizora i onda početi bjesomučno po njemu skakati.

Svi osnovni skateboarding maneveri su u igri, flipanje skatea, odgurivanje, grabovi, okreti —
(STEVE NESSER, Pro Skater)

li primjerice zgrabili skate rukom (i to u igri prenijeti kao handgrab u zraku) ili oponašate odgurivanje nogom po tepihu kako biste u igri postigli brzinu. Zanimljivo je kako je u svim demonstracijama dosad Activision kao podlogu koristio razne tepihe, te iako će board biti stabilan i upotrebljiv i na tvrdim podlogama, ipak savjetuju korištenje neke mekše podloge. Razlog za to vjerojatno treba potražiti u želji za što manjim i bezbolnijim udaranjem kontrolera po podu jer bez obzira

na njegovu robusnost i težinu, nakon nekoliko desetaka sati igranja donja strana bi se mogla uništiti.

TONY HAWK WALKS THE WALK
Iako je u svim prijašnjim igrama u serijalu Tony Hawk prilično aktivno sudjelovao raznim savjetima, u Rideu je prvi put imao iznimno važnu ulogu i u dizajnu igre i u dizajnu boarda te načinu na koji on prenosi pokrete. Zapravo čak

dostupnosti i pada cijena potrebnih tehnologija. Koliko je njegova uloga ovaj put bitna najbolje svjedoči i činjenica da se pojavljivao na svakoj imalo važnijoj novinarskoj prezentaciji igre osobno demonstrirajući svakome od novinara kako koristiti board. Bitno je naglasiti da iako će igra prenositi osnovne pokrete u skejtanju, bilo kakvih posebno kompleksnih finesa i u izvođenju trikova ipak ne bi trebalo biti. Premda je sam board zbog anagolije kontrolera sposoban prepoznati mnogo širu razinu

SKATERSKA KARIJERA Iako još ni taj dio igre nisu razotkrili, vjerujemo kako će se u igri nalaziti zaseban detaljno razrađen career mode u kojem ćete od nule moći kreirati svojega skatera i napredovanjem kroz igru ga korak po korak razvijati



1. INFRACRVENI SENZORI

služe za prepoznavanje handgrabova te za simulaciju odgurivanja nogom kako biste dobili na brzini u igri

DODATNE INFORMACIJE

- BOJA: finalna verzija kontrolera neće biti crne nego bijele boje
- DEBLJINA DASKE: u najdebljem djelu oko 4 centimetra
- MAKSIMALNA TEŽINA: preporučena maksimalna težina igrača je 135 kilograma
- DUŽINE: finalna verzija biti će nešto kraća od prosječne prave daske za skateanje
- CIJENA: prve informacije govore da će to biti 120 američkih dolara

2. AKCELOMETRI

Na sličan način na koji to radi iPhone, navodno dva akcelometra smještena u dasku pažljivo će bilježiti i najsitnije pomake daske i njezinu rotaciju

3. HRAPAVI GUMENI GRIP

koji bi trebao pomoći da vam noge bolje prijanjaju za kontroler kako ne biste prečesto padali s njega. Korištenje tepiha preporučljivo!

— Radi analogije praćenja vaših pokreta kontroler je sposoban prenijeti mnogo više kretnji negoli će ih igra uopće koristiti —

(JOSHUA TSUI, predsjednik Robomoda)

SKEJTANJE ZA 'SVAKOGA'

Ključni faktor u upravljanju igrom trebao bi biti stupanj težine na kojem odlučite igrati igru. Tako ćete primjerice na najjednostavnijim postavkama doista minimalno trebati pomicati kontroler i igra će vas uglavnom sama navoditi na pravo mjesto za trik te vam olakšavati njegovo završavanje. S druge pak strane, na najnaprednijem stupnju težine, skateri koji su pomagali na razvoju igre tvrde da se Ride uspio prilično približiti osjećaju pravoga skejtanja te da je na takvim postavkama ključno paziti na čitav niz detalja, pravovremeno izvođenje skokova, handgrabove i slično. No treba uzeti u obzir da su sve to ljudi koji su itekako dobro plaćeni za svoje blagonaklone riječi. Ipak dobar dio ljudi nevezanih za sam razvoj igre a koji su imali priliku provesti više vremena s bežičnom daskom smatraju da je pravi doživljaj upravljanja prilično teško opisati

riječima, ali da se radi o nečemu vrlo intuitivnome za što će vam trebati tek nekoliko desetaka minuta da se potpuno priviknete.

POTPUN PROMAŠAJ ILI...

Ima li s Rideom ovaj put Activision još jednu financijsku kravu muzaru poput Guitar Heroa u rukama ili su napravili totalni pucanj u prazno? Mi priznajemo da smo prilično skeptični prema novome konceptu, i to iz dosta razloga. Jedan od većih problema bit će cijena igre od okvirnih 120 dolara, što će nakon raznih konverzija, PDV-a i ostalih kriznih dadžbina kod nas biti vrlo blizu tisuću kuna. Koliko je to prihvatljiva cijena za odigravanje samo jedne igre još uvijek ne možemo suditi. Doduše Robomodo tvrdi kako već sada rade na nastavku Ridea koji će koristiti isti ovaj board kontroler. No preotamo li malo povijest unatrag, isto to je Activision tvrdio za svaki novi nastavak Guitar Heroa, no svedeno su uredno uz svako novo izdanje izbacivali i novi, poboljšani kontroler, tj. plastičnu gitaru.

Također uz ovaj način kontrola dolazi niz drugih restrikcija, prije svega trebat će imati prikladan prostor oko televizora koji ćete moći posvetiti okretanju i skakutanju na ovom komadu plastike, a tu je i pitanje, kada se već želite opustiti uz neku igru, želite li se usput i dobro fizički naraditi? No opet, zanemarimo li sve to, naš najveći problem je što su o samoj dasci i novom sustavu kontrola Activision i Robomodo puno pričali, ali o konceptu same igre, razvoju svojega skatera i ičemu sličnome još uvijek nema konkretnijih informacija. Sve skupa ostavlja dojam da je zapravo sama igra i osnovni koncept Igrivosti građen prilično brzim tempom oko novoga kontrolera a ne obrnuto. Cijena i veličina paketa u kojem će dolaziti igra definitivno će biti problem za ste još povećanih plastičnih kontrolera sposobni ili uopće željni smjestiti u svoje ionako već raznim Guitar Heroima i Wii Fitovima pretrpane dnevne boravke. **Damir Đurović**

Čak ni jedan od najvećih gradova na svijetu nije dovoljan da se lik poput Maxa Paynea u njemu bespovratno izgubi...

MAX PAYNE 3

GP premijera

Novi početak ili konačni kraj na drugoj strani zemaljske kugle?

IZLAZI ZIMA ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ ROCKSTAR VANCOUVER IZDAVAČ ROCKSTAR GAMES [HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MAXPAYNE3/](http://www.rockstargames.com/maxpayne3/)

 Kad govorimo o igrama koje su obilježile suvremenu povijest industrije igara, nitko od stručnjaka ni korisnika zasigurno neće zaboraviti na Maxa Paynea. Serijal, koji je u mnogim segmentima osvježio i označio smjer razvoja akcijskih avantura iz trećeg lica na ulazu u novi milenij, vratit će se nakon dugih šest godina hibernacije, a za to je, na opće zadovoljstvo javnosti, zaslužan slavni studio Rockstar. Pomisao na Maxa Paynea svima onima koji su odigrali bilo legendarni prvi dio igre, bilo njegov nastavak, odmah će u sjećanja dovesti slike o specifičnom grafičkom izričaju, koji je kombinirao noir atmosferu velegrada s rukom crtanim pločama koje su nas kroz priču vodile

— Pogledate li filmove Cidade de Deus ili Tropa de Elite, bit će vam jasnije zašto smo igru smjestili baš u Brazil —

(JERONIMO BARRERA, vicepresident of development)

u stilu grafičke novele. Još važnija od neponovljive atmosfere bila je sjajno koreografirana pucačka akcija u igri, koja je među ostalim sadržavala i prvu uspješnu interpretaciju tzv. bullet timea u igrama za što je zaslužan studio Remedy, potpisnik razvoja prvih dviju igara. Iako znamo da Remedy nije izmislio bullet-time u svijetu zabave, budući da se on dvije godine prije izlaska originalnog Maxa Paynea proslavio u filmu The Matrix (1999.)

braće Wachowski, time njihov uspjeh nije ništa manji. Očekivanja javnosti od trećeg dijela igre su znatna, pogotovo zbog toga jer igru radi Rockstar, a kako to obično biva s iznimno očekivanim igrama, informacije i materijali iz Rockstara dolaze "na kapaljku", pa zasad o igri znamo samo ono što su umjetnički direktor studija Rockstar Vancouver Rob Nelson i potpredsjednik razvoja Jeronimo Barrera bili voljni otkriti.

POGLED NA FAVELE U labirintu sličnih stračara napučenih naoružanim tinejdžerima, Max će testirati svoje preostale sposobnosti preživljavanja



FACT TABLICA

- ostarjeli i udebljani Max Payne vraća se na scenu
- radnja se iz New Yorka seli u São Paulo
- vrhunski pucački ugođaj
- veliki broj oružja s dual-wield mogućnošću
- bullet-time kao najvažniji relikv iz prethodnih nastavaka igre
- Rockstarov animacijski sustav Natural Motion Euphoria i pokretač RAGE osiguravaju vrhunsku razinu igrivosti

BALET S PIŠTOLJIMA Jeronimo Barrera ističe kako su tradicionalne elemente igrivosti Max Paynea upotpunili na specifičan način koji on pokušava opisati kao balet s pištoljima ili 'gun-fu'



— Već smo navikli raditi serijale povezane s mnoštvom stresnih situacija, te od kojih igrači jako mnogo očekuju —

(ROB NELSON, umjetnički direktor)

12 GODINA POSLIJE

Prvo što smo saznali o novoj igri je da se više ne odvija u New Yorku nego u brazilskom megalopolisu São Paulu, što smo već mogli naslutiti iz malobrojnih dosad dostupnih produkcijskih slika. Max Payne, i dalje progonjen demonima nemirne i tužne prošlosti,

proveo je posljednjih 12 godina života održavajući ovisnost o tabletama protiv bolova, a razvijajući pritom ovisnost o alkoholu. Takav stil života očekivano je



PRIMEIRO COMANDO DA CAPITAL
Zloglasna kriminalna organizacija osnovana 1993. kao zatvorska banda, odgovorna je za zatvorske pobune i bijegove, trgovinu drogom, cestovne pljačke, iznude i terorizam na području São Paula. Njezina fiktivna inačica imat će, izgleda, značajnu ulogu u igri.

ŠTO SE DOSAD DOGODILO

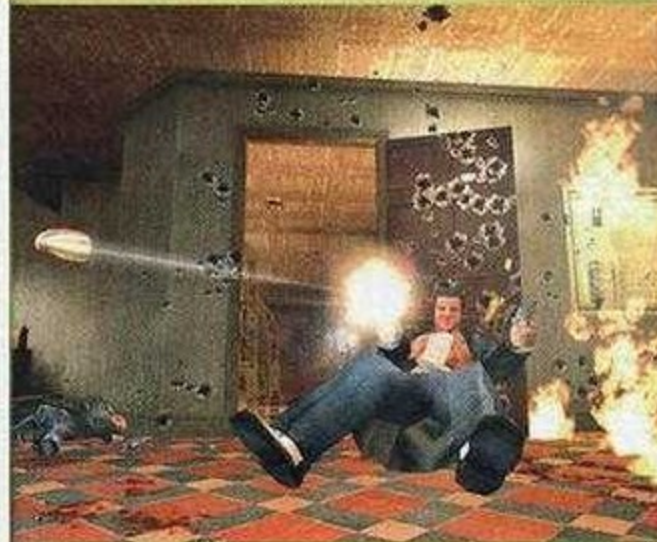
MP3 NASTAVIT ČE jednu od najinteresantnije ispričanih priča u svijetu igrara. U slučaju da niste odigrali prva dva dijela, donosimo kratak pregled radnje. Max Payne u prvoj je igri mladi newyorški detektiv koji vodi privatnu istragu ubojstva svoje žene i kćeri. Ubojice su bili narkički na novoj drogi nazvanoj Valkyre, pa se Max premješta iz Odjela za ubojstva u Odjel za borbu protiv droga i postaje undercover agent u mafijaškoj obitelji Punchinello, koja kontrolira trgovinu Valkyreom. Ubrzo potom, Maxov partner Alex Balder ubijen je, a Max je prvi osumnjičenik, te ubrzo nakon

toga kreće u križarski pohod protiv mafijaša, koji su pak za svoju zaštitu najmili ubojicu Monu Sax. Radnja se tu dodatno zapleće uvođenjem Aesir Corporation i njezine šefice Nicole Horne kao tvorca droge, te tajnog društva nazvanog Inner Circle pod vodstvom senatora Alfreda Wodena. Inner Circle navodi Maxa na uništenje Aesira i ubojstvo Horne na kraju igre, što i nije bilo posebno teško predvidjeti s obzirom na to da je Max saznao da mu je obitelj ipak planirano ubijena zbog ženinih profesionalnih spoznaja o zataškavanju slučaja Valkyre. U drugom dijelu Max je

uništenjem Aesira očistio svoje ime, ponovo je u policiji i trenutačno se bavi serijskim ubojstvima koja je počinila grupa plaćenih ubojica nazvana Cleaners. Opet mu se križaju putovi s Monom Sax, s mafijom (ovog puta s ruskom) i njezinim vođom Vladimirom Lemom, Inner Circleom, te ponovo biva upleten u ubojstvo policajke (Valerie Winterson), koje je ovog puta doista i izvršio. Osim Valerie, svoju ulogu u događajima druge igre glavom su platili i Lem i Woden i Mona Sax, što je izazvalo daljnje Maxovo psihofizičko propadanje.



POČETAK Igra je na osebujuć način povezivala nivoe u stilu grafičke novele. Tragična priča započinje Maxovim odlaskom kući.



BULLET TIME Igra je najviše ostala zapamćena po zanimljivoj interpretaciji borbe protiv više protivnika u usporenom ritmu u kojem smo pratili putanju svakog metka.



NASTAVAK U drugom dijelu Maxovi i Monini skriveni osjećaji izlaze na površinu, no i ta veza osuđena je na propast...

BEZ VEZE S FILMOM

BUDUĆI DA JE MP3 najavljen simultano s prošlogodišnjim izlaskom filma Max Payne na tržište, neki bi ih mogli zbog toga povezivati, pa rockstarovci u svakoj prilici odlučno negiraju bilo kakvu vezu s filmom. Max Payne je na box-officeu zaradio respektabilnih 85 milijuna dolara, no radnja filma u kojem su Maxa i Monu utjelovili Mark Wahlberg i Mila Kunis nije osobito dobro prošla kod kritike. Jeronimo Barrera ističe kako su Remedy i 3D Realms prodali producentima pravo na izradu filma nedugo nakon izlaska PC inačice igre (2001.), dok je Take-Two (kompanija majka Rockstara) prava za franšizu Max Payne otkupila od 3D Realmsa 2002. godine, odnosno prije izlaska drugog dijela igre objavljenog u studenome 2003. Bez obzira na to što postoji rizik da će ljudi povezivati film i igru, Barrera, koji kao i ostatak rockstarovaca nije ljubitelj filma i to nimalo ne skriva (ipak, pitanje je kako zna da film ne valja ako kaže da ga nije pogledao), ne brine se previše zbog takve mogućnosti. Dapače, siguran je kako će tržište dobro prihvatiti igru ako ona bude dobra jer loši filmovi (Super Mario Brothers, Streetfighter) nikad nisu utjecali na volju i želju igrača da igraju potvrđeno dobre igre, baš kao što loše "filmske" igre nisu i ne mogu odvratiti publiku od gledanja dobrog filma.

RAGE Bez obzira na ozbiljnost i količinu detalja, i MP3 zadržat će onaj 'cartoon-like' vizualni stil koji je imao i GTA4, a sve zahvaljujući istom grafičkom pokretaču i sustavu animacije.

poput misica na nogometaše, bilo je samo pitanje trenutka kad će ga njegov novi posao odvesti nekamo gdje se on nije htio naći, ali gdje će plivati kao riba u vodi. I tako smo došli do točke do koje su bili voljni otići Nelson i Barrera, barem što se tiče otkrivanja radnje igre. Nisu nam otkrili ništa posebno niti neočekivano, osim potpunog premještanja scenografije igre, no moramo priznati da više nismo ni očekivali. Možda su nam ipak, nešto više od njihovih riječi otkrile slike iz igre koje su, vjerujemo, mnoge od vas ostavile pomalo začudenima, ako ne i razočaranima...

ZAR JE TO MAX PAYNE?

Naravno, radi se o Maxu i njegovu novom izgledu. Očito je kako su godine nezdravog života prepunog posvemašnje nebrige o sebi došle Maxu na naplatu. Vitki mladić u decentnom crnom odijelu izgubio se negdje u prolazu napravivši mjesta masivnom veteranu, izbrzdanom ožiljcima, lica prekrivenog bradom prošaranom sjedinama i obrijane glave. Ne bojte se, jer u Rockstaru nas uvjeravaju kako ova promjena ne znači gubitak identiteta igre, niti su željeli napraviti jak odmak od originala, jer u protivnom ne bi ni kupovali prava upravo za Maxa Paynea, nego bi izdali serijal pod novim imenom. Dapače, Max Payne kao igra i kao lik zadržat će sve poznate i obljubljene osobine koje su nas u prošlosti poticale na igranje, a ovaj novi vizualni identitet činio im se kao razložen i primjeren zamišljenoj radnji igre. Možda će i nama sve biti jasnije i razlošnije kad doznamo i dodatne pojedinosti o radnji igre. Rob Nelson podcrtao je kako su u Rockstaru svjesni da će očekivanja ljubitelja igre biti ogromna i da su takvim koracima preuzeli priličan rizik, no uvjereni su kako će njihova dokumentirana sposobnost izrade kvalitetnih open-world igara, te već gotovo legendarna manijakalna

MULTIPLAYER Iako je kao i kod većine igara u dolasku multiplayer sa svojim detaljima obavljen velom tajne, izvjesno je da će sve tri platforme na kojima će se igra pojaviti (X360, PS3, PC) imati multiplayer. Hoće li kao u slučaju GTA4 X360 inačica imati kakvih ekskluzivnih sadržaja, zasad nije poznato.

— Boraveći u Brazilu, skenirali smo na stotine ljudi kako bismo osigurali što autentičniji izgled Maxovih protivnika —

(JERONIMO BARRERA, vicepresident of development)

predanost kojom rade na svakoj svojoj igri, na kraju iznjedrili kvalitetnu igru. Na kraju, koliko im je stalo do toga da krajnji rezultat bude na najvišoj razini možda najbolje dokazuje podatak da igru nisu predali na razvoj nekom vanjskom studiju nego je razvijaju u kući.

NOVOSTI ZA KRAJ

Ok, rockstarovci su obećali da će Max biti bad-ass kakav je i bio, no očekujemo ipak i neke novosti u igrivosti, a ne samo novi izgled. Od onog što su zasad spremni otkriti, naglasak su stavili na mogućnost skrivanja i pucanja iz zaklona, što ne znači da će igra promijeniti dizajn i dobiti mehaniku kao npr. Gears of War, nego Jeronimo Barrera ističe da će zaklon biti samo jedna od dobrodošlih opcija dostupnih igraču. Osim toga istaknuli su i mogućnost pucanja sa zemlje, koja se upravo u kratkoj demonstraciji pokazala vrlo korisna, jer je Max zbog metka koji ga je pogodio počeo umirati, ekran je

počeo tamniti, no posljednjim metkom ispaljenim s poda, Max je pogodio protivnika, što je aktiviralo spasonosni adrenalin boost. Osim nijansi u igrivosti, zasad smo se ipak više mogli koncentrirati na posao koji odraduje pokretač Rage, te se na kratkom isječku uvjeriti u očekivano visoku razinu detalja koju uspijeva prikazati. Od čahura koje se rasipaju naokolo

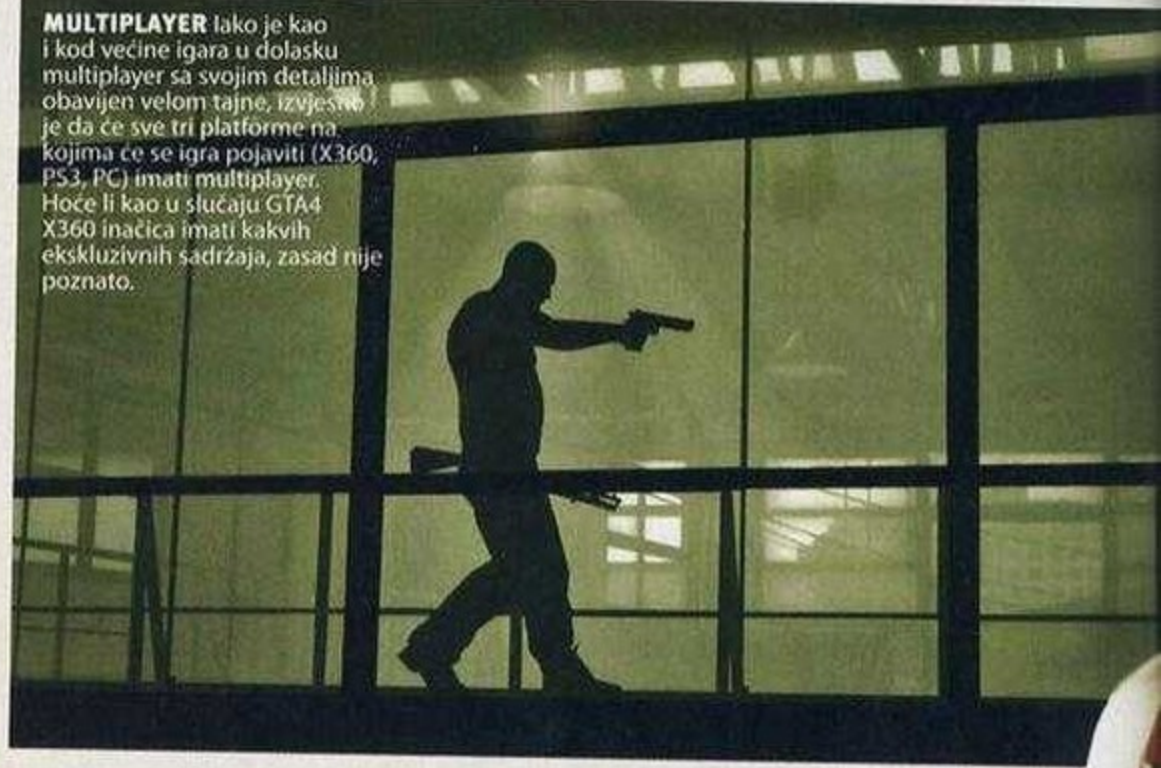


MAX I MONA Mark i Mila odglumili su Maxa i Monu. Film nije ni u jednom segmentu uspio dotaknuti intenzivnost akcije iz igre niti razmjere tragičnosti priče.

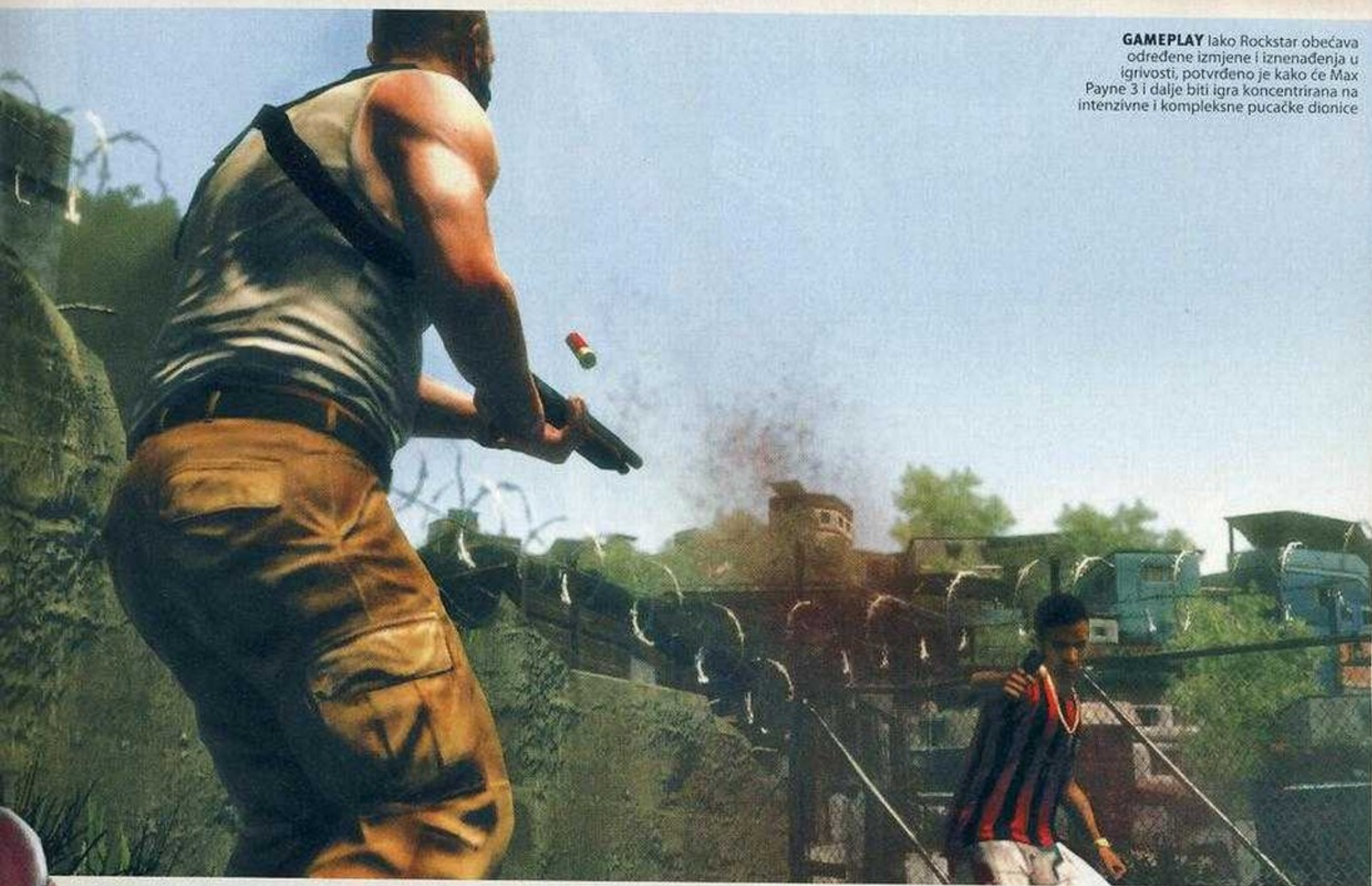


LUDACRIS Iako je lik poznatog pjevača snažno korišten u reklamnoj kampanji, njegova je uloga u filmu gotovo beznačajna za krajnji ishod.

prouzročio gubitak posla u newyorškoj policiji, te je potaknuo u Maxu odluku da se odseli na južnu hemisferu i pokuša tamo zaboraviti na smrt žene, kćeri, ali i ubojice Mone Sax s kojom je tijekom događaja u drugom dijelu igre stvorio poseban profesionalni odnos koji je na kraju prerastao u ljubav. U dvadesetomilijunskom São Paulu, Max je dotaknuo dno iz kojeg će se pokušati izvući zapošljavanjem u privatnoj zaštitarskoj tvrtki, no kako se za Maxa, kao i za ostale junake, nevolje lijepe



GAMEPLAY Iako Rockstar obećava određene izmjene i iznenađenja u igrivosti, potvrđeno je kako će Max Payne 3 i dalje biti igra koncentrirana na intenzivne i kompleksne pucačke dionice



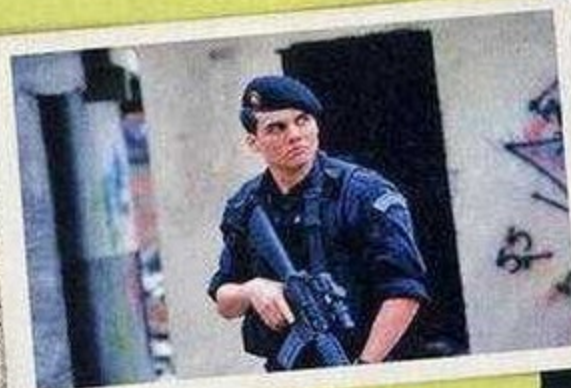
SÃO PAULO

MOŽDA ĆE SE neki začuditi zbog premještanja radnje igre iz New Yorka u São Paulo, što bi joj moglo oteti onaj poznati noir štimung, no Jeronimo Barrera misli upravo suprotno. São Paulo, s obzirom na svoju golemost, pravi je konglomerat maksimalno različitih arhitektura i osobitosti, nevjerovatan spoj bogatstva i posvemašnje bijede, što je zrcalni odraz i drugih brazilskih velegrada. U tom smislu, São Paulo se Rockstaru činio kao idealna scenografija za posljednju (?) Maxovu avanturu, zbog čega su poduzeli brojna putovanja na lice mjesta, skenirajući okoliš i stanovnike, a sve u cilju što točnijeg prijenosa atmosfere u igru. Imajući na umu da u favelama São Paula caruju trgovina drogom, otmice, prostitucija i neviđeno nasilje, možemo otprilike pretpostaviti u kakve će se probleme Max uvaliti. Faktografski gledano, koliko je sigurno kretati se gradom i pouzdati

u efikasnost neviđeno korumpirane policije (pogledajte Tropa de Elite) možda najbolje oslikava podatak da je São Paulo grad u kojem je smješten najveći broj krovnih heliportova u svijetu, što znači da je bogatašima najsigurnije kretati se zrakom. Shodno tome, na zemlji im treba najbolja zaštita koju novac može platiti, zbog čega je zaštitarski biznis vrlo razvijen, pa se tako i Max našao u ulozi zaštitnika jedne od najbogatijih obitelji u São Paulu. Kombinirajući tako fakte iz stvarnog života i igre, možemo na kraju spomenuti i da u São Paulu na svakih sedamdeset pet stanovnika jedan među njima svakako ima vatreno oružje, što čini jasnijim poraznu činjenicu da je ubojstvo najčešći razlog umiranja mladih u tom gradu.



SÃO PAULO Najveći grad u Brazilu i 7. najveći grad na Zemlji. São Paulo je očišćenje suprotnosti. Raskoš i bijeda doslovce žive rame uz rame.



TROPA DE ELITE Brazilski film o specijalnoj policijskoj postrojbi iz Rio de Janeira (BOPE) zapanjuje gotovo nadrealnim prikazom korupcije i rata s narkobandama iz favela. Film je nastao na temelju knjige sociologa Luíza Eduarda Soaresa i dvojice bivših članova BOPE, Andréa Batiste i Rodriga Pimentela.

do detaljno modeliranih protivnika i okoliša u kojem se kreću, od vatre iz oružja pa do kamere koja prati metak, sve je u najboljem redu. Nadalje, u Rockstaru su posebno ponosni na dizajn i veličinu favela iz igre, koje su posebno studiozno proučavali na licu mjesta. Jednako su, prema svojim riječima, predano radili i na bogataškim

— Sva ključna obilježja serijala Max Payne, kao što su primjerice manipulacija i izdaja, i dalje će biti prisutna u svakoj porzi igre —

(ROB NELSON, umjetnički direktor)

četvrtima São Paula koje će u igri predstavljati protutežu sirotinjskim dijelovima grada, a u miks će ubaciti promjenu dana i noći te vremenskih uvjeta. No prikazom i najavama grafičkih mogućnosti pokretača završilo je prenošenje korisnih i željenih informacija, a Nelson i Barrera vješto su držali prisutne novinare podalje od bilo kakvih ključnih ili opširnijih informacija, bacajući im samo kosti u vidu svojih načelnih promišljanja o igri. No budući da je zima, a time i najavljeni izlazak igre, u produkcijskom smislu vrlo blizu, u ovom trenutku vjerojatno je najbolje pričekati prvu sljedeću konvenciju (Köln) na kojoj će Rockstar jednostavno morati izići s novim informacijama, koje ćemo vam promptno prenijeti.

Tomislav Tomašić

Menace II Society

GP
premijera

All Points Bulletin

MMO za cool i urbane gamere kojima je dosta
gay vilenjaka u napadnim tajicama

IZLAZI PROLJEĆE 2010. ŽANR MMOAG IGRAČI 1 - 100 PO INSTANCI (DO 10.000 PO SERVERU)
PROIZVOĐAČ REALTIME WORLDS IZDAVAČ EA GAMES [HTTP://www.apb.com/](http://www.apb.com/) PLATFORME PC / X360

 Budimo iskreni, svi smo mi nekada bili, ili još uvijek jesmo, članovi neke bande. Bilo to u ulozi pravog bandita koji ovu premijeru čita iza rešetka paranoično se osvrćući iza ramena i promatrajući "cimera" koji ga već pola sata prati s čudnim sjajem u očima i smiješkom kojim je nekada šarmirao cure u baru; bilo to u školskoj dobi kada smo se kao klinci u timovima gadali kamenjem i tukli drvenim mačevima u tada epskim okršajima "ulice protiv ulice", u kojoj se uvijek bježalo

kući na prvi znak plaća ili nedajbože krvi; ili u igračem online obliku, kojeg će se prihvatiti svaka ona individua kojoj je razbijanje piksela primamljivije od razbijanja boca o rub stola... Dobro, možda i nismo, ali kvragu, nekako tekst moramo početi. Ako ste, poput nas, jedni od onih koji su dobar dio djetinjstva proveli igrajući se lopova i policajaca, onda ne bi bilo na odmet da ovaj prilog otpratite do kraja. Tu se negdje razotkriva i filozofija na kojoj je temeljen All Points Bulletin, odnosno APB (jer ako namjeravate razviti potencijalno zanimljiv MMO, morate

GDC-u, kada je Dave Jones prikazao svoj kreirani klan čiji su članovi bili vrlo prepoznatljivi velikani gaminga poput Miyamota i Molyneuxa, što je nagovijestilo obećavajuće kompleksan i kvalitetan editor. Kao i u praktički svakoj MMO igri, i APB ćemo početi kreacijom osobnog lika, no koja bi u ovome slučaju trebala biti neusporedivo detaljnija i mogućnostima bogatija u usporedbi s drugim naslovima. Određivanje visine, težine, boje kože, kose i drugih osnovnih kreacijskih mogućnosti tek je kratki početak, budući da je svaki dio tijela, svaki fizički atribut

— Bit će vrlo zanimljivo u ulozi policajca uletjeti u grad kojim dominiraju bande, te ga preokrenuti naglavačke i obratno —

(DAVE JONES / kreativni direktor)

FACT TABLICA

- napredan kreacijski mod
- online multiplayer igra s fokusom na PvP-u
- akcijski stil igranja s pogledom iz trećeg lica
- podrška za vozila
- dinamičan automatski sustav matchmaking
- dvije frakcije: policajci i banditi
- level-upa neće biti, no prikupljanjem iskustva povećavat će se popularnost igrača

krenuti od pamtljivog akronima), masivne multiplayer akcijske igre koja je praktički urbana i nasilna virtualna verzija "lopova i policajaca". APB je razvijao Realtime Worlds, autor Crackdowna, s Daveom Jonesom (više u okviru) kao glavnim i odgovornim dizajnerom, koji bi u poprilično ustajali žanr MMO trebao unijeti malo svježine. Prije svega, u slučaju da se nismo konkretno izjasnili, APB nije MMORPG, nego "suvremeni akcijski MMO koji je od početka razvijan za one kojima je dosadašnji pojam uglavnom fantazijskog ili znanstvenofantastičnog masivnog online igranja u stilu RPG-a bio odbojan", kako to Dave Jones često izjavljuje.

TRADICIONENI POČETAK

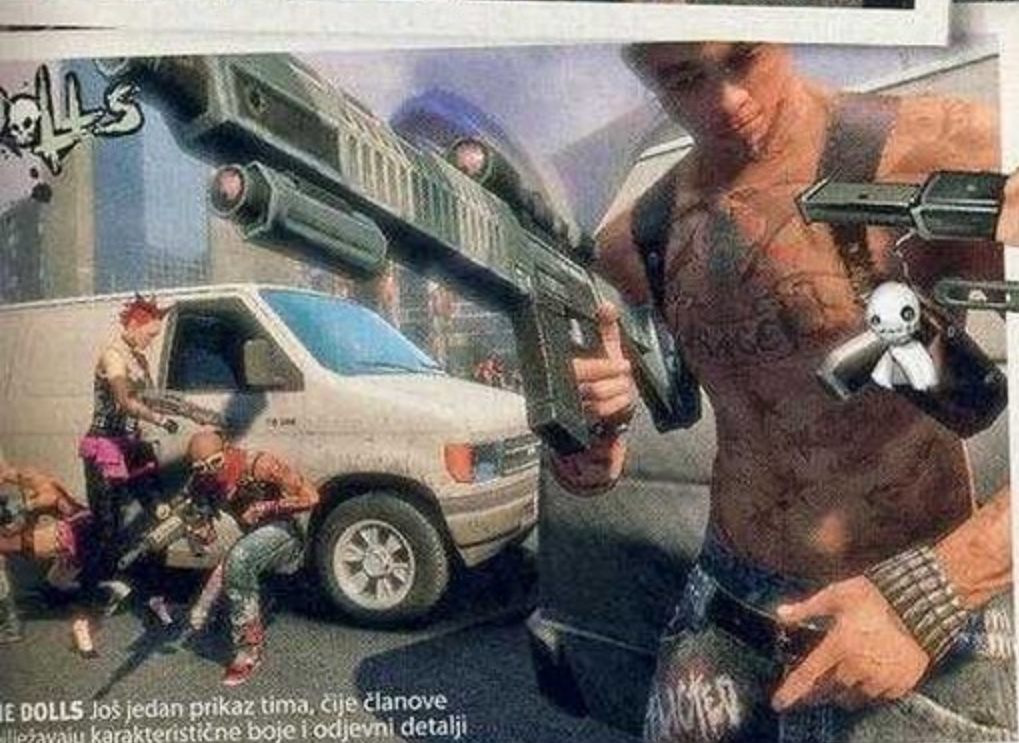
Još uvijek se jasno sjećamo prošlogodišnje demonstracije igre na

i svaki modni ili estetski detalj moguće prilagoditi vlastitome ukusu. Već sada nam se posebno sviđa to što je svaki prikazani lik izgledom različit od drugog, a koliko god izgledali otkačeno, šareno i neobično, nijedan ne djeluje neuvjerljivo pretjeranim. Realtime Worlds uvjerava da se ne radi o slučajnosti, nego o nečemu što su u startu odlučili i čime namjeravaju kreaciju lika držati u nekoj granici normale, iako pritom nipošto neće ograničiti igračeve mogućnosti. Osim toga, obećavano moćni alat će ponuditi i brojne "crtačke" opcije koje developer uspoređuje s onima u Forzi Motorsport 2, a riječ je o gomili layera i naljepnica kojima će biti moguće slagati

KLANOVI Još uvijek nije obznanjeno kakva će točno podrška postojati za timove unutar communityja, no ova slika dosta toga daje naslutiti



ORUŽJA U trailerima su prikazana moderna i stvarna oružja poput kalaša, M4, M249, bacača raketa, kojekakvih snajpera i slično, no ništa još nije službeno objavljeno i potvrđeno



THE DOLLS Još jedan prikaz tima, čije članove odlikuju karakteristične boje i odjevni detalji

Kao kriminalac možete činiti brojne zločine, od prijetnje civilima oružjem, preko pljačke banke, do rušenja velikih građevina —

(EJ MORELAND /glavni dizajner)

praktički sve moguće oblike u korist kreiranja logoa, tetovaža i drugih ukrasnih elemenata za likove i vozila. Posebno je impresivno da svaka takva naljepnica izgleda uvjerljivo i relativno drukčije ovisno o tome je li zalijepljena na komad odjeće, automobil ili je tetovaža ili grafit na zidovima, a ne kao još jedan obični

2D predmet na drugome objektu. Pao je i dogovor sa servisom Last.fm, putem kojeg će u realnome vremenu unutar igre svaki igrač biti u stanju pregledati vlastite playliste svakog igrača, pa čak i preslušavati tu istu glazbu. Uz to, bit će moguće komponirati i vlastitu melodiju koja će vrlo vjerojatno služiti u svrhe

ruganja (taunt) upravo smaknutome protivniku koji će je biti prisiljen slušati, što već sada smatramo dvosjeklim mačem. Također, očekuju nas i neke customizacijske prilagodbe za klanove, a prva asocijacija koja nam pada na pamet je Saints Row 2.

ODSKAKANJE OD TRADICIJE

Kao što smo već spomenuli, APB nije RPG, a da stvari budu još istaknutije, neće postojati level-up, što znači da nema grinda, što na kraju znači da će se igranje ovog MMO-a itekako oslanjati na vještinu pojedinca. To ne znači da će svijetom APB-a lutati noobovi koji se ni po čemu ne razlikuju od igrača koji su uložili desetke sati u igru, ali Realtime Worlds će napredovanje i unaprjeđivanje prikazati na originalan način, putem sve istaknutije i prepoznatljivije osobnosti igrača, čiji će se lik vizualno mijenjati. Svijet APB-a bit će podijeljen na gradove, a u svakom će se gradu moći priključiti maksimalno 100 igrača. U prijevodu: gradovi su instance kapaciteta do maksimalno stotinu igrača. Iako će se igranje odvijati na odvojenim serverima, bez prisutnosti ikakvih lobija, APB će biti "persistent" online igra, čiji će sadržaj biti vezan uz lik, ne server. Cilj igre je vrlo jednostavan: postići slavu i bogatstvo prije protivnika, a to ćemo činiti u ulozi drota, ili uličnog gangstera, što možete shvatiti kao jedine dvije frakcije. APB još dalje odskaka od tradicionalnog pojma MMO igranja i lišava se klasičnih obavljanja zadataka, odnosno

SAN PARO

IAKO JOŠ UVIJEK ne znamo koliko je točno grad APB-a San Paro velik, autori igre obećavaju golemi otvoreni urbani svijet, koji će činiti više od 40 različitih četvrti. All Points Bulletin će biti isključivo usredotočen na PvP pristup, no ulice i četvrti San Para definitivno neće biti opustošene jer će stotinu igrača po serveru biti u gužvi koju će stvarati više od tisuću stanovnika, prolaznika i NPC-ova. San Paro izgleda kao golema moderna metropola, s neboderima na svakome kutu, a čije se ulice ne doimaju poput generički dizajniranih praznina između dvaju objekata. Atmosfera grada neodoljivo podsjeća na igre kao što su Grand Theft Auto ili Yakuza. Detaljnost i glomaznost ovoga grada jedan je od razloga što je, zbog boljih performansi, igranje na serverima ograničeno na 100 igrača.



ŽIVI GRAD San Parom će se kretati više od tisuću stanovnika



SLUMDOG CRIMINAL Nisu sve četvrti prepune nebodera i osvijetljenih ulica.

KREATOR

O KREACIJI SE na ovogodišnjem sajmu E3 najviše pričalo. Prošli mjesec smo spomenuli impresivan kreacijski mod Fight Nighta 4, no kreator APB-a dosegao je razinu kojoj do sada nismo svjedočili. Dizajneri Realtime Worlds demonstrirali su tako APB-ove moćne kreacijske alate u kojima će se doista trebati potruditi ako želite stvoriti nakazu. Iako igra uživo djeluje vrlo šareno i raznovrsno, kad je o likovima riječ, zadržat će se realističan izgled svakog lika, koji će uvijek, unatoč gomili layera, zadržati uvjerljiv ljudski faktor. Osim odabira boje kože, moguće je odrediti i definiciju mišića, strukturu svakog dijela tijela (povećanje grudi nikad nije bilo jednostavnije), pigmentaciju kože na određenom dijelu tijela, a čak je i svakoj frizuri moguće odrediti dužinu, obujam, oblik i postojanost trovremenskim Taftom. Jednom kada stvorimo željene fizičke atribute, slijedi drugi dugotrajni dio kreacije, odijevanje i ukrašavanje gomilom odjevnih artikala, piercingom, ožiljcima i još većim brojem layera kojima ćemo, u vektorskom dijelu editora, tijela naših likova ukrašavati svim mogućim tetovazama koje također izgledaju jako uvjerljivo. Sve nam ovo garantira dvije stvari - u kreatoru ćemo vrlo vjerojatno provoditi sate kao i u Spore Creature Creatoru, a svaki će igrač imati avatara čiji će se izgled razlikovati od drugog.



NAPREDAN ALAT Kreacijski mod doista djeluje kao da će nam na raspolaganje dati neograničene mogućnosti



ARMY OF TWO Već vidimo kako će maske biti zaštitni znakovi brojnih klanova, jednostavno zato što izgledaju veoma cool



questova, te nudi igraču potpunu slobodu pri izboru. No ipak, postojat će određeni "zakoni" i pravila kojih će se morati pridržavati obje frakcije, kako bi igra dobila nekakvu svrhu, te izbjegla opći kaos. Precizan i detaljan opis tih pravila nije obznanjen, no ukratko - doista se radi o virtualnoj verziji "loпова i policajaca", čija se igrača premisa vrti oko počinjenja, odnosno zaustavljanja zločina u suprotnoj ulozi. To ne bi trebalo značiti da će se banditi zabavljati i konstantno demolirati sve oko sebe, dok će panduri sjediti u obližnjoj slastičarnici jedući krafne i čekajući zločin. Akcija u APB-u će biti konstantna, a jednom kada bandit počinji zločin, igrač u ulozi policajca će dobiti poruku i odrediti do kojeg mora doći, na kojem će se odvijati ili okršaj, ili početak uzbudljive potjere. No način na koji se otvaraju konflikti je vrlo zanimljiv. Osvrćući se opet na podatak da će se APB oslanjati samo na vještinu i iskustvo pojedinca i timova, u igri je razvijen automatski sustav matchmakinga koji će umjesto nekakvih nasumičnih spajanja suparnika funkcionirati tako da će, konkretno govoreći, igrače-policajce ubaciti u okršaj samo s onim igračima-gangsterima jednakih vještina, što će se očitavati putem usporedbe vlastitih statistika. Ako vam nije sto posto jasno



TETOVAŽE Prvi put u igrama, tetovaže koje su napravili igrači doista izgledaju uvjerljivo i stvarno

— Kreativnost, u vidu isticanja osobnosti, konflikti s drugom frakcijom te slava i prepoznatljivost temeljni su elementi APB-a —

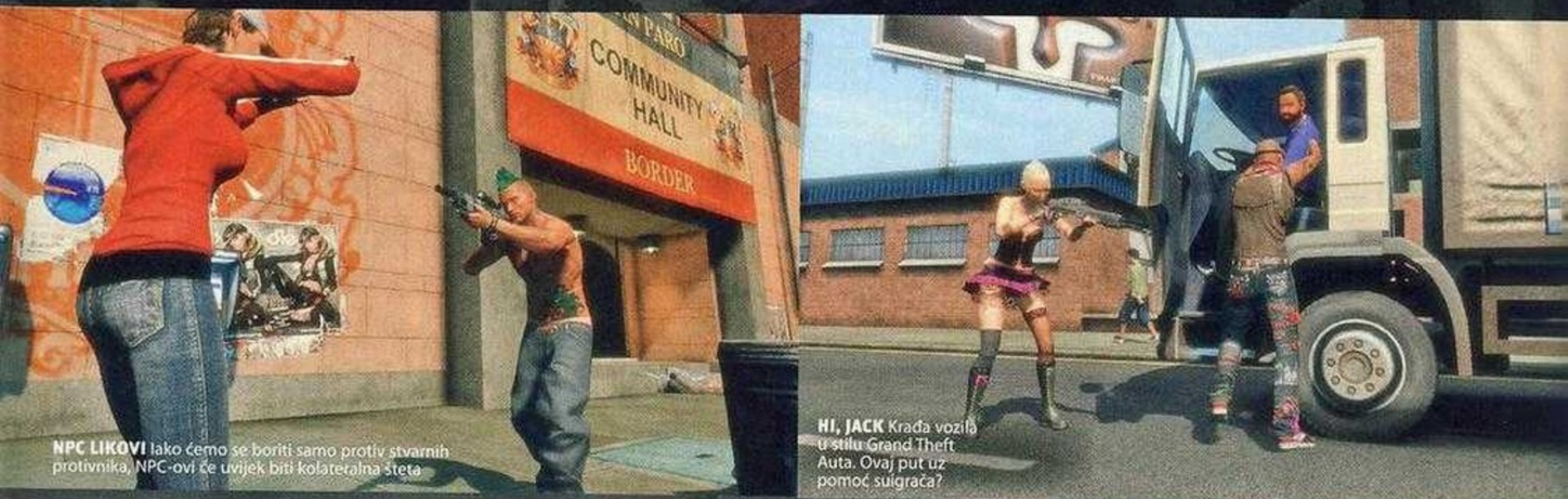
(DAVE JONES / kreativni direktor)

o čemu je riječ, bacite oko na Quake Live, gdje ćete iskusiti vrlo sličan oblik matchmakinga. Iako se zbog ovoga nijedan igrač nikada ne bi smio osjećati superiorno, u timskoj igri neće uvijek doći do slučaja jednakog broja igrača po klanu. Primjerice, početničkome klanu gangstera od petorice-šestorice igrača mogu se suprotstaviti tek

dvojica policajaca, no kojima će napredna oprema i moćnije naoružanje nadomjestiti nedostatak suigrača kako bi opet sve bilo uravnoteženo.

STREET CRED

Iako nam se tako u početku činilo, zločin u ovoj igri neće biti način prizivanja protivnika u borbu. Realtimeovci su



NPC LIKOVI Iako ćemo se boriti samo protiv stvarnih protivnika, NPC-ovi će uvijek biti kolateralna šteta

HI, JACK Krada vozila u stilu Grand Theft Auto. Ovaj put uz pomoć suigrača?



POLICE BRUTALITY U ulozi policajca imamo određene prednosti. Kao primjerice ovu – gaženje pješaka.



COVER SYSTEM Sustav zaklanjanja danas je nužan dodatak svake pučine iz trećeg lica



S ISKUSTVOM dolaze i povlastice, obično u obliku moćnog komada naoružanja, opreme i novca



COBRA Tko kaže da panduri ne mogu biti naoružani do zuba



SEKSI CURE i velike puške - dobitna kombinacija

— APB-om dopuštamo igraču da razvija svoju igru i kroji vlastitu priču —

(DAVE JONES / kreativni direktor)

samo jednim primjerom to dokazali, kao i to da igranje u ulozi policajca neće biti manje zabavno. Taj primjer je pljačkanje banke. U trenutku kada gangsteri krenu s misijom pljačkanja banke, policajci će ih pokušati zaustaviti, što bi APB-u moglo dati potencijalno vrhunsku stratešku vrijednost. Iako Jones APB često uspoređuje s igrama poput

CounterStrikea, zaista je neobično da još uvijek ne znamo kakav nas konkretno sustav borbe i napucavanja očekuje i kakav će osjećaj imati, no stil same igračke mehanike podsjeća na igre sandbox stila poput GTA. Premda klasičnih oblika questova koje igraču daju brojni NPC-ovi neće biti, ovo je na kraju dana ipak MMO, a ne obični DM/TDM naslov, pa će tako postojati sustav misija, čijim ćemo uspješnim

obavljanjem zarađivati iskustvo i novac. S time dolazi i slava, a cilj razvojnog tima je da svakog igrača učine popularnim u nečemu, a upravo će tada postati sve poželjnija meta. Jones i ekipa još od GDC-a prošle godine do ovogodišnjeg E3-ja pričaju praktički o istim stvarima poput kreacije likova a manje o stvarnoj igračkoj mehanici. Mnogo je otvorenih pitanja, jer nije se dovoljno pričalo ni o oružjima i njihovoj nadogradnji, ni o misijama, njihovoj količini i načinu zarade novca; niti o vožnji i vozilima (poznat je samo broj, njih tridesetak), a pogotovo ne sustavu borbe koji vidimo kao krucijalni element, s obzirom na to da će se APB oslanjati na vještinu igrača. Za sada je vidimo kao pučacinu iz trećeg lica s elementima vožnje i

DAVE JONES

DAVE, ILI DAVID JONES veteran je igračke industrije koji je aktivan već dvadesetak godina, koji je i danas podjednako ambiciozan kao i u vrijeme kada je dizajnirao hitove kao što su originalni GTA ili Lemmings, što je potvrdio odličnim Crackdownom. Iako njegovo ime nije istaknuto kao kod nekolicine drugih velikana gaminga, Jones je jedan od osnivača DMA Designa, kojeg možda neki od vas danas znaju kao sićušnog developera - Rockstar North. Nakon odlaska od Rockstara i razvijanja Mobile Forcesa (u Unreal Engineu, što će se sada pokazati korisnim predznakom jer je pokretač APB UE3) 2002. godine osniva

svoju tvrtku naziva Realtime Worlds čiji je prvi veliki naslov pet godina poslije zabljesnuo na pozornici, a Crackdown ćemo uvijek pamtiiti kao dio elitne ponude Xboxa 360. Razvijanje APB-a kao online igre prihvatio je prije svega zato što vidi veliku prazninu u svijetu MMO-a, kojim, kako kaže, već dulji niz godina vlada monotoni stil igranja. Za sebe često kaže da preferira manje kompleksne, no detaljne igre, a APB je u nekoliko navrata indirektno usporedio s Pac-Manom, tvrdeći da je to jedna od prvih igračkih verzija policajaca i lopova: "Duhovi su policajci koji vas (lopova) tjeraju dok gazite pješake."



DAVE JONES

El Capitano/Creative Director/The Boss



NICOLL HUNT

UI Lead (Tiger)

REALTIME WORLDS čini oko 200 zaposlenika, od kojih je većina s Jonesom radila u Rage Softwareu na pučacini Mobile Forces. Ranije su pod imenom Ragea izdane neke manje poznate i zaboravljene nogometne simulacije poput Strikera, Ultimate Soccera, World Soccera '94, FIFA Soccera 1997 za SNES, UEFA Strikera, Microsoft International Footballa i David Beckham Soccera.



RPG-a. Prema svemu prikazanome i videnome, All Points Bulletin djeluje kao vrlo entuzijastičan projekt, potencijalni hit kakvim bi ga mogao stvoriti samo dobar odaziv igrača kojima je u prvome redu i namijenjen, no to nikako ne znači da igrači koje ne privlači WoW ne zaslužuju jednako kompleksan i imerzivan MMO. Igra u prodaju stiže najvjerojatnije u prvome kvartalu sljedeće godine, trenutačno samo na PC-ju, budući da aktivan razvoj Xbox 360 verzije još uvijek nije počeo. **Darko Botić**

Insider

San Diego
Comic-Con
International
2009

40. godina Comic-Cona

Veliki broj ljubitelja iz svih medijskih krugova došao je sudjelovati u najvećoj zabavi godine i proslavi četrdesete obljetnice originalnog Comic-Cona

SUMNJE KOJE SMO gajili tijekom newyorškog Comic-Cona u veljači pokazale su se opravdanima, jer ni ovaj "pravi" Comic-Con više nije sajam rezerviran prije svega za stripomanijake i one koji se vole oblačiti u najdraže likove iz stripova. Ovoga puta u utrci za najdojmljiviji cosplay sudjelovali su i brojni Solid Snakeovi, Ratchet, Dante, Yune, Vincenti, Tife, Master Cheifovi, Kratosi i brojni drugi. Čak nekoliko mjeseci prije sva su mjesta za posjetitelje bila prodana, da bi se na kraju, unatoč recesiji i nagađanjima da bi ovo mogao

biti najslabije posjećen Con u zadnjih šest-sedam godina, stiglo do brojke veće od 125 tisuća posjetitelja, što je drugi po redu najposjećeniji Comic-Con nakon onog prošlogodišnjeg. Iako je Jeff Smith najavio nove priče i izdanja u kulturnom stripu Bone, a svi veći svjetski izdavači stripova nove uzbudljive naslove koje će fanovi čitati već od listopada, kategoriju gaminga je zadesio neočekivano dobar broj zanimljivosti i novosti (nažalost ne i ekskluzivnog sadržaja) koje donosimo u ovome broju GamePlaya.

HALO LEGENDS

Bones, Casio Entertainment, Production I.G., Studio 4°C, Toei Animation i Shinji Aramaki rade na animeu Halo Legends, koji će poput Animatrixa ili Gotham Knightsa biti sastavljen od više (7) kratkih filmova



RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Iako se čini da Resi na Wiiju mora biti tek on-rail pucačina, demonstracija s Cona probudila je nostalgiju u nama



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



Svoje ćete Xbox Avatare uskoro moći obući u Gears of Warove COG i Locust oklopie

Novo udruživanje Marvela i Sonyja rezultiralo je najavom novih Sackboya za LPB, po uzorcima na Captaina America, Iron Mana i Wolverinea

COMIC-CON

NOVI STRIPOVI ZA GAMERE

KAO ŠTO SMO već rekli, videoigre su bile veliki dio sajma, a na žalost i nerve hardcore fanova stripova, velike izdavačke kuće i u idućih će godinu dana izdati popriličan broj stripovskih adaptacija videoigara. Pa, krenimo redom. EA će i ovaj put nastaviti tradiciju, pa će promociju novog Dead Spacea, Wii ekskluzive Dead Space Extraction, začiniti novim stripom koji će i ovoga puta biti izdavan pod logoom Image Comicsa. Antony Johnston i Ben Templesmith su i ovaj put autori, a strip s prodajom kreće već u rujnu, po cijeni od 3\$. Premda su univerzum Mass Effecta obogatili za dva solidna znanstvenofantastična romana, biowareovci su ušli u partnerstvo s Dark Horseom, te će u siječnju sljedeće godine u prodaju pustiti strip Mass Effect: Redemption, mini serijal od četiri broja. Iako je za priču odgovoran BioWareov "Lead Writer" Mac Walters, John Jackson Miller zadužen je za scenarij, koji će na crtežu oživiti Dustin Weaver i Omar Francia (SW Legacy). Iako ne direktno po uzoru na igru, film Prince of Persia koji uskoro dolazi dobit će svoju stripovsku adaptaciju, a ono što nas najviše impresionira su imena autora: legendami Todd McFarlane (Spawn) nacrtao je naslovnicu, crtači su poznati veterani Bernard Chang, Tommy Lee Edwards i Cameron Stewart, dok će scenarij pisati kreator PoP-a i ujedno redatelj filma Jordan Mechner. Šest priča koje se događaju prije Sands of Timea, 128 stranica... mmm, jedva čekamo!



ARMY OF TWO Jock Simpson (2000 AD) i Chris Bachalo (Captain America) crtaju animacije za AoT: The 40th Day

// James Wan (Saw) i Paul W. S. Anderson (Mortal Kombat, Resident Evil) rade na filmu Castlemania //

NOVOSTI 'na brzaka'

// 2K Games je najavio izlazak nastavka igre The Darkness, a Top Cow izjavljuje da je i film po istoimenome stripu u izradi //

// Proslavljeni producent, scenarist i redatelj Sam Raimi radit će na filmskoj adaptaciji Warcrafta //

// Legendarni 86-godišnji Stan Lee bit će lik (nadamo se igrivi) u Marvel Ultimate Allianceu 2 //

NOVOSTI 'na brzaka'

// Masachika Kawata, producent Resija 5, potvrdio je da se Wesker neće pojavljivati u novim nastavcima Resident Evila //



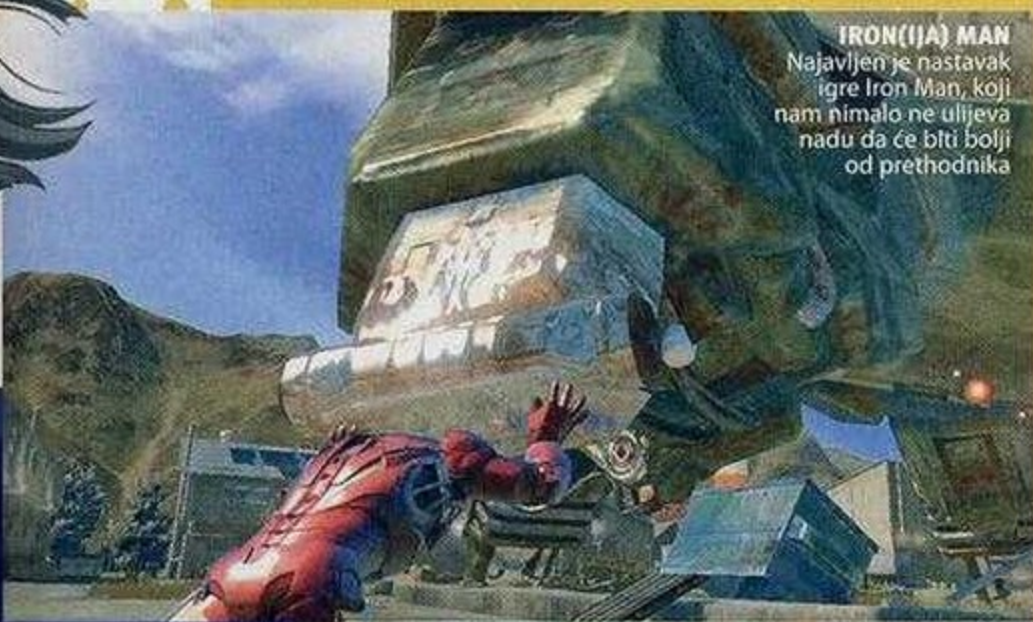
24 Left 4 Dead 2



25 S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypat



27 Valkyria Chronicles 2



IRON(MA) MAN
Najavljen je nastavak igre Iron Man, koji nam nimalo ne uljeva nadu da će biti bolji od prethodnika

NOVI LOOK PSP Na Sonyjevu su štandu posjetiteljima ponudena dva nova izdanja PSP-a. Zeleni za fanove Green Lantern, a srebrna Caprica je tu na veselje ljubitelja Battlestar Galactice.



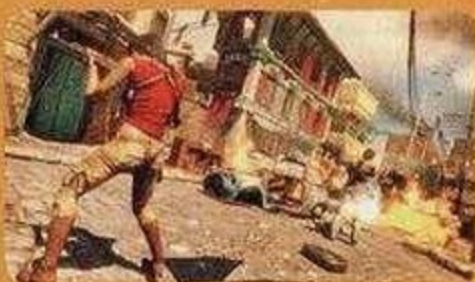
NOVI LOOK X360 Sega je predstavila nove Xbox 360 konzole s uzorcima isekivane Bayonette. Mi ćemo ipak pričekati igru prije nego se odlučimo na investiciju.



High Prosecutor's Office, Rm. 1202

COMIC-CON

LOV NA BLAGO



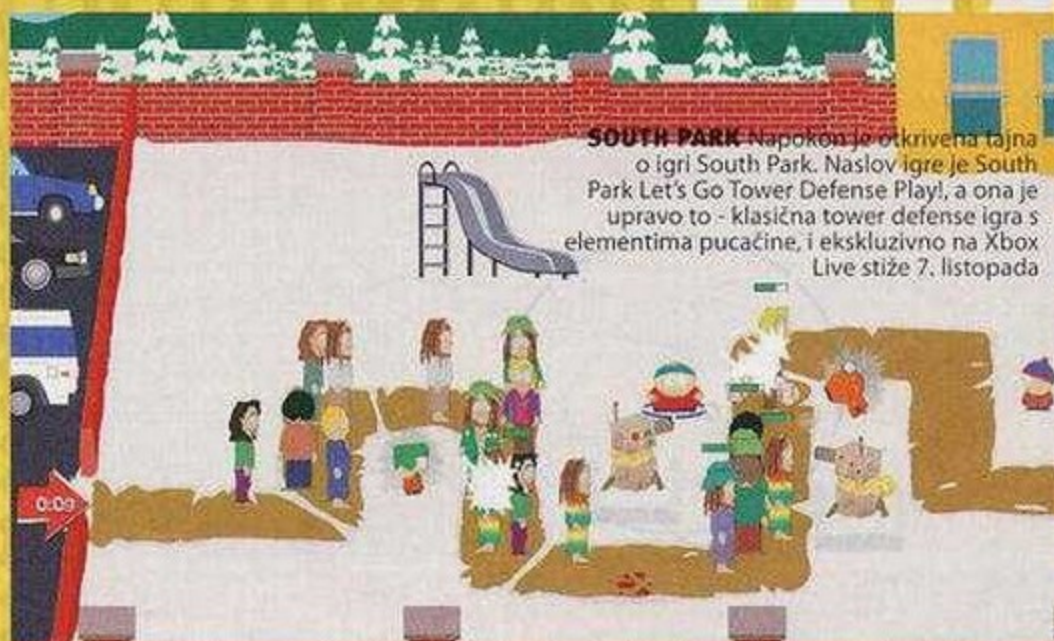
JEDAN OD RIJETKIH ekskluzivnih, do sada nevidenih prikaza na Comic-Conu pripao je Naughty Dogu i njihovoj demonstraciji kooperativnog moda Uncharted 2, nazvanog "Gold Rush". Oni koji su ga isprobali tvrde da je sjajan, a sudeći prema svemu riječ je o svojevrsnoj kooperativnoj verziji Plundera (timskog lova na blago), koja je začinjena brojnim izazovima. Cilj je isti kao u multiplayeru - skupiti blago i odvući ga natrag do sigurnosne točke. Problem je u tome što će igrače usporavati brojni protivnici koji stižu u valovima, a koji postaju teži i opasniji nakon svakog vala. Tijekom nošenja blaga, igrač će moći pucati samo iz pištolja, što stvar dodatno otežava, no baš kao u modu Plunder bit će u stanju odbaciti ili suigraču dobaciti blago, što će Gold Rushu dati dodatni strateški dodir. Čini se jako zanimljivo, a s obzirom na to da ga još nismo zaigrali, o svemu ćemo vas uskoro detaljnije obavijestiti.

COMIC-CON

TREĆA IGRA

AUTOR ALIEN HOMINIDA i Castle Crashersa, The Behemoth, najavljuje novi naslov. Radnog naslova "Game 3", ovaj neobični platformer imat će naglasak na kooperativnom i kompetitivnom multiplayeru, sada već prepoznatljivome, vizualnome stilu Dana Paladina. Leveli su još neobičniji, a sastoje se od blokova po kojima će igrač skakati, trčati, uništavati ih, udarati druge igrače, napucavati ih raznim

originalnim oružjem i slično. Game 3 se čini kao spoj igara poput Crash Commandoa (napucavanje), Super Marija (protivnike uništavamo skakanjem po njima) i drugih platformera klasika. Igra će podržati multiplayer za do 16 igrača podijeljenih u četiri tima, brojne customizacijske opcije, te nekoliko mini igara i kooperativnih modova. Datum izlaska nije poznat, no Game 3 svakako stiže nagodinu



SOUTH PARK Napokon je otkrivena tajna o igri South Park. Naslov igre je South Park Let's Go Tower Defense Play!, a ona je upravo to - klasična tower defense igra s elementima pucačine, i ekskluzivno na Xbox Live stiže 7. listopada



FATE/UNLIMITED CODES Još jedna zanimljiva tučnjaka na PSP-u ove godine - Capcomov Fate/Unlimited Codes, koji stiže već u rujnu



LOST PLANET 2 Glavni producent igre, Jun Takeuchi, izjavio je kako ćemo u LP2 imati veći broj kooperativnih vozila, te da ćemo nekima i letjeti



ARMY OF TWO TWO Iako ne detaljno, EA je izjavio kako će Army of Two: The 40th Day imati bolju podršku za kompetitivni multiplayer, koji ovaj put neće biti regijski zaključan, te će imati veći broj modova i kapacitet igrača

Prepušteni živim mrtvacima - drugi put

[PC / X360]

Left 4 Dead 2

Čemu popravljati nešto što nije potrgano?

UNATOČ TOME ŠTO ga je najavio i prikazao još prije dva mjeseca, popularni proizvođač igara Valve tek je na netom završenom Comic-Conu u San Diegu posjetiteljima dao priliku da iz prve ruke isprobaju nastavak iznimno dobro prihvaćenog i još uvijek vrlo popularnog kooperativnog multiplayer FPS-a u kojem se 4 igrača kroz niz različitih misija zajednički bore za preživljavanje među hordama krvožednih zombija. Unatoč tome što je Left 4 Dead 2 od samih početaka najavljivan kao potpuni nastavak, tisuće fanova potpisale su inicijativu za bojkot novog nastavka nazivajući ga ekspanzijom koja im se želi podvaliti po cijeni čitave igre. No nedugo zatim Valveov voditelj marketinga, Doug Lombardi, jasno je istaknuo kako se fanovi nemaju čega bojati, jer je L4D2 u pravom smislu riječi čistokrvni i po svemu produbljeni nastavak prvijenca, te kako uz izdavanje nastavka programeri neće zaboraviti dodavati dodatni sadržaj za original koji je i zakotrljao ovaj krvavi kotačić. Left 4 Dead 2 će se na policama prodavaonica naći 17. studenog ove godine, no bez obzira na brojne molbe PlayStation komune, još uvijek samo za PC i Xbox 360.

NOVI STARI DIZAJN

Left 4 Dead 2 se u biti zapravo i neće mnogo razlikovati od prethodnika, te će to još uvijek biti brutalna krvava bitka za preživljavanje četiriju novih likova (Nick, Rochelle, Coach i Ellis) koji će se međusobnim podupiranjem te svim raspoloživim sredstvima (u prvom redu vatrenim oružjem) pokušati oteti ustima bezbrojne horde poluživih mrtvaca.

PREMA ONOME ŠTO smo vidjeli u dvije (od ukupno pet) kampanje koje su prikazane, The Parish (grad New Orleans) i Swamp Fever (močvarno područje), najviše je promijenjen dizajn razina, koji je sada mnogo složeniji i izazovniji, te sadržava različite putove kretanja koji u svojoj konačnici donose nove taktike i pristup kooperativnoj borbi za goli život. Tako će sada biti moguće i potpuno neprimijećeno iskradanje iz zombijima preplavljenih područja.

NOVA STARA ORUŽJA

JEDAN OD NAJZABAVNIJI detalja koje je Valve predstavio u igrivim demoima svakako su melee, odnosno hladna oružja kojima će igrači konačno moći izbliza objasniti neke stvari momcima blijede kože koji boluju od kronične paradontoze i kanibalskog apetita. Iako cijelu listu još ne znamo, Valve je do sada, što prikazao, što potvrdio, korištenje sjekire, bejzbojske palice, motorne pile, palice za kriket te tave za prženje, čiji desni kroše zvuče jednako bolno kao i popratna slika letećih komadića poluraspadnutog lica s mogućnošću crvenih oborina.

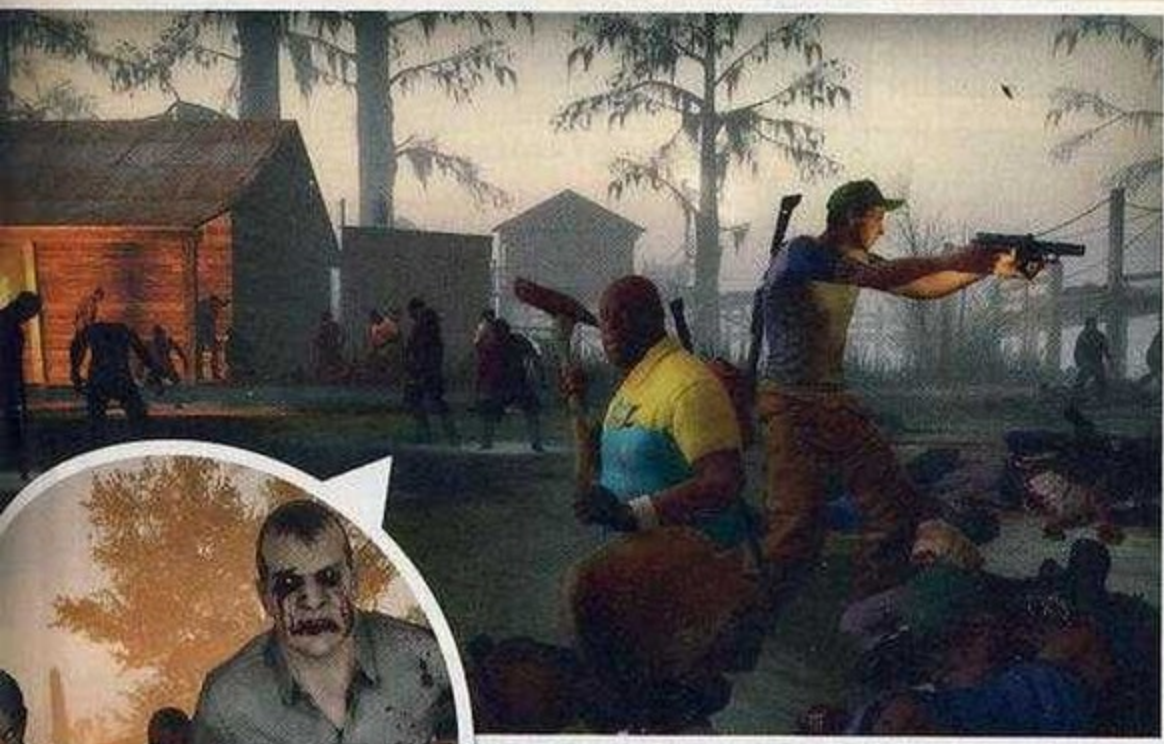
NOVI STARI ZOMBIJI

OSIM ŠTO ĆE imati kampanju više nego prvi L4D, nastavak će uz kompleksnije razine i poboljšanu umjetnu inteligenciju predstaviti i nove vrste zombija, među kojima bismo posebno istaknuli Spitterse (hrv. Pljuvače) čijoj se kapljičnoj prehladi ne želite naći na putu, Chargers (hrv. Punjače) koji će vas zaletavanjem u tijelo odmah baciti na leđa te neponovljive Witches (hrv. Vještice) koje sada bauljaju uokolo čekajući zalutali metak ili dodir koji će u njima aktivirati sve ono što smo voljeli u Poltergeistu.

MEĐU VATRENIM pak oružjima neće biti previše iznenađenja. To su uglavnom pištolji, puške te poluautomatska i automatska oružja (uz naravno popratna streljiva) iz prošlog nastavka s nekoliko iznimki koje će se dobro uklopiti u novi i bogatiji dizajn misija koje će omogućiti taktiziranje. Tu bismo posebno istaknuli prigušeni SMG te poluautomatski snajper. A bit će tu i ponekih stacionarnih oružja te iznenađenja koja dizajneri iz Valve još uvijek ne žele otkriti.

NOVI STARI ENGINE

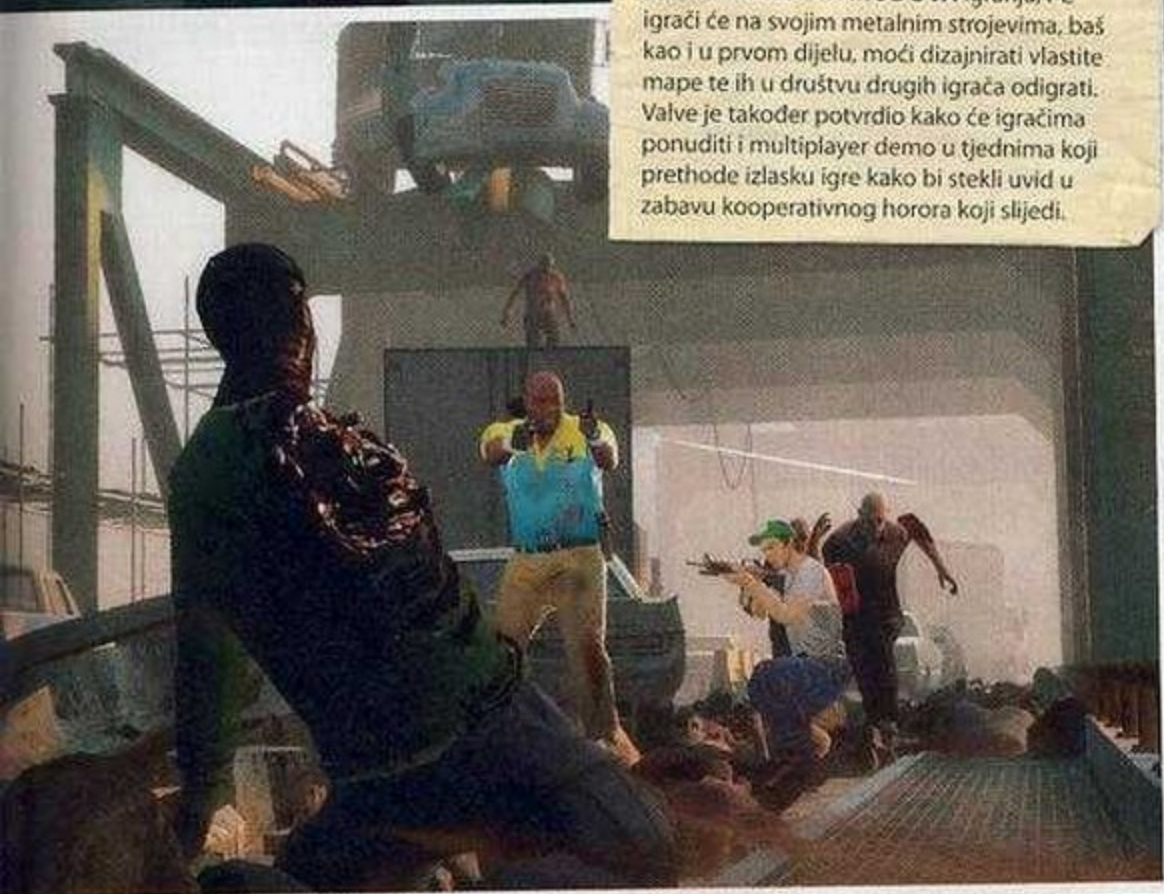
LEFT 4 DEAD 2 s tehničke strane odrađuje posao upravo onako kako bismo i očekivali. Dodatnim optimizacijama koda koji su programeri koristili u prvom dijelu dobiven je dovoljno primjetan pomak naprijed. Jasno je da PC verzija igre ima nešto bogatije teksture i nekoliko svjetlosnih efekata više, no Xbox 360 izgleda dovoljno dobro da bismo primijetili kako su izgled i animacija zombija doživjeli malu renesansu, pa je tako među hordama slinavaca moguće odjednom razaznati njih gotovo desetak različito dizajniranih i obojenih. Svrhu tome dodajmo efekte magle, mesa i kože izgorjene zapaljivim mecima te, jasno, dijelove tijela koji se fantastično razbacuju uokolo – i ples s mrtvacima može početi.



IAKO ĆE VJEROJATNO nastavak biti najpopularniji zbog svojeg odlično realiziranog i optimiziranog kooperativnog moda prelaska kampanje za četiri igrača istovremeno, nije na odmet spomenuti kako će, baš poput prvog dijela, i L4D2 uz već spomenuti Campaign mod donijeti multiplayer mod versus te Survival. Vezano za to, Valveov Chet Faliszek spominje kako je igranje u ulazi već spomenutog Spittera u versus modu posebno zabavno iskustvo.

NOVI STARI MODOVI

OSIM RAZLIČITIH MODOVA igranja, PC igrači će na svojim metalnim strojevima, baš kao i u prvom dijelu, moći dizajnirati vlastite mape te ih u društvu drugih igrača odigrati. Valve je također potvrdio kako će igračima ponuditi i multiplayer demo u tjednima koji prethode izlasku igre kako bi stekli uvid u zabavu kooperativnog horora koji slijedi.



S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypat

PC
exclusive



SIMPATIČAN PAS
Jednostavno mu ne smijete pokazati da se bojite

Ponovo OKRUŽENI radijacijom

Jeste li za još jednu šetnju Černobilom?

TREĆI NASTAVAK U serijalu S.T.A.L.K.E.R. ponovo opisuje borbu jednog čovjeka s neobičnim okolišem Zone nastalim nakon nuklearne katastrofe, u kojem su radijacija, mutanti i anomalije u funkcioniranju zakona fizike prisutni na svakom koraku. Ovaj put glavni je lik specijalni agent koji dolazi istražiti zašto je velika vojna operacija na istom području neslavno propala, a njegova priča trebala bi zaključiti trilogiju i donijeti odgovor na mnoga pitanja.

Kreatori, ukrajinski studio GSC, obećavaju fotorealističan okoliš, velik broj novih likova i razrađen sustav neobaveznih misija i zadataka, nova čudovišta, ali i

nove načine ponašanja za već poznate opasnosti. Sučelje će također biti izmijenjeno, dodatak funkcije spavanja utjecat će na tempo i dinamiku igre, a poznavatelji će pronaći još hrpu dodatnih izmjena i detalja koji su najvećim dijelom usmjereni na unapređenje onog što su igrači voljeli i ispravljanje onog čemu su prigovarali.



GLADAN? Ma, ne, pritrčava mi samo da me pozdravi.

GP
flash!

David Cage (Heavy Rain) i Hideo Kojima (Metal Gear Solid) sastali su se kako bi izmijenili iskustva u razvoju igara - posebice načina kako igračima ispričati priču

Calling



SVJETLO I TAMA
Klasika horor igara - igra sjene i ograničenog vidnog polja

Wii
exclusive

HOROR po poznatom receptu

Ima jedna web stranica...

...na kojoj se polako povećava brojč. Brojač koji pokazuje broj ljudi koji su umrli nakon što su pogledali tu stranicu. Umrli uvučeni u svijet sastavljen od sjećanja umrlih. Svijet u kojem će se naći i glavni junak priče, te pokušati preživjeti.

Calling će, naime, biti survival horror u klasičnom smislu riječi, u kojem će neprijatelji najveći dio vremena biti nevidljivi, razlozi njihova ponašanja nerazumljivi a detalji skriveni sjenama. Pogled na akciju bit će iz prvog lica, a lokacije koje se za sada spominju su napuštene kuće, bolnice i škole... Da, podsjeća na nešto što smo već igrali. Kreatori dodatno ističu da će se igra bazirati na stvarnim emocijama, a

specifičnosti Wiimotea iskorištene na način koji ne odstupa od atmosfere. Na primjer, koristit ćemo ga kao mobilni telefon kojim ćemo moći razgovarati (koristeći ugrađeni zvučnik) ili fotografirati neobične stvari. Za sada zvuči zanimljivo, ali još je prerano da bismo ga nazvali sljedećim Silent Hillom. No možemo se nadati.



JOŠ JEDAN? Je li to drugi jadnik uvučen u isti sumorni svijet ili zamka sjećanja neke odavno umrle duše?

Corporate comments

Berislav Jozić

Izvrstan, ali lošiji nego prije

Američko udruženje trgovaca zabavnim sadržajima (EMA) proglasilo je Amazon.com najboljim prodavačem DVD i Blu-ray sadržaja za prošlu godinu. To proglašenje otprilike se podudarilo s Amazonovom objavom da mu je profit u kvartalu koji je završio s 30. lipnjem pao za 10 posto, za što je krivicu svalio na usporavanje prodaje igara. Financijski direktor kompanije Tom Szkutak rekao je da se ovo odnosi na ukupno usporavanje prodaje videoigara i konzola, te da nije u skladu s kretanjem potražnje za ostalim proizvodima koje Amazon prodaje - jer je ukupna prodaja u isto vrijeme narasla za 14 posto. No razmislimo malo - ako im je prodaja narasla za 14 posto, a u isto vrijeme profit pao za 10 posto zbog slabije prodaje igara, znači li to da ih kupci igara počinju zaobilaziti jer su upravo na tom proizvodu ostvarivali vrlo visoku maržu? Ili, kako bi se slikovitije reklo, "derali su na igrama".

Uspjeh na Riddicku i istjerivačima duhova

Atari je objavio da je u prvom kvartalu fiskalne godine, koji za kompaniju završava s 30. lipnjem, obračunao 30,1 posto porasta prihoda. Preciznije, od 1. travnja do 30. lipnja zaradili su 54,5 milijuna eura. No uspjeh je to koji je baziran samo na dobroj prodaji dvaju naslova: The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena i Ghostbusters: The Video Game, i to prije svega u Americi, odakle dolazi 85 posto od ukupnih prihoda kompanije. Ghostbusters čak nije ni bio izišao u Europi za vrijeme promatranog razdoblja, pa se očekuje da će, kad se uračuna njegova prodaja, i sljedeći kvartal biti prilično dobar. Ipak, unatoč ovakvim rezultatima ostvarenim na igrama koje su primarno usmjerene na "offline" igranje, Atari i dalje svoju strategiju fokusira na internet i mnogo očekuje od mrežnih igara Champions Online i Star Trek Online koje izlaze krajem ove ili početkom sljedeće godine.

Microsoft prihvaća mobilni izazov

Shane Kim, potpredsjednik Microsofta, u nedavno je objavljenom intervjuu izjavio da ulazak kompanije na tržište mobilne zabave nije uopće upitan - nego je upitno samo kada će se to dogoditi. Prema njegovim riječima, prvi im je fokus bila "dnevna soba", no širenje Xbox Live usluge prirodno bi se trebalo nastaviti i u mobilni svijet. U međuvremenu je objavljeno da je broj downloada na Xbox Liveu u proteklih godinu dana narastao za 73 posto, a korisnička baza obuhvaća sumnjivo okruglih 20 milijuna ljudi. U isto vrijeme, Bill Gates je izjavio da je Project Natal za PC "oko godinu dana daleko", što bi značilo da ga možemo očekivati za blagdansko razdoblje 2010. S obzirom na to da nismo očekivali ni da ćemo ga na Xboxu 360 vidjeti prije, vjerojatno je da će sustav profunkcionirati u isto vrijeme na obje platforme. A negdje nakon toga, ako se usudimo prognozirati, mogli bismo dočekati i Microsoftov dolazak na tržište prijenosne zabave.

CSI: Deadly Intent [PS3 / X360 / PC / Wii]



OBIČNI RUČNIK
Ne izgleda ništa
zanimljivije kad se
poveća

PARALELNO sa serijom

Dokažite da vam ništa ne može promaknuti

DEVETA SEZONA će se uskoro početi prikazivati i na našoj televiziji, a upravo prema njoj se kreira novonajavljena igra, koja bi trebala ponuditi više zanimljivijih načina analize scene zločina nego bilo koji CSI naslov do sada. Ljubitelji serije svakako će uživati jer će likovi i okruženje njihova labosa biti autentični, ali će slučajevi biti sasvim originalni, iz pera scenarista serije napravljeni ekskluzivno za ovu igru. Da bi stvar bila što realnija, glasove su likovima posudili stvarni glumci iz serijala, a igrač preuzima ulogu novog partnera koji će s njima zajednički istraživati scene zločina, te stjecati njihovo povjerenje i poštovanje, što će biti važno za



ŠTETA ŠTO JE
NISAM PRIJE
UPOZNAO
Izgleda kao osoba
otvorena za nova
iskustva

napredovanje. Očekujte standardne metode analize videne u seriji, uključujući ispitivanje sumnjivaca, DNK analizu i slično, ali ključna za rješavanje slučajeva bit će sposobnost uočavanja detalja - ono što čini dobrog forenzičara.

GP flash!

BioShock 2, Splinter Cell: Conviction, Heavy Rain i Red Steel 2 odgođeni su za početak 2010. godine. Izdavači kažu kako žele dati autorima više vremena no sigurni smo da je u odluci pomogla i činjenica da do kraja godine izlazi mnoštvo igara.

World of Warcraft Mobile Armory



MARINAC Očekujte bogat arsenal raznog naoružanja i krvoločne bitke

ULTIMATIVNA WOW iPhone APLIKACIJA

Ne odvajajte se od svog WOW accounta ni u pokretu

NAKON NIZA THIRD party aplikacija za World of Warcraft koje se već mjesecima mogu naći na iPhone appstoreu Blizzard je konačno izbacio i službenu verziju Mobile Armoryja. On zapravo nudi sve što i punokrni Armory website, veže se za vaš account i pruža vam pregled nad vašim likovima, guildom, vijestima vezanim za igru, leaderbordovima, dropovima i koječime drugim. Ako ste vlasnik iPhonea te i zagriženi WOW fanatik, ovo je ono što ste oduvijek željeli.



GP TWITTER

Pratite nas i na Twitteru!



GAMEPLAY ODNEDAVNO ima svoju stranicu Twitter na kojoj objavljujemo najnovije vijesti iz svijeta videoigara koje su nam po nečemu zanimljive, ali i informacije o tome na čemu trenutačno radimo i koje tekstove pripremamo za sljedeći broj časopisa. Krajem kolovoza - od 18. do 22. - na www.twitter.com/GPinfo možete pronaći i najnovije informacije s Games Coma u Kölnu, o čemu detaljnije čitajte u sljedećem broju GamePlaya.

Nastavak se seli s PlayStationa 3 na PSP

Valkyria Chronicles 2: Gallia Military Academy

PSP
exclusive

Siguran za Japan, a iako željno iščekivan, još nepotvrđen za ostatak svijeta

NAKON MNOGIH DODATAKA s PlayStation Networka, Sega Japan je sredinom srpnja konačno potvrdila izlazak nastavka japanskog taktičkog RPG-a u stvarnom vremenu s anime prizvukom koji smo imali priliku igrati ove godine na PlayStationu 3, a koji su vrlo dobro prihvatili i igrači i kritika. No umjesto za PS3, Valkyria Chronicles 2 će izaći za PlayStation Portable od čijeg lineupa igara SCE krajem 2009. godine očekuje mnogo. Izlazak VC-a 2, izvornog te jedinog službenog podnaslova Gallia Ourishikan Gakkou, potvrđen je za kraj godine (točnije zimu) u Japanu. Potvrda za izlazak u ostatku svijeta očekuje se uskoro. U ovom vam pregledu donosimo prve informacije o budućem RPG hitu za koji se nadamo da će utržiti mnogo više od prvog dijela. Ako ništa, barem je baza potencijalnih korisnika dvostruko veća, a prednosti platforme na kojoj izlazi mogle bi ga učiniti privlačnijim te trenutno dostupnijim.



DVIJE GODINE POSLIJE Valkyria Chronicles 2 bit će direktan nastavak prve igre čija će se radnja odvijati dvije godine nakon zbivanja u prvijencu - dakle 1937. Europski narod Gallia trpi velike unutarnje nemire i revoluciju, te je zbog toga prisiljen regrutirati ponajbolje studente s Akademije kako bi ih poslali u prve redove. U toj će priči glavnu ulogu voditi mlada Aban te njegovi prijatelji i kolege s fakulteta.



KAD STUDENTI ZARATE U igri ćemo preuzeti ulogu Abana Hadensa, studenta Kraljevske vojne akademije Ransel koji će zajedno sa svojim kolegama biti prisiljen povremeno miran studentski život zamijeniti odlaskom u ratne misije zauzdanja nereda diljem zemlje. Glavni dizajner igre takav koncept nastavka naziva 'škola' i 'rat'.

DUBLJE OD PS-3 Službene, za sada samo japanske, stranice igre potvrđuju kako će nastavak pratiti original BLITZ način igre. Dok će školski, pomalo dramaturški, dio koncepta unijeti svježinu u serijal Valkyria Chronicles, dizajneri najavljuju kako će igra zadržati simulacijsko strateški element igranja, te napucavanja u 3D-u s pogledom iz trećeg lica.



AD-HOC COOP

IAKO NAM JOŠ UVIJEK nisu poznati konkretniji detalji, Sega Japan je potvrdila postojanje ad-hoc moda igranja, odnosno međusobnog spajanja više igrača s više različitih PSP-ova u jednu igru. Bilo da se radilo o PvP multiplayer modovima ili kooperativnim modovima u kojima će igrači paralelno prolaziti cijelu kampanju za jednog igrača i/ili posebno dizajnirane dijelove kampanje, radujemo se iskorištavanju bežičnog povezivanja malih crnih konzola.

AD-HOC JOŠ UVIJEK MAGLOVIT Slike bi dale natuknuti kako će se igrači moći međusobno udružiti u kooperativnu igru ili samo dio određenih misija protiv računala koje bi svakako produbilo strateški element u čitavom konceptu.



LIKOVA VIŠE NEGO NA PS3-U Osim klasično japanskog školskog simulatora koji će igrači proživjeti uglavnom kroz oči glavnog lika, imat ćemo priliku kontrolirati i razvijati brojne likove koji će svoje iskustvo skupljati sudjelovanjem u brojnim misijama na koje će nas igra slati, a kojih će prema najavama biti više negoli u originalu s PlayStationa 3. Uz brojne individualizacije na polju likova, igrači će brojna podešenja moći činiti i na vozilima kojima ćemo u igri upravljati.



COOL NASLOVI ZA UŽARENO LJETO

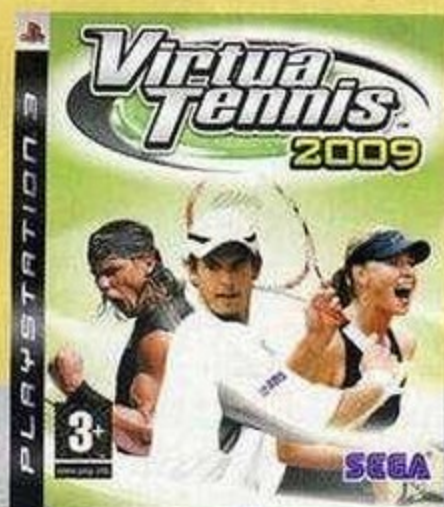
NCL MEDIA PROMO

Sport, glazba i shurikeni



WET PS3 / XBOX360

Kada je Ruby Malone, plaćenica, lovac na ucjenjene glave i općenito, žena koja pištoljima rješava probleme uz novčanu naknadu prihvatila najnoviji posao, očekivala je laku zaradu. Bogati trgovac ju je unajmio da pronađe njegovog nestalog sina, no uskoro se pokazalo da će posao biti teži no što je Ruby očekivala. Njen poslodavac nije onaj za koga se izdaje, i Ruby uskoro otkriva da nije samo lovac, već i lovina. Dok pokušava rasplesti klupko izdaje, upada iz jedne nevolje u drugu i na svom pohodu ostavlja mnoštvo izrešetanih trupala. To bi ukratko bila priča igre WET, visoko stiliziranog shootera u trećem licu koji spaja borbu pištoljima, mačevalačke dvoboje i akrobatski urnebes u jedno tečno akcijsko iskustvo. Moći ćete pucati uvijek i svugdje. Dok se uspinjete ili spuštate ljestvama, klijete ispod stolova, letite zrakom, trčite ili izvodite neku od brojnih akrobacija. Soundtrack inspiriran glazbom sedamdesetih, vizuali nalik na stare akcijske filmove i britka kombinacija humora i nasilja čine WET upečatljivim i žestokim naslovom.



VIRTUA TENNIS 09 PC / Wii / PS3

Najbolji tenisači svijeta ponovno će izaći na teren u jednoj od najboljih i najprodavanijih teniskih simulacija svih vremena. Pruža vam se mogućnost da kreirate svog tenisača i pridružite se novom svjetskom kupu za koji će vas pripremati istinske legende bijelog sporta. Natjecat ćete se protiv najvećih teniskih zvijezda, a u online modu svoju vještinu baratanja reketom možete suprotstaviti živim protivnicima i pokazati svijetu tko je doista najbolji. Na online turnirima moći ćete zaraditi nagrade koje zatim možete zamijeniti za više od 800 predmeta u novoj Tennis Store opciji. Tu su i brojne mini-igre koje će dodatno začiniti akciju na terenu i izvan njega. Moći ćete se natjecati u ukupno 12 igara (Zoo Feeder, Pirate War i mnoge druge) te se u modu za jednog ili više igrača natjecati protiv živih ili računalno generiranih protivnika. U svakom slučaju, kvalitetne teniske akcije i zabave nipošto neće nedostajati.



THE BEATLES ROCK BAND PS3 / XBOX360

Ponajbolja glazbena igra susreće se s najvećim bendom u povijesti – Beatlesima! The Beatles: Rock Band daje ljubiteljima dobre glazbe ono što su čekali – priliku da iskuse fenomen Beatlesa i njihovih bezvremenskih melodija iz prve ruke. Nećete samo gledati i slušati Beatlese kako stvaraju rock povijest, izdaju epske albume i osvajaju svijet – po prvi puta, bit ćete dio grupe. Pridružite se Johnu, Paulu, Georgeu i Ringu na pozornici legendarnih glazbenih emisija, iza zatvorenih vrata studija i u prizorima iz snova koji oživljavaju njihove psihodelične vizuale. Ovo je prva glazbena igra koja predstavlja harmonije i izaziva vas da pokušate reproducirati jedinstveni vokalni spoj koji obilježava Beatlese. Tu su i unikatni modeli instrumenata koje je koristio sam bend, rijetki audio zapisi i zapanjujuća grafika koja će vas povesti na čarobni put kroz ključne trenutke povijesti Beatlesa.

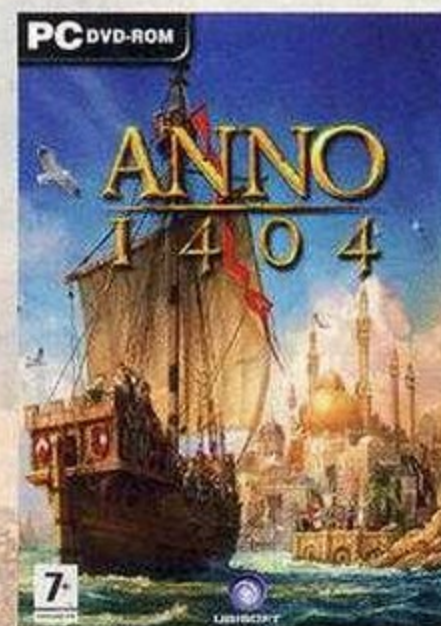
NEED FOR SPEED SHIFT PC / PS3 / PSP / XBOX360

Sa novim nastavkom po imenu SHIFT, jedan od najpoznatijih trkačkih serijala predstavlja veliki zaokret. Pod ručnom, reklo bi se. Naime, dosad se Need for Speed bavio arkadnim jurnjavama u kojima je sve bilo podređeno akciji i adrenalinu, ali SHIFT nam donosi Need for Speed u novom ruhu – najnovije NFS izdanje je naime autentična i realistična simulacija. Nije da će vam manjkati akcije i adrenalina, ali ovoga puta igra replicira istinski osjećaj vožnje jakih, brzih i moćnih automobila. Od hiper-realističnog pogleda u unutrašnjost vozila, preko vjernog dočaravanja fizike automobila u svakom trenu i svakom zavoju pa do brutalnog iskustva sudaranja pri velikim brzinama, SHIFT vam nudi glasan, žestok, dokumentaristički prikaz bolida na granici kontrole iz perspektive vozača. Moći ćete definirati svoj vozački stil do krajnjih granica, a svaki aspekt vašeg automobila također je podložan brojnim i detaljnim preinakama. Udovoljite svojoj potrebi za brzinom – probajte SHIFT!



ANNO 1404 PC

U fascinantnom svijetu igre ANNO 1404, igrači će moći uroniti u jedinstvene strateške izazove i simulaciju izgradnje srednjovjekovnih gradova. Razvijte jedra svoje flote, istražujte nova područja te ovladajte trgovinom, diplomacijom i ekonomijom gradeći monumentalne građevine i formirajući svoje carstvo. Ovoga puta vaša vas putovanja vode na Orijent, a ova će vam napredna ali neistražena zemlja ponuditi bezbrojne prilike za razvijanje i napredak. Zaslužite poštovanje moćnih sultana, podignite svoj diplomatski status te gradite impresivne spomenike kako biste povećali svoju reputaciju. Naučite nove zanate i tehnologije kako biste stvarali orijentalne proizvode kao što su kava, tepisi, pa čak i ukrasni mozaici! Pretvorite pustinju u plodna polja i cijeli će Istok slaviti vaše ime!

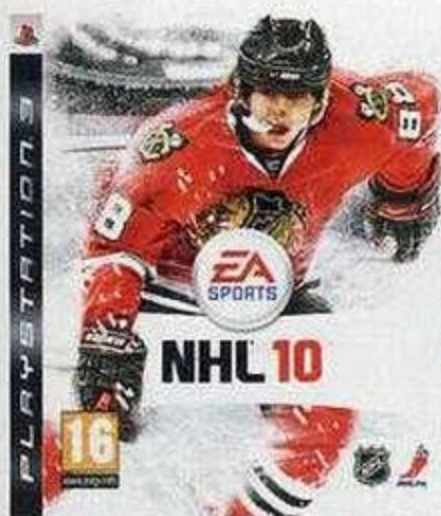


MINI NINJAS PC / Wii / DS / PS3

Evo nam još jednog dokaza da dobre stvari dolaze u malim paketima! Pripremite se na ninda pustolovinu kakvu još niste vidjeli. Pridružite se Hiroi, najmanjem nindi u selu na najvećoj avanturi ove sezone! Hiro i njegovih dvoje prijatelja, Futo i Suzume, krenut će na epsku misiju vraćanja ravnoteže svijetu zatečenom na rubu kaosa. Upotrijebite sve svoje vještine i superiorni ninda trening kako biste stali na kraj magičnoj vojsci zlih samuraja. Hiro će se služiti mističnom kuji magijom (pretvaranje u životinje i druge tehnike koje uključuju životinjsko carstvo) kako bi svladao neprijatelje, a kombinacijom njegovih vještina sa Futovom snagom i Suzuminom okretnošću napredovat ćete kroz opasan, ali simpatično dizajniran svijet sve do finalnog sučeljavanja sa vođom zlih samuraja u njegovoj Tvrdavi Propasti. Jedinstven vizualni stil, inteligentni izazovi, dražesni likovi i žestoka akcija čine ovaj naslov dobrodošlim osvježanjem u žanru arkadne akcije.

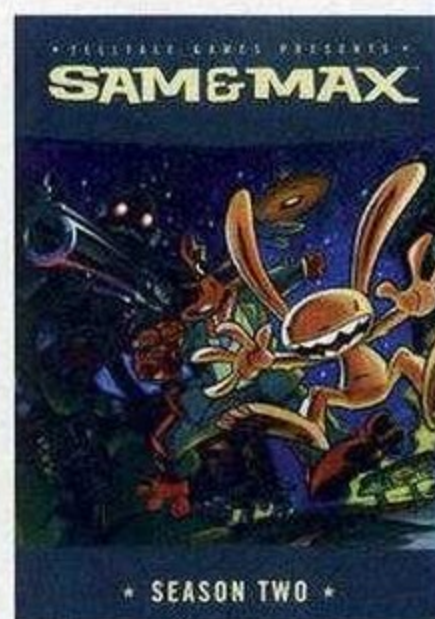
NHL 10 PS3 / XBOX360

Franšiza hokejaških simulacija EA Sportsa u posljednje je dvije godine osvojila ukupno 19 nagrada na području sportskih simulacija, a sada se vraća još bolja, sa još više inovacija. NHL 10 postavlja nove standarde u virtualnom hokeju i donosi više od 200 preinaka unutar igre kako bi igrače iskustvo približila svim uzbuđenjima koje nudi pravi hokej – na ledu i pored njega. Ovoga puta moći ćete osjetiti i kako je to stajati na klizaljkama i izmjenjivati udarce s protivnikom. Moći ćete uhvatiti protivnikov dres i uputiti udarac koji će razgaliti navijače i vašu momčad. Brutalno? Svakako, ali i to je nažalost (ili na sreću, rekli bi neki) sastavni dio hokeja. Borbe za pak uz sam rub hokejaškog terena sada postaju pravi ispiti vještine i volje. Tijelom ćete moći zagradićti pak i uputiti ga svojim suigračima. Svi manevri viđeni u pravom hokeju nalaze se i u ovoj simulaciji, a kako bi sve doseglo dosad neviđen stupanj realnosti, ovoga puta ćete moći preplašiti protivnike žestokim zaletima i prisiliti ih na grešku, izbjegavajući sudar u posljednjoj sekundi, dok obožavatelji u transu udaraju po rubnom staklu.



SAM & MAX SEASON 2 PC / Wii

Na ovom "Collector's Edition" DVD-u naći ćete 5 epizoda, odnosno igara koje će vas uvesti u svijet uvrnutih pustolovina detektivskog dvojca Sama i Maxa. "Season 2" počinje napadom divovskog borbenog robota, i stvari od tog trenutka postaju sve luđe i luđe! Naši će se borci protiv zločina otputiti i na Uskršnje otoke te sjeverni pol, a njihove će ih kaotične i otkaçene avanture odvesti i u svemir te u Pakao. I natrag. Tim redom. Osim pet igara, u "Season 2" ćete naći još i pregršt raznovrsnih dodataka i materijala vezanih uz ovaj simpatični duet.



GP most wanted

1. PES 2010
Konami [PS3, X360, PC, Wii, PS2, PSP]
Vrijeme je za promjene!



2. StarCraft II
Blizzard [PC]
Pa dobro, ekipa iz Blizzarda, svi znamo da si volite uzeti vremena, ali previše je previše... okanite se više tog World of Warcrafta



3. Rage
Activision [PS3, X360, PC]
Istina je da je Carmack prodao dušu vragu, ali ovom tehnološkom magu ostalo je dovoljno kredita da njegov idući naslov odmah u startu bude na listi najočekivanijih



4. All Points Bulletin
EA [PC, X360]
Već naziremo kako će se obračuni bandi i tetoviranja iz ovoga MMO-a prečesto preljevati u stvarnost; idealan materijal za žute tiskovine



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP focus



36

NEW Super Mario B(r)oss. Wii

Klasični 2D Super Mario na Wiju, ali ovaj put s iznimno zabavnom kooperativnom komponentom



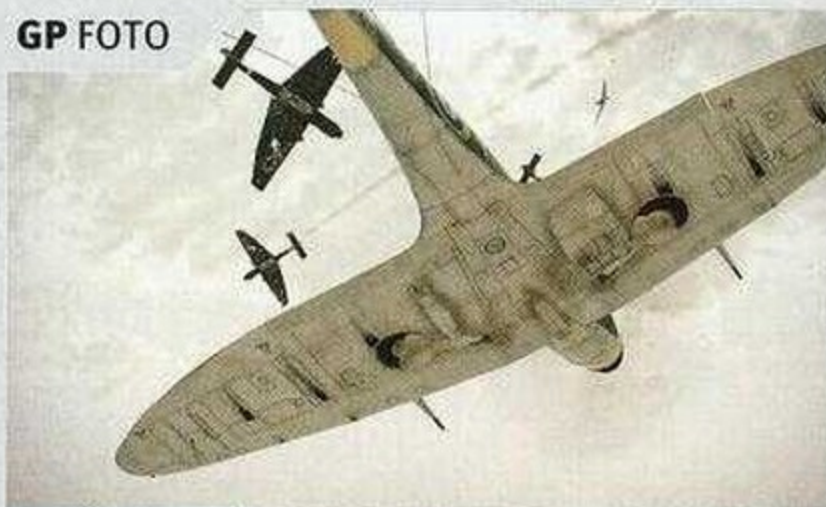
KARTE SU NAM V ŽEPU

Planove za godišnje odmore velikih izdavačkih faca, ali i svih u medijima vezanima za gaming (pa i nas samih) i ovoga ljeta će "pokvariti" najveći europski sajam igara. GamesCom u Leipzigu zamijenjen je još većim, nadamo se još boljim i još posjećenijim GamesComom u Kölnu. Sony i Microsoft su ovaj put debelo unaprijed potvrdili svoje velike press konferencije, kao i niz ostalih velikih izdavača. Hoće li Sony i službeno potvrditi glasine o smanjenju cijene i dolasku slim verzije PS3-ja ili to čuvaju za Tokyo Game Show, što će pokazati Microsoft, osim sto posto potvrđene najave nove igre Petera Molyneuxa, te što iza zavjesa ovaj put kriju Activision, EA, Atari i ostali imat ćete priliku saznati već u idućem broju. A u međuvremenu tijekom trajanja sajma naša javljanja s najvažnijim i najsvježijim vijestima iz Kölna moći ćete pratiti na novome GamePlay twitteru (vidi vijest u Insideru).

_D. Đurović

- 32 _ StarCraft II
- 36 _ Super Mario Galaxy 2
- 38 _ Ratchet & Clank Future: A Crack In Time
- 40 _ NEW Super Mario Bros. Wii
- 41 _ FIFA 10
- 42 _ Colin McRae: DiRT 2
- 44 _ IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

GP FOTO

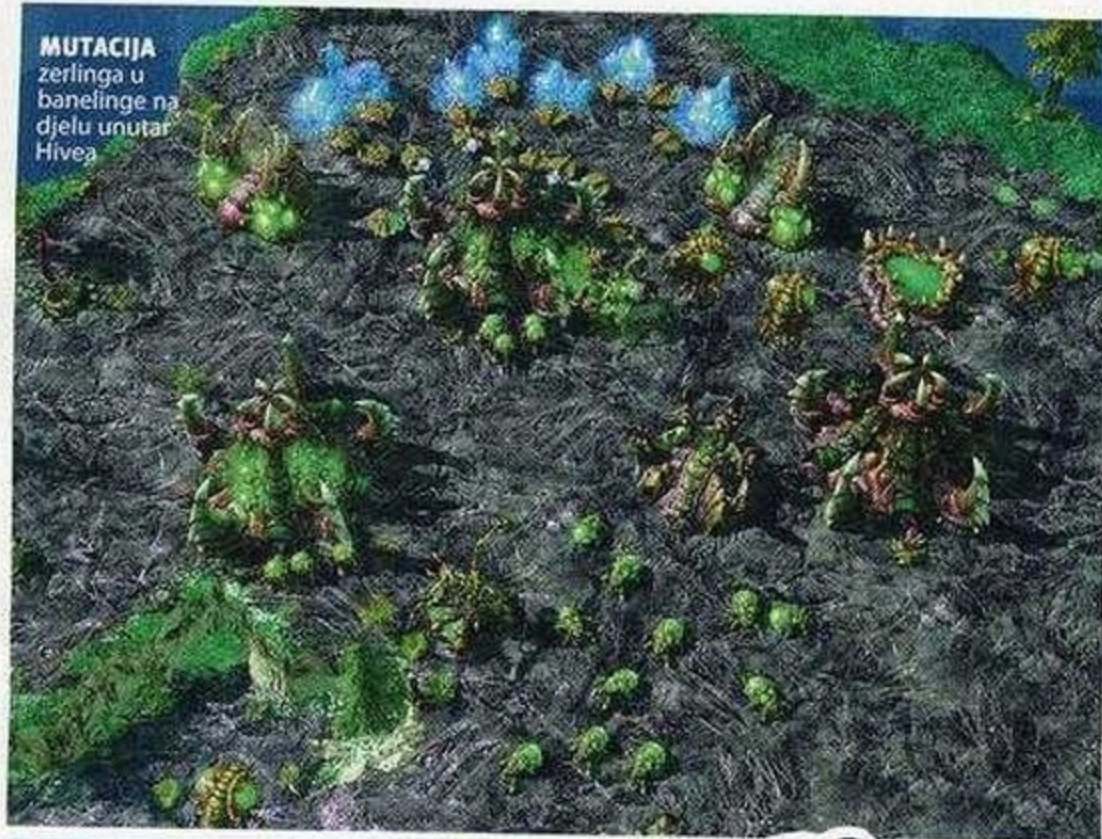


44

IL-2 Sturmovik: B of P

Nastavak možda najbolje ratne zrakoplovne simulacije stiže, i to na sve HD konzole

MUTACIJA
zerlinga u
banelinge na
djelu unutar
Hivea



'Jacked up and good to go'

StarCraft II

PC
exclus
Nove
informacije

Blizzard kaže da je, osim zadnjih poliranja, multiplayer potpuno gotov. Hoćemo li SCII napokon igrati ove godine?

IZLAZI JESEN/ZIMA ŽANR RTS IGRAČI 1-8 PROIZVOĐAČ BLIZZARD ENTERTAINMENT IZDAVAČ BLIZZARD ENTERTAINMENT [HTTP://WWW.STARCRAFT2.COM/](http://www.starcraft2.com/)

Teško je povjerovati da je već više od godinu dana prošlo od naše zadnje najave StarCrafta II, u kojoj smo pisali o tek najavljenim novim jedinicama, izgradnji, mikromenadžmentu, editoru, planovima o moderskoj sceni i optimistično se nadali igri krajem godine. Ovoga puta, 12 mjeseci poslije, priča je slična, kao i teme, kao i očekivanja, ali

i optimizam što se tiče datuma izlaska. Kao i prošle godine, sve se još uvijek zasniva na glasinama i teorijama, ali i logičkome razmišljanju koje nam govori da će Diablo III vjerojatno izići do kraja sljedeće godine, pa nekako sumnjamo da će Blizzard izdati dvije igre u istoj godini, možda i tri, ako se nagađanja o novoj ekspanziji World of Warcrafta

STARCRAFT II KAO TRILOGIJA

JEDNA OD NAJVEĆIH vijesti prošlogodišnjeg Blizzzona bilo je veliko iznenađenje o izdavanju StarCrafta II u obliku triju samostalnih igara. Svaka će sadržavati odvojenu singleplayer kampanju koja će se fokusirati na jednu od rasa. StarCraft II Terrans: Wings of Liberty bit će originalna i osnovna igra, koja će osim singleplayer kampanje terrana ponuditi sve tri potpuno igrive rase u multiplayeru i skirmishu. Preostala dva izdanja, StarCraft II Zerg: Heart of the Swarm i StarCraft II Protoss: Legacy of the Void, navodno će biti poput standalone ekspanzija koje će uključivati nove

kampanje i vjerojatno nove jedinice i slične dodatke multiplayeru koje će nas prisiliti da ih sve kupimo. Blizzardov Chris Sigaty je nedavno ovaj slučaj usporedio s Reign of Chaosom i The Frozen Throneom (WarCraft III), odnosno StarCraftom i Brood Warom, tvrdeći da se opet radi o odvojenim kampanjama koje će na ovaj način pružiti detaljniji razvoj priče i mnogo dugotrajnije singleplayer iskustvo. O cijenama još uvijek nema govora, kao ni o razdoblju u kojem će "ekspanzije" biti izdavane. Skeptično se nadamo punim cijenama i razmacima od godinu dana.



BLIZZCON 2008 Ovi ljudi nisu bili iznenađeni vijestima na zadnjem Blizzconu, jer već ionako godinama ulazu u WoW i njegove ekspanzije

PSIONIC STORM Pokušaj High Templara da obrane bazu protossa od napada terranaca, putem svog Psionic storma koji nanosi 120 dmg-a unutar radijusa



FACT TABLICA

- brojne izmjene u starim i novim jedinicama
- tri kampanje, tri izdanja igre
- potpuno novi način igranja SP kampanje i sudjelovanja u priči
- neke će jedinice imati svoje ekvivalente u drugoj rasi, no neće postojati nikakva simetrija
- brojne nove i napredne opcije očekuju buduće korisnike Blizzardova WC3 editora
- mikromenadžment je usko vezan za borbu
- ekonomija će ovaj put biti najvažniji aspekt makromenadžmenta

pokazuju istinitima. Ova teorija djelomice proizlazi i iz straha da bismo na Diablo III mogli čekati još dvije godine. Od izlaska originalnog Diabla, Blizzard je StarCraft, Diablo II, Warcraft III i World of Warcraft izdavao u razmaku od dvije godine. Upravo su to neki od razloga koji nas navode da se, ne računajući ekspanzije WoW-a, nakon četiri godine nadamo novom Blizzardovu proizvodu. Osim toga, zatvorena beta je u tijeku, a sudeći po reakcijama profića iz Koreje, SCII je spreman za prodaju.

CASUAL

Nadali smo se da će nam Dawn of War II, za koji smo mislili da bi mogao biti jedina prava konkurencija SC-u 2, uskratiti vrijeme u iščekivanju novog StarCrafta, no to je trajalo samo do prvih ozbiljnih novosti, kada se groznica vratila, a DoW II se polako počeo zapostavljati. U međuvremenu su se pojavila i dva nova odlična Battle Reporta igre, iz kojih zaključujemo da će SC II doista biti ono što smo se nadali, unaprijeđena verzija originala. U ovom slučaju to je odlična vijest, jer ono što iščekivanje SC-a II čini toliko napetim je upravo gomila manjih izmjena koje bi igračko iskustvo trebale učiniti podjednako poznatim i novim. Na napredak u odnosu na original i Brood War možete gledati i kao na razliku između prvog i drugog Diabla, no odabrani profesionalci koji su zaigrali igru tvrde da je to doista nova igra koja se u biti igra i osjeća kao original. Dustin



ZRAČNI NAPAD Uz pomoć Vikinga koji se mogu transformirati u kopnene jedinice, Battlecruiseri pokušavaju uništiti bazu protossa

OBRANA ZERGA u opasnom zračnom napadu terranaca predvođenih novim Bansheejima i jednim Battlecruiserom

BROOD LORD Na slici u fokusu je golemi zergov Brood Lord koji je upao kao zamjena prethodno najavljenom Swarm Guardianu

KOL'KO PARA... Možda su protossove jedinice najskuplje, no oni su jedini koji se ti ovako malome broju mogu oduprijeti teškom terranskom napadu

TECH-TREE

TEHNOLOŠKA STABLA STARCRAFTA II premijerno su prikazana početkom prošlog mjeseca, što je očekivano pokrenulo lavinu razgovora i polemika o potencijalnim strategijama, balansiranošću, razlikama u infrastrukturi, odnosno redoslijedu izgradnje. Iz

Blizzarda opet stiže napomena da se još uvijek ništa ne uzima zdravo za gotovo, pogotovo što se tiče zergova, a hardcore igrači tvrde kako sva tri tech-treeja trebaju malo tweakanja (dorade), posebice terran. Prosljeđujemo vam prvi objavljeni prikaz stabala za sve tri rase.



ZERG Kada je Browder izjavio da nijednu novost o balansiranju zerga ne shvaćamo kao konačnu, nismo se nadali većim promjenama u "tehnološkom stablu", što se zapravo dogodilo. Riječ je o promjenama u statistikama, i samim time namjenama i tierima, jedinica Zergling, Roach, Hydra, Ultralisk i Baneling.



TERRAN Gledajući tech-tree terranaca, čini se da imaju previše građevina za tako mali broj korisnih kopnenih jedinica, no opet povelik broj onih za izgradnju zračnih jedinica



PROTOSS Iako su vidljive neke promjene (Stargate je potreban za Templare), tech-tree protossa se čini najpreglednijim, najjednostavnijim i najsmislenijim

Browder, glavni dizajner igre, nedavno je izjavio kako SC od prvoga dana fokusiraju na hardcore scenu, no ovaj će put uslijediti i prilagođavanje igre svima ostalima, onima koji nisu zainteresirani za korejsko državljanstvo i StarCraft kao profesiju. Browder ističe kako žele približiti sve igrače hardcore sceni, te je u kontekstu izjave obznanio modove u vidu singleplayer kampanje (odnosno kampanja; više u okviru), klasičnih skirmisha čije će se igranje pokazati vrlo važnim faktorom pri učenju mapa i osnovnog stila igranja multiplayera. Nadalje, SCII će nam ponuditi i niz izazova u trajanju od pet do deset minuta, kroz koje bi igrači trebali stjecati iskustvo u određenim situacijama, uvjetima i s određenim brojem/tipom jedinica. Ono što će posebno razveseliti igrače koji nemaju dovoljno iskustva u multiplayeru

ili možda nisu igrali prethodnika je mnogo bogatija i pristupačnija online komponenta koja će, u prvome redu, omogućiti pristup novoj casual ligi. Riječ je o svojevrsnom online modu čije su opcije prilagođene novajlijama, odnosno u kojima se igra sporijim tempom, na većim mapama, jer rusherskih u ovoj ligi neće biti. Ovaj će proces privikavanja biti krucijalan, jer, kako Chris Sigaty (lead producer) kaže, odlazak u multiplayer online bez predznanja ili tek s odigranom kampanjom ne može nikako pozitivno utjecati na novopečenog igrača.

HARDCORE

Što se samih rasa tiče, Blizzard još uvijek radi na balansiranju zerga, budući da trenutačno ostavljaju dojam najslabije rase. Već je u nekoliko navrata u određenim situacijama viđeno da njihova brojnost

možda i nije dovoljna u okršajima protiv, primjerice, marinaca. Prema zadnjim reakcijama, postoji dosta adekvatnih strategija u rješavanju marinaca, od navale zerglinga, ili primjerice zasjeda njihovim mutiranim verzijama, banelingovima, čiji jaki splash damage unutar radijusa nanosi golemu štetu marincima, zealotima i protivničkim zerglinzima. Veliki broj jedinica još uvijek prolazi kroz ponovno balansiranje, poput colossusa čije se statistike često mijenjaju, ili hydaliska za kojeg Blizzard još uvijek nije odlučio kojem tieru pripada, iako je riječ o vjerojatno najjačoj

protuzračnoj jedinici u igri. Nedostatak firebatova kod terranaca nadomješten je ubacivanjem maraudera, no čija je uloga sada promijenjena i predstavljaju solidnu prijetnju roachevima, siege tenkovima, immortalima i thorovima. Primjera ima zaista mnogo i trebalo bi nam otprilike dvostruko izdanje GamePlaya da ih sve navedemo. Sve do sada prikazane mape izgledaju fenomenalno i izvrsno uravnoteženo, a jedna od važnijih strateških točki koje će sadržavati su Xel'naga watch toweri, neutralni doodadi (objekti, gadgeti) čijom se aktivacijom otkriva prilično velik dio mape. S obzirom na to da će se ovi tornjevi pokazati potencijalno idealnom preprekom za protivnički rush, bit će jedne od prvih destinacija prilikom početnog



ULTIMATIVNA BORBA Okršaj triju rasa na jednom bojišnom polju. Ova nas slika jako privlači. loj, kad će taj SCII...



DIZAJN MAPA nam se jako sviđa. Okružje StarCrafta II sada odiše većom količinom boja i detalja.



otkrivanja mape. Makromenadžment je ovoga puta obogaćen nekim novim tehnologijama i tehnikama, koje, na primjeru nadogradnje terranskog CC-a "Orbital Command", omogućavaju proizvodnju MULE-ova, vozila koja u ograničenome vremenu prikupljaju veći broj resursa u kraćem roku. Ekvivalent protossa je Obeliskov "Proton Charge", koji probeovima omogućava prikupljanje veće količine minerala u određenome roku. Zergova support jedinica Queen, o kojoj smo pisali u prvoj fotonajavi početkom prošle godine, putem svoje sposobnosti "Spawn Larvae" stvara četiri dodatne larve koje se, u slučaju ove ekonomije, mogu iskoristiti za stvaranje novih droneova čija će brojnost, logično, rezultirati većim prikupljanjem resursa.

PRO

Iako Browder i ekipa tvrde da je SCII potpuno druga igra, da je u svakom pogledu različit od prethodnika, mislimo da je tako samo u očima hardcore igrača, jer oni koji SC nisu aktivno igrali na Battle.netu barem nekoliko godina sigurno neće mariti za promjenama u mikromenadžmentu i tweekanim sposobnostima starih jedinica. Iznenadjujuće velik broj jedinica i građevina dosad je izbačen iz plana, a iz konačne verzije igre izbačene su i neke već prikazane poput Swarm Guardian, moćne zračne jedinice zerga koja je zamijenjena Brood Lordom, ili pak otprije poznati terranski Medic, čija je sposobnost liječenja sada prebačena na stari Dropship, koji je sada dobio naziv Medivac Dropship.



PROXY Terranci su izgradili 'barake' izvan svoje osnovne baze, kako bi radili konstantan pritisak na protivnika

GRAVITON BEAM je potencijalno vrlo koristan skill Phoenixa kojim privremeno onesposobljavaju protivnikove jedinice



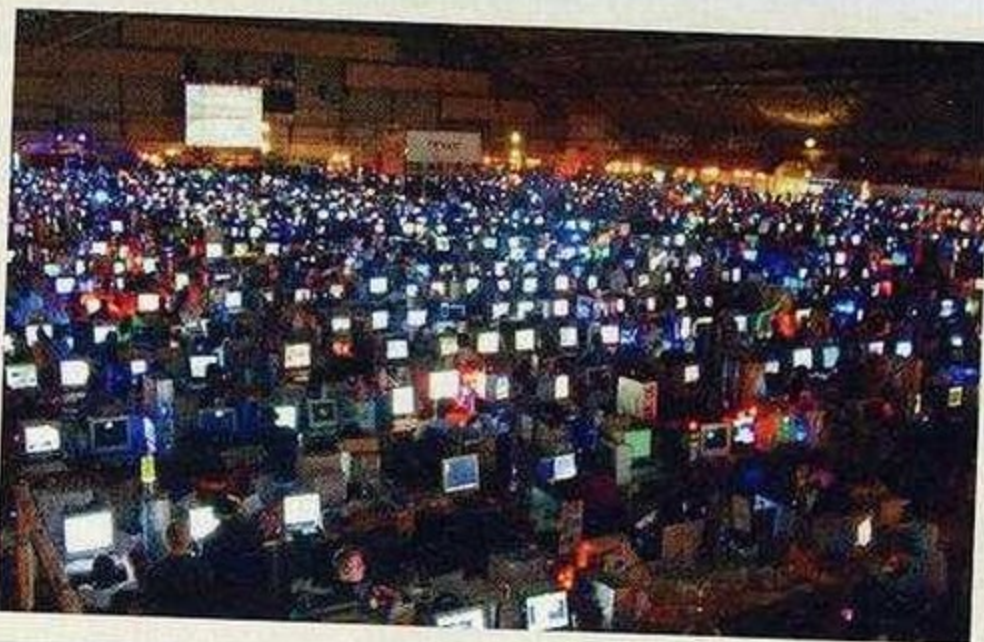
ZABORAVITE NA LAN-PARTYJE

SIGURNI SMO DA će se mnogi složiti kako je mrežno igranje na LAN partyjima bilo jedno od ključnih faktora za ovako dugotrajan aktivan opstanak StarCrafta. Nijedan, barem ne naš, LAN party nikad nije završen bez igranja barem nekoliko timskih ili 1v1 partija, pa nas ova vijest dodatno pogada. Blizzardov Rob Pardo tako je krajem prošlog mjeseca potvrdio da razvojni tim nema ni u kakvom planu podršku za LAN, za što jednostavno kažu: "Nećemo ga podržati." Jedinu način

igranja u multiplayeru bit će putem Battle.neta, što Blizzard opravdava podatkom da su se ionako otpočetak razvoja koncentrirali na igranje putem unaprijeđenog Battle.neta. Ovo možemo shvatiti i kao još jedan način masivne zarade ako se glasine o pretplaćivanju na Battle.net pokažu istinitima, ili pak sprječavanje piratizacije na način onemogućavanja pristupa virtualnim mrežama. Više od 55 tisuća korisnika je u vrijeme pisanja ovog teksta potpisalo peticiju za povratak LAN podrške u igru.



LAN PARTY Iako već dulji niz godina polako izumiru, Lan partyji nakon izlaska StarCrafta II više neće biti ono što su bili nekada. Znači li ovo potpunu odsutnost od socijalnog života nekih gamera ili smo samo pretjerano paranoični?



OKRUŽJE Mape će sada biti prepune različitog terena koji će imati ključnu ulogu u situacijama poput ove, u kojoj goleme kamene stijene predstavljaju glavni zergov otpor



DOBRA OBRANA

Važno je znati svoju i protivnikovu poziciju na mapi kako biste se pripremili na obranu s određenih strana



MUTALISK Projektili Mutaliska će se i u StarCraftu II nakon pogotka odbijati do dviju najbližih protivničkih jedinica



MAKRO Primjer novih tehnika makromenadžmenta opisanih u tekstu: Spawn Larva (zerg), Proton Charge (protoss), MULE-ovi (terran)



Samo iz ovog potonjeg primjera može se zaključiti koliko sitne promjene znače i koliko se reflektiraju na cjelokupni balans igre, jer Dropship će sada imati dvije ključne uloge - transport i liječenje - koje će sa sobom sigurno povući niz novih taktika koje bi potencijalno mogle izmijeniti kompletan stil igranja s terrancima kod nekih igrača. No ako već pričamo o stilu igranja, onda valja naglasiti da se većina jedinica iz viših tiera ionako neće pretjerano koristiti, pogotovo ih neće koristiti pro igrači, u multiplayeru. Razlog je vrlo jednostavan - iskusni igrači

se ionako najčešće odlučuju na rush i proxy (ako ne poznajete terminologiju, "proxy", odnosno izgradnja zgrada za proizvodnju jedinica izvan svoje baze, bliže protivničkoj, zapravo je uvod u rush), što rezultira bržim i dinamičnijim partijama u kojima će se vrijeme i resursi jako rijetko "tratiti" na jedinice poput protossova Mothershipa ili Thora terranaca. Ovo nije

tek naša bezazlena teorija, nego prije svega dojam koji smo stekli iz objavljenih Battle Reportova, koje i sami možete pogledati na službenim stranicama.

Osvrnemo li se na kraju još jednom na Browderovu garanciju kako će SCII biti idealan strateški paket za sve profile igrača, prisjetit ćemo se da smo u zadnjoj najavi izjavili da će se Blizzard fokusirati i na hardcore i na casual scenu, te priznati da smo bili pomalo skeptični. Sada, nakon novih informacija i obećanja, iskreno vjerujemo da će StarCraft II doista biti pravedni nasljednik najboljeg RTS-a svih

vremena. Blizzardovci prvi put pričaju o datumu izlaska i kažu kako bi voljeli SCII izdati do kraja tekuće godine, no opet tvrde kako će se to dogoditi samo ako budu 100 posto zadovoljni konačnim proizvodom i balansiranošću igrivosti, te tradicionalno zaključuju izjavom: "It's done when it's done." **Darko roBotić**

GP FOCUS

Originalni StarCraft opet igramo, gledamo replaje, pratimo scenu i dajemo sve od sebe da se prije izlaska nastavka vratimo u formu

HLADNO MUKLO TOPLO **VRUĆE**

GONE WITH A BLAST Baza terrana je preplavljena napadom zergova, a prije nego izgube bacaju nuklearnu i odlaze u stilu



TERRANSKA ARMADA Samo jedan od primjera velike zračne nadmoći terrana



FOTO NAJAVA

piše Berislav Jozić

Super Mario Galaxy 2

Wii exclusive

Sličan, ali teži - i Yoshi mu dobro leži

IZLAZI 2010. PROIZVOĐAČ NINTENDO IZDAVAČ NINTENDO [HTTP://e3.nintendo.com/wii/w9/index.html](http://e3.nintendo.com/wii/w9/index.html)

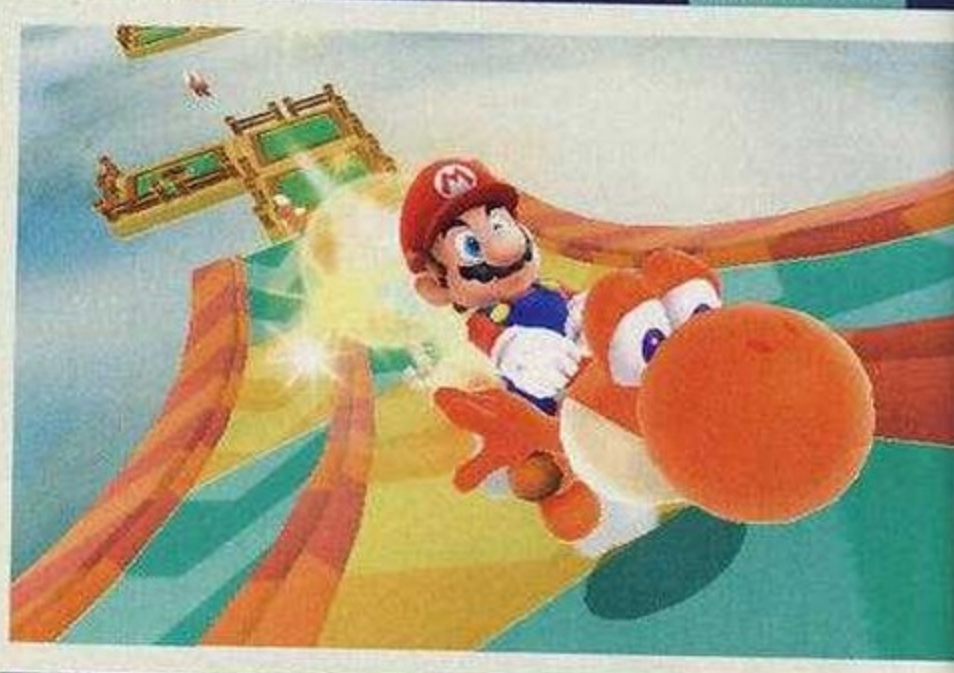
Ako je prvi dio po našem mišljenju bio jedna od najboljih platformskih igara ikad napravljenih, iz Nintendo misle da mogu bolje. Ili bar - više. Novi izlet Super Marija u galaksiju prepunu planeta neobičnog oblika tako će sadržavati tek minimalnu količinu sadržaja sličnog originalu, dok će najveći dio biti do sada neviđen, sastavljen od ideja koje su pri kreiranju prošlog nastavka bile prekomplikirane, previše nevjerovatne ili jednostavno pretjerane. Zanimljivo je da je Shigeru Miyamoto izjavio da je SMG2 već gotovo dovršen, ali da će izaći 2010., kako ne bi oduzimao pažnju kupaca New Super Mario Bros. Wiija.



ŠARENI DODEKAEDRI KOJE smo skupljali u prvom dijelu ponovo su tu, a opet ćemo imati i mogućnost igranja udvoje, pri čemu će drugi igrač pokazivačem svog Wiimotea skupljati male zvjezdice i na druge načine utjecati na okolinu. No vidjeli smo i skupljanje novčića koji se pojavljuju samo kada specijalnim prekidačem aktivirate usporavanje protoka vremena. Vodoinstalater ih tada može skupiti, a što za njih može kupiti, vidjet ćemo...

VRTI, VRTI, BUŠILICU

ZAJAŠI GA



JEDAN OD OBJAVLJENIH noviteta koji će Mariju biti na raspolaganju je multifunkcijska bušilica. Za sada smo vidjeli da se njome Mario može prebaciti na drugu stranu planeta, s tim da mora paziti gdje ju koristi jer može bušiti samo kroz određene vrste materijala. Također će poslužiti za iskapanje predmeta iz zemlje - na primjer prikazano je da tako Mario dolazi do objekata bitnih za završetak levela, no nije isključeno da ćemo bušenjem na različitim mjestima moći pronaći i bonuse ili tajne prolaze. Posebno zanimljivo čini nam se bušenje kao jedan od načina borbe s bossovima, što je također prikazano u jednoj od animacija iz igre koju smo imali prilike vidjeti.

JAHANJE NA MALENOM dinosauru Yoshiju vještina je koju je Mario pokazao u drugim igrama pa nije čudno da se pojavljuje i ovdje. A, ka i uvijek, Yoshi je više od transportnog sredstva. Ovdje će Yoshi moći jesti različito voće koje će mu dati specijalne sposobnosti poput turbo brzine ili napuhavanja a njegov jezik služiti će kao hvataljka kojom ćemo se moći zakvačiti za udaljene rubove platformi. Pri igranju udvoje, dok je Mario na Yoshiju, drugi će igrač umjesto običnog pokazivača svojim Wiimoteom upravljati Yoshijevim jezikom, što nam daje nadu da će igra ponuditi više raznolikijih aktivnosti za našeg suigrača, koji je u prošlom dijelu bio koristan ali premalo cijenjen.

KAMO LETIŠ, MARIO?

MARIO SE UDARIO

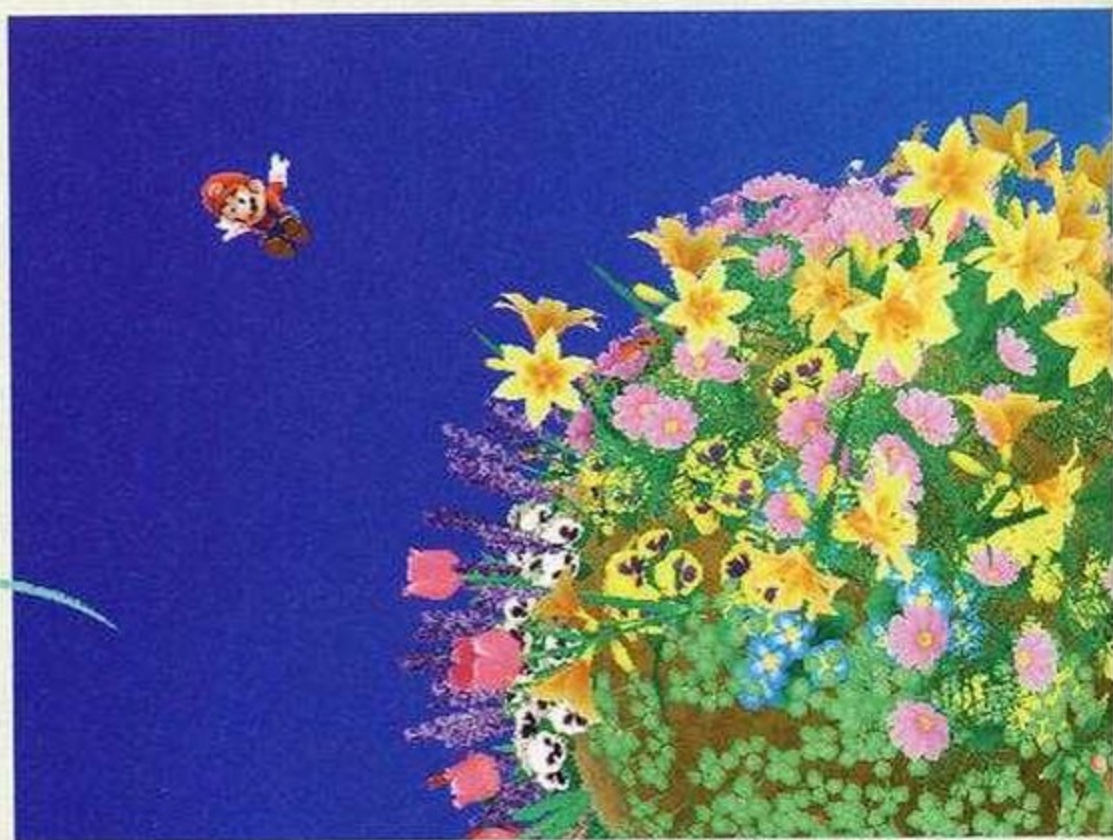


AKO STE IGRALI prvi dio - i došli do kraja - vjerojatno znate kako je završilo, pa se pitajte gdje je prostor i povod za novo istraživanje galaksije. Možda ga i ne bude. Konačno, kakav bi to povod trebao biti da logički objasni situaciju u kojoj brkati talijanski vodoinstalater leti na simpatičnom, napuhanom dinosauru? Pa, kad nema logičkog objašnjenja, zašto bi postojalo bilo kakvo? Tako izgleda misle i u Nintendo, pa smo saznali da dvojka neće biti jaka u zapletu i fabuli. No to kod igara s Mariom nikad i nije bio ključni element.

LJUBIČASTI KOMETI PONOVO su tu i izgleda da će opet stvarati probleme - ali i prilike za iskušavanje novih izazova. Toga bi i inače trebalo biti u prilično velikoj količini jer iz Nintendo najavljuju da će Galaxy 2 biti nešto teži od jedinice. S obzirom na to da posljednjih 20-ak zvijezda ni u prvom dijelu nije bilo pretjerano lako doseći, to znači da će dvojka sasvim sigurno biti prilično "hard-core". No možda će to biti i prilika da Nintendo iskuša svoj patentirani sustav za olakšavanje igre početnicima?



PREMDA SU PLANETI i u prošlom dijelu bili različitih veličina, ono što smo od dvojke za sada vidjeli zaista je raznoliko. Malene kugle oko kojih Mario lako optrčava u nekoliko sekundi još su uvijek tu, ali neki od levela iz kratkih prikazanih demoa prilično su veliki, pa čak i ne sugeriraju da bismo ih mogli istraživati s druge strane.



STARI PRIJATELJI



MNOGI SU NEPRIJATELJI koje smo do sada vidjeli već uobičajeni (premda njihova veličina možda nije), ali vjerujemo da će ih Nintendovi dizajneri znati iskoristiti i postaviti na originalne načine. Također smo vidjeli da Marija i ovaj put prati zvjezdoliki Luma, a nije pretjerano vjerovati da će i on donijeti neku inovaciju u svom svjetlucavom rukavu.



FOTO FINIŠ

PREMDA NE SUMNJAMO da će donijeti hrpu originalnih ideja, činjenica da mu kraj imena stoji brojka "2" znači da nastavak Mariovih 3D avantura jednostavno ne može biti toliko revolucionaran koliko je bio njegov prethodnik. Ipak, očekujemo ga s veseljem jer s obzirom na to da će koristiti malo doradeni engine prvog dijela, znamo da će kontrole, kamera i svi ostali tehnički detalji funkcionirati savršeno, a mi ćemo ponovo osjetiti vrhunsku slobodu kretanja u tri dimenzije koju ni jedna druga platformska igra od tada nije uspjela dočarati.

Ratchet & Clank Future: A Crack in Time

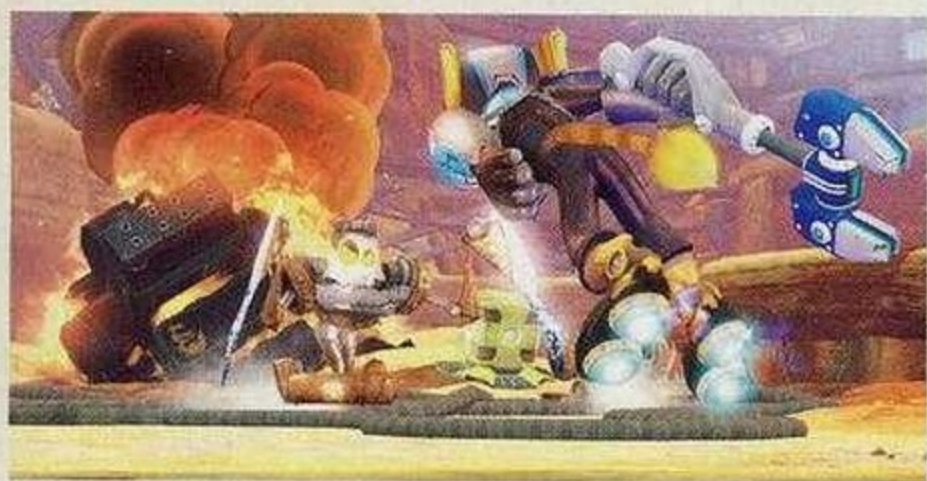
Vrijeme je da se nezamjenjivi tandem ponovo spoji i uputi u još jednu galaktičku avanturu i skupljanje vijaka

IZLAZI JESEN/ZIMA PROIZVOĐAČ INSOMNIAC GAMES IZDAVAČ SCE [HTTP://WWW.US.PLAYSTATION.COM/RATCHETANDCLANK/](http://www.us.playstation.com/ratchetandclank/)

PS3
exclusive
Nova
informacije

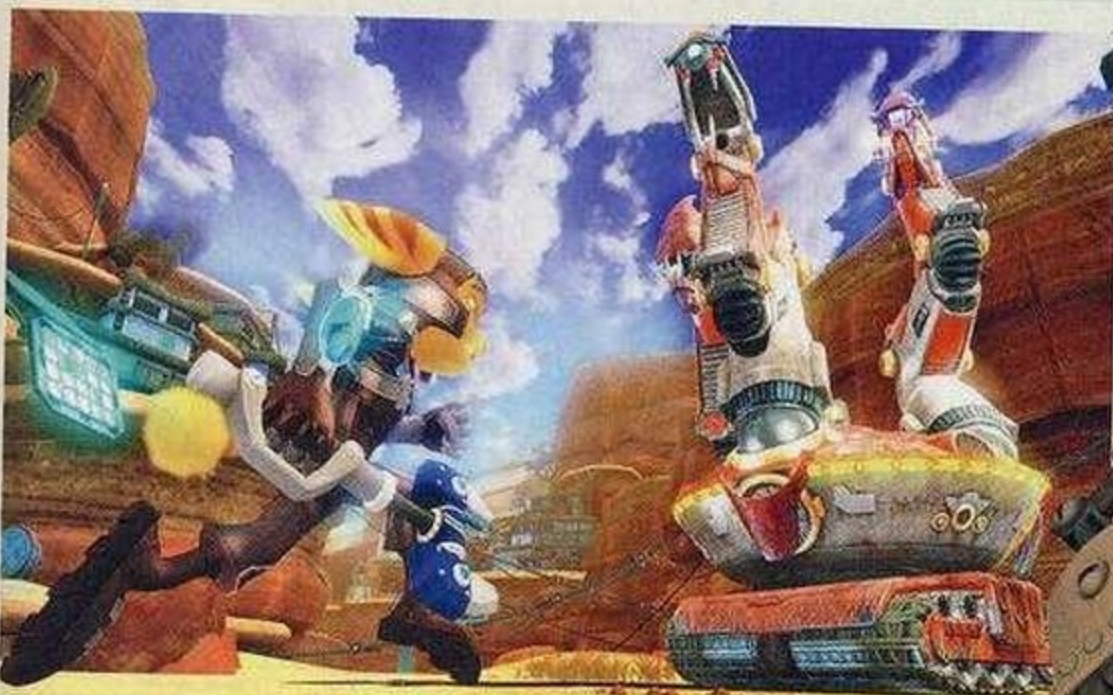
Nastavak jednog od najboljih akcijskih platformera na ovoj generaciji konzola napokon je pred nama. Ratchet & Clank Future: A Crack in Time imali smo priliku zaigrati na E3-ju, o čemu smo vas prethodno i obavijestili. Sada, na Comic-Conu, objavljene su nove informacije, saznali smo neke svježe detalje o igračkim novitetima, novoj otkačenoj opremi i oružju, ali i o Clanku, s kojim ćemo ovaj put igrati mnogo dulje nego prije, a prvi put javno je prikazan zagonetkama preplavljeni level s njim u glavnoj ulozi. Mislimo da je ovo super vijest, jer ćemo zasigurno vidjeti mnogo više raznolikosti i drukčije igrače mehanike, a Ratchetov najbolji prijatelj i drug je zabavnim Secret Agent Clankom potvrdio kako može samostalno stajati i pružiti itekakav otpor svima koji mu stanu na put, a ne samo kao pričuva na leđima najdražeg nam Lombaxa.

LEBDEĆE ČIZME



PREMA ONOME ŠTO smo zaključili igrajući demo na E3-ju, ali i po novom prikazanom materijalu, igračka mehanika R&CF-a se u biti nije mijenjala. Još uvijek je riječ o kombinaciji platformiranja, akcije, napucavanja i istraživanja u simpatičnom arkađnom stilu. No ono što je samu igrivost uvijek mijenjalo jest inovativna oprema koju Ratchet koristi. Ovaj put to su Hover boots, čizme koje dolaze kao nadomjestak dodatnom skoku (jer nema Clankova propelera) i omogućit će brzo kretanje, a najlakše ih je usporediti s Jakovim hoverboardom u Jaku 2 i 3. Osim što će koristiti za brže kretanje po golemim lokacijama, imat će bitnu ulogu u određenim preprekama i zagonetkama, a kojima je moguće preskakati velike površine uz pomoć "boost jump" platformi, putem kojih ćemo nerijetko stizati i do skrivenog blaga.

AAAAND - ACTION!



RATCHET I CLANK najbolje funkcioniraju zajedno, i to je činjenica, iako nam je Insomniac spomenutim spin-offovima omogućio da ih vidimo u solo akcijama, u kojima su se podjednako dobro držali bez pomoći drugoga. Ratchet je ponovo u potrazi za svojim limenim kompanjonom, a vrijeme radnje će se odvijati odmah nakon Quest for Bootyja. Ovaj ćemo put igrati u ulogama obaju protagonista u odvojenim misijama, no kada će se, a znamo da hoće (jer ćemo se tijekom igranja s Ratchetom susresti s izgubljenim Zonijem), ponovo udružiti, još uvijek nije poznato. Kreativni direktor Brian Allgeier je izjavio kako postoji šansa da se dvojac zauvijek rastane, što ćemo otkriti u igri. Insomniac tvrdi kako je igra namijenjena i onima koji prijašnje igre nisu igrali, dok će se priča nadoknaditi flashbackovima i intro animacijom.

FOLLOW THE WHITE RABBIT



"VRIJEME" U PODNASLOVU igre nije stvar slučajnosti ili estetike, nego je riječ o velikom igračkom faktoru koji je utjecao na stvaranje nekih novih mehanika. U prikazanoj demonstraciji na Conu Clank je unutar goleme građevine znane kao Great Clock manipulirao vremenom, koje mu omogućuje novo oruđe/oružje Chronoscepter. Sposobnost zaustavljanja vremena unutar "zaštitnog" polja nešto je što smo vidjeli i prije, no Clank to koristi na razne načine, bilo usporavanjem pokretnih platformi po kojima se, unutar stvorenog polja putem Chronosceptera, može kretati slobodno, ili pak protivnika. U jednoj prikazanoj borbi protiv bossa ova se sposobnost pokazala ključnom, a uz to ćemo uvijek moći zamahnuti Chronoscepterom i na klasičan način zatući protivnika.



IGRANJE S RATCHETOM zasigurno će biti primamljivije ljubiteljima igara bržeg i akcijom nabijenijeg tempa. Praktički sve što smo iskusili u Tools of Destructionu i Quest for Bootyju prisutno je i sada, no u više adrenalinskog obliku. Ipak, s Ratchetom se nećemo samo napucavati, grindati po golemim rampama i voziti hoverčizmama. Na E3-ju smo odigrali level u kojem smo se koristili simpatično osmišljenim OmniSoakerom, oruđem koje funkcionira tako da smo ga prvo napunili vodom, te njome zalijevali obližnju biljku koju smo koristili kao odskočnu platformu, ali i onu koja ispušta nektar, koji zatim koristimo za mamljenje i oslobađanje prostora od roja posrnulih "kukaca" nalik na alienske skarabeje.

REKORDER



RATCHET NIJE SAM



U IGRI ĆE se pojaviti otprije poznati likovi poput Captaina Qwarka i glavnog antagonista, zločestog doktora Nefariousa, kojeg smo upoznali još u Up Your Arsenalu prije pet godina, te ga ponovo vidjeli u Quest for Bootyju, a uz kojeg je uvijek njegov batler Lawrence. Jedna od velikih novosti i iznenađenja za sve fanove je prikazivanje novog lika, generala Alistera Azimutha, koji je, nećete vjerovati, Lombax. Možete samo misliti koliki je to šok za Ratcheta, koji je do sada živio u zabludi da je jedini preostali od svog naroda.

RATCHET VS. NATHAN HALE



S OBZIROM NA to da se radi o autorima Resistancea, ne bi bilo suludo očekivati fokusiranost akcije na napucavanje, što je oduvijek bio važan element ovog serijala. No na jedan drugi, više simpatični i arkadniji način, što je prije svega rezultat otkaćeno dizajniranog oružja s još ludim namjenama. Tako ćemo ovoga puta na raspolaganju imati Sonic Eruptor, koji je zapravo nekakva životinja koja, kad je povučemo u trenutku kad pokazivač dođe do određene točke, glasno podriguje (developeri to nazivaju "zovom parenja") i demolira sve u blizini. Po viđenom na sajmu E3, izgleda simpatično, ali i vrlo korisno. Tu su i CryoMine, bacač svojevrsnih "mina" koje smrjavaju protivnika na određeno vrijeme, snajper Plasma Striker, bacač raketa Negotiator, te neka otprije poznata oružja poput vjernog francuskog ključa. Valja spomenuti i Spiral of Death, oružje koje je dizajnirao fan, koje je zapravo kombinacija tračne pile i yoyoa, kojim se bacaju oštri "listovi" te se zatim poput yoyoa vraćaju natrag.



OSIM BACANJA "VREMENSKIH KUGLI", Chronoscepterom ćemo se služiti i za obavljanje izazovnijih zagonetki. Prikazani tip zagonetki zasniva se na Clankovoj sposobnosti doslovnog snimanja svojih akcija. Da pojasnimo: pred zaključanim vratima stoje dvije podloge, te prekidač koji ih otvara samo dok Clank stoji na njemu. I dok bi u nekim drugim igrama na prekidač stavili nekakav predmet, Chronoscepterova sposobnost "Record" omogućit će Clanku da snimi svoje stajanje na prekidaču, te ga u obliku replaya pokrene. Tada ćemo se kontrolirajući pravog Clanka približiti vratima i proći kroz njih, nakon što snimljeni Clank stane na prekidač. Možda izgleda jednostavno, no

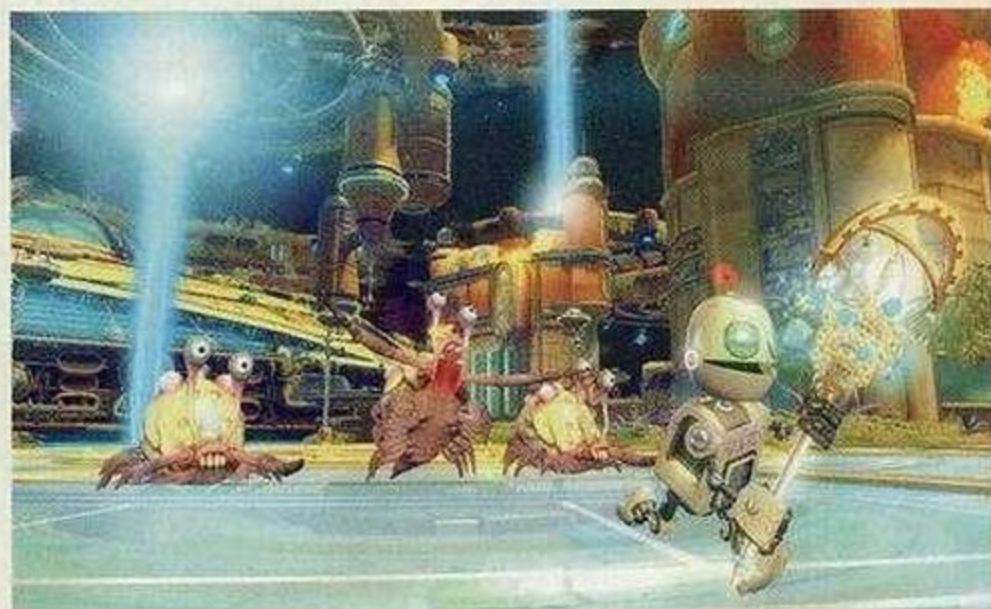
kako napredujemo, tako će i zagonetke postajati teže i složenije, s većim brojem prekidača, platformi, liftova i koječega drugog, a prilikom svega treba paziti na timing i dobro odmjeriti početak i kraj snimanja.



FOTO

FINIŠ

ODUŠEVljeni smo vizualnom kvalitetom igre, pažnjom koju je Insomniac posvetio detaljima, kao i šašavom i humorističnom dizajnu na svakome koraku. Šareni i pitoreskni krajolici dodatno stvaraju osjećaj spektakularnosti, a uništavanje protivnika najrazličitijih oblika i veličina, od malih alienskih životinja do golemih robota, superzabavnim i originalno dizajniranim oružjem stvara osjećaj eksplozivne akcije. Kad smo ih se već dotakli, moramo reći da su lokacije goleme, do te mjere da smo gotovo imali osjećaj kako se radi o igri sandbox stila. S obzirom na to da je još demo s E3-ja bio u 85-postotnoj fazi razvoja, te da prikazani dio na Conu ostavlja dojam dovršenog proizvoda, igru očekujemo već ujesen, iako nikakav konkretan datum izlaska nije obznanjen u vrijeme pisanja ove najave. Još ćemo jednom naglasiti kako nam se kombinacija akcijske igre s Ratchetom i više logičkih segmenata s Clankom itekako sviđa, te jedva čekamo da zaigramo A Crack in Time.





LETI, LETI MARIO
U odijelu s propelerom na glavi moguće je skakati više i dohvatiti predmete do kojih ostali ne mogu



LED ZA MOJ VISKI
Igrač koji odijene odijelo pingvina kratkotrajno može hodati po ledu i protivnike gađati grudama

Za zabavu nam trebaju samo prijatelji

NEW Super Mario Bros. Wii

U današnje vrijeme sveprisutnog 3D-a ponuditi tržištu klasičnu 2D platformsku igru? To može samo Nintendo

IZLAZI KRAJEM GODINE ŽANR PLATFORMER IGRAČI 1-4 PROIZVOĐAČ NINTENDO IZDAVAČ NINTENDO [HTTP://WWW.NINTENDO.COM](http://www.nintendo.com)

Wii exclusive

U posljednjih nekoliko godina, što god Nintendo učini ispadne senzacionalno - od DS-a, preko Wiija do Wii Fita - pa se nitko više ne usudi reći da će neka njihova ideja loše proći. Ovdje nam to ni ne pada na pamet, jer NSMBW (uf, koja kratica) smo isprobali i sasvim smo sigurni da će biti super.

NE PADAJTE NA IZGLED

A na prvi pogled i nije nešto: 2D platformska igra s pogledom sa strane koja stilom i kvalitetom grafike odgovara DS verziji SMB-a kakvu smo igrali prije nekoliko godina. Igra se tako da Wiimote držite postrance, koristeći tipke za smjer te tipke 1 i 2 za skok i sprint. Dodajte levele

FACT TABLICA

- mješavina težih i lakših elemenata na istim levelima
- igrači će si međusobno pomagati, ali i nadmetati se
- prvi SMB s kooperativnom grupnom igrom
- prva Wii igra sa sustavom 'demo play'

smještene u standardni zeleno-plavi Mariov okoliš, vulkane i lavu te snijeg i zamrznute platforme i imate snažan osjećaj "deja vu". Prava klasika. Ono što nije klasično jest činjenica da je NSMBW namijenjen prije svega grupnoj igri. Odjednom u njoj mogu sudjelovati do četiri igrača, pri čemu jedan vodi Marija (naravno), drugi Luigi, a treći

i četvrti dvojicu Toada različitih boja. Iako je osnovni cilj doći do kraja levela, a igrači si međusobno mogu pomagati u skokovima na daleke platforme i izbjegavanju protivnika, igra ima i natjecateljsku komponentu jer na kraju svakog levela objavljuje se pobjednik koji je imao najviše skupljenih novčića.

TUŽNO JE BITI SAM

Leveli su na prvi pogled klasični, no zanimljivo su dizajnirani tako da uvijek imaju i lakši i teži put kako bi i manje i više iskusni igrači u njima pronašli odgovarajući izazov. Igra će osim toga imati i opciju "demo play" o kojoj više čitajte u posebnom okviru, a međusobno pomaganje između igrača imat će veliku ulogu. Doduše, mnogo je zabavnije suigrače bacati u rupe, od njihovih glava odskakivati do bonus predmeta i slično, ali za borbu protiv bossova i pristup nekim skrivenim lokacijama suradnja će biti nužna.

U svojoj osnovi, svi će leveli (a trebalo bi ih biti više od 80) biti dizajnirani da ih je moguće završiti i samostalno, no ne treba se zavaravati - ovo je igra namijenjena za grupno igranje i upravo je na taj način najzabavnija. Pri tome je gotovo svaki

ZAVRŠI ZA MENE

O NOVOM NINTENDOVU sustavu koji omogućuje početnicima da vide levele do kojih ne bi mogli doći svojom vještinom već smo pisali, a NEW Super Mario Bros. Wii bit će prva igra koja će ga podržavati. Da podsjetimo, stvar će funkcionirati tako da će igrač moći prepustiti kontrolu nad akcijom umjetnoj inteligenciji te gledati "demo" prelaska igre do trenutka u kojem poželi ponovo uskočiti. Najavljeno je da na ovaj način neće biti moguće otključavanje bonusa koji će biti nagrada za one koji do njih uspiju doći sami, a mi mislimo da je igranje samo sebi najveća nagrada. Osjećaj postignuća nakon uspješnog završavanja izazovnog levela definitivno je ono zbog čega pokušavamo ponovo, no nije nam na kraj pameti reći da se ovdje radi o lošoj

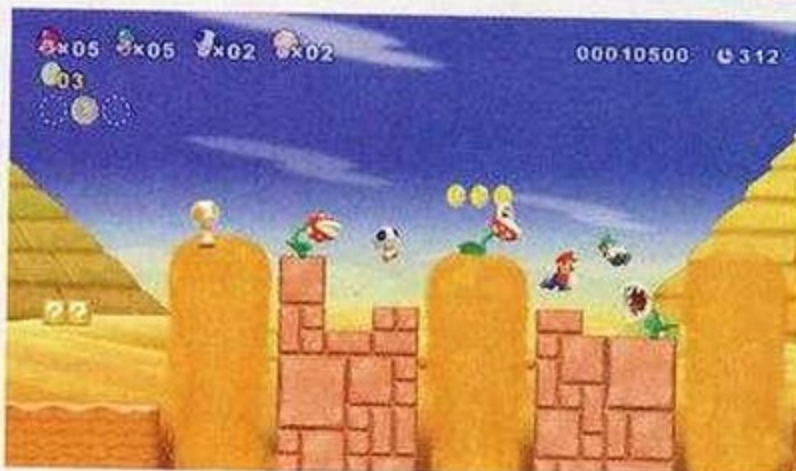
funkciji. Konačno, zašto mlađi i manje iskusni igrači ne bi vidjeli kasnije levele? Tada će nas više poštovati kad saznaju da smo ih samostalno prešli. Naravno, iskusni igrači poput nas takvu funkciju ne bi nikad koristili. Ili, gotovo nikad.



KAD POSTANE PRETEŠKO Opcija 'završi za mene' mogla bi postati primamljiva



UTRKA ZA YOSHIJEM
Simpatičnih dinosaura neće biti dosta za sve igrače na njemu znatno je mobilniji



TRAŽI SVOJU BOJU
Određene platforme i druge objekte mogu pomicati samo igrači odgovarajuće boje Wiimoteom

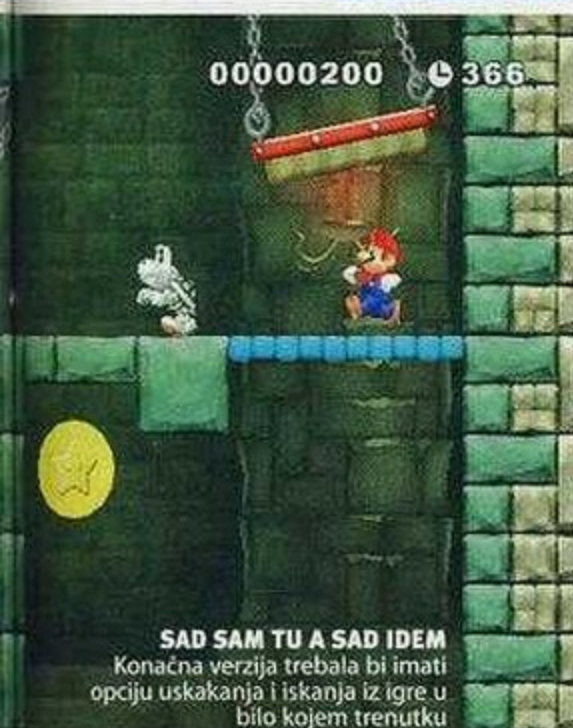
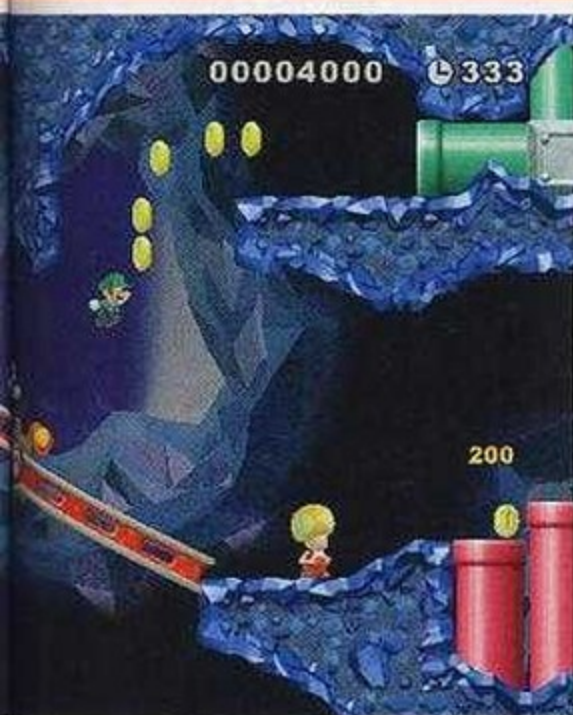




POMOZI PRIJATELJU
Igru ne morate igrati natjecateljski, no uvijek treba biti na oprezu jer partnerstva lako pucaju



ODRŽATI KORAK
Kamera je tek minimalno pomična pa zaostajanje vodi ispadanju s ekrana i onda...



SAD SAM TU A SAD IDEM
Konačna verzija trebala bi imati opciju uskakanja i iskanja iz igre u bilo kojem trenutku

SJETIMO SE...

U DANAŠNJOJ PONUDI videoigara praktički nema neisprobanog koncepta pa je i kooperativno-kompetitivna akcijska igra s četiri igrača odjednom već viđena. Najbolji primjer koji nam pada na pamet je Nintendova *Zelda: Four Swords Adventures* (GP27, 16/20) za GameCube. S obzirom na to da je svaki igrač morao imati i GBA i kabel za spajanje s velikom konzolom, bilo je teško sastaviti tim, no igra je bila vrlo zabavna, sa zagonetkama i problemima osmišljenim za zajedničko rješavanje te dobro odvođenim brojem protivnika i mnoštvom prilika da se igrači međusobno posvađaju oko magičnih predmeta i šarenih kristalića. Ovo je definitivno klasik koji bismo željeli ponovo zaigrati na Wiiu.



MOŽDA GA PRERADE? S obzirom na to da ga zbog potrebnog hardvera mnogo igrača nije vidjelo, *Four Swords Adventures* idealan je kandidat za preradu za Wii

trenutak prvih deset levela prikazanih u igrovom demou bio ispunjen novim otkrićima mogućnosti interakcije s okolinom i raznolikim varijacijama pokreta koje je moguće izvući iz nekoliko osnovnih komandi. A ne sumnjamo da će noviteta i raznolikosti biti još mnogo više od onog što smo vidjeli.

Ukratko, iako izgleda skromno i jednostavno, komponenta grupnog igranja (i to ne online, nego s prijateljima u istoj sobi), čini *NEW Super Mario Bros. Wii* jednom od najzabavnijih igara koje smo vidjeli u posljednje vrijeme i smješta ga visoko na listu naslova koje planiramo igrati u pretrpanoj blagdanskim sezoni.

Berislav Jozić



GP FOCUS

Imate li nekoliko prijatelja koji bi bili spremni ovo zaigrati s vama, to bi vam mogla biti najzabavnija igra blagdanske sezone. Pitamo se ipak koliko će biti zabavno ako ste sami.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



SET-PIECE Za svaki profil će biti moguće kreirati 32 akcije a četiri od njih bit će moguće koristiti u utakmici ovisno o području terena (uz kornet zastavicu, izvan šesnaesterca i sl.)

Trenutačno stanje dovršenosti - 75 posto

FIFA 10

Nove informacije

Nove informacije otkrivene prije premijere na sajmu GamesCom u Kölnu

IZLAZI 2. LISTOPADA 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

Dok čekamo sajam Gamescom krajem kolovoza i isprobavanje nove verzije igre, autori igre trude se da ne zaboravimo na Fifu 10 te nastavljaju polako otkrivati što mijenjaju, unapređuju ili popravljaju u serijalu. Tako je Santiago Jaramillo, gameplay producent, u svom blogu najavio smanjenje brzine driblinga, mogućnost da golmani dobiju crveni karton, kako će neke cut scene biti zamijenjene reakcijama igrača na terenu, zatim kako će biti moguće jednostavno promijeniti izvođača slobodnjaka kao i pomicati živi zid u obrambenoj igri te da je moguće i brzo izvesti slobodnjak dok se protivnička ekipa još nije postavila (ako sudac to dopusti). Također najavljuje novosti poput iznimno dalekog ubacivanja lopte iz auta s igračima koji imaju tu specijalnost navodeći za

FACT TABLICA

- mogućnost kreiranja i odigravanja akcija nakon slobodnjaka i korneta
- golmani sad mogu dobiti crveni karton
- brzina driblinga smanjena
- mogućnost pomicanja živog zida
- brzo izvođenje slobodnjaka

primjer Roryja Delapa iz Stoke Cityja, ali i zanimljivi Set-Piece editor u kojem će biti moguće detaljno kreirati akcije i kretnje igrača pri izvođenju slobodnjaka i korneta. Slobodnjaci i korneri će se i dalje moći izvoditi kao i prije, no oni pedantniji igrači poželjet će u trening modu kreirati nekoliko akcija koje se u utakmici jednostavno pozivaju preko d-pada. Sudeći po reakciji producenta igre Davida Ruttera, ta mogućnost vrlo vjerojatno neće biti uključena u online utakmicama kako bi se izbjegla mogućnost exploita. **Dario Zrno**



KREIRANJE je jednostavno izborom igrača i pritiskom na record snimate njegovo predviđeno kretanje koje sami izvodite i tako za svakog igrača pojedinačno.

GP FOCUS

Nekoliko novih informacija, uključujući i zanimljivi Set-Piece editor, nije posebno promijenilo naša velika očekivanja. Ionako je ostalo još malo vremena do prvog javnog sučeljavanja ovogodišnjih verzija Fife i PES-a.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



DINAMIKA Umjesto unaprijed snimljenih cut scena u prekidima igre češće ćemo vidati samo reakcije igrača na terenu

FOTO NAJAVA

piše **McSTINGEr**

Colin McRae: DiRT 2

**IGRALI
SMO**

Kad srce kaže reli, kaže Hrvatska - novi moto za novi nastavak najprljavije vožnje ikad

IZLAZI 10. RUJNA (PC VERZIJA U PROSINCU) PROIZVOĐAČ CODEMASTERS IZDAVAČ CODEMASTERS
[HTTP://www.dirt2game.com/](http://www.dirt2game.com/) PLATFORME PS3/X360/PC/Wii/PSP/DS

Eto, konačno smo dobili i službenu potvrdu datuma početka prljanja naših dnevnih boravaka i soba. Codesi su izišli s datumom 10. rujna, termin je skoro idealan, taman sa završetkom ljetovanja i uoči početka najavljenе krize. No kako nas nebi ostavili u pre velikom očekivanju, poslali su nam i jednu betu - tek toliko da onjušimo ono što dolazi... Novi engine, nova imena i više od stotinu različitih natjecanja koja uključuju i solo izazove pravih reli etapa i agresivnih utrka protiv drugih vozila na najzahtjevnijim svjetskim lokacijama, uključujući i naš Velebit. Od blatnih staza kroz malezijske prašume do stadionskih utrka u Londonu i LA-u, imali smo priliku susresti se s modernim off-road natjecanjima kao što su Rallycross, Trailblazer, Raid, Landrush i, naravno, klasični Rally. Velik naglasak biti će na online multiplayer igranju (koji trenutno nije u funkciji) jer će jedino ono moći omogućiti potpuni uspjeh igre u današnjim vremenima zbog jake konkurencije koja kuca na vrata iduće jeseni i zime. Jedva čekamo!

OŠTEĆENJA



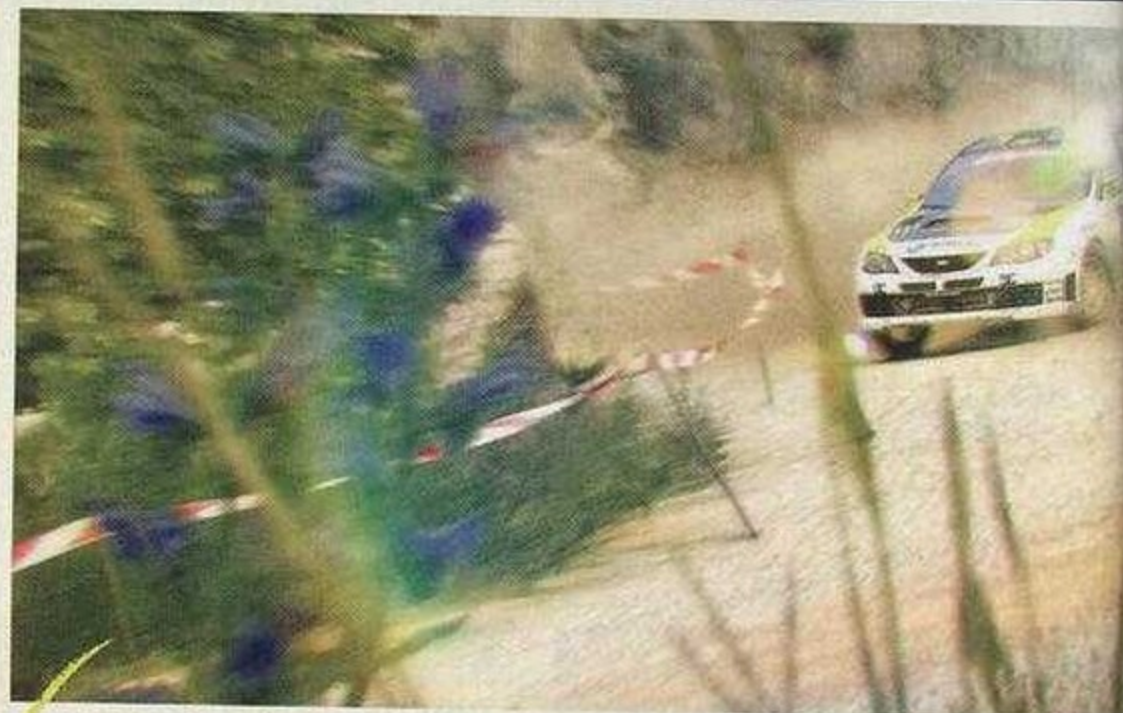
KAO I DO SADA, oštećenja su na vrhu Codemastersove liste prioriteta pri izradi trkačkih igara. Ona izgledaju sjajno ali malo nas smeta (barem za sada, u ovoj verziji) što se reli utrke voze dosta kratko te je samim time teško uništiti auto do ozbiljne mjere. Fali izazova. U grupnim trkama je zato AI vrlo surov i ukoliko ne stvorite pristojnu prednost redovno će vam vratiti za sve pokušaje guranja. Mladji uzrasti će zasigurno uživati u masakriranju automobila (koje je riješeno jednostavnim otključavanjem skinova).

BATTERSEA...



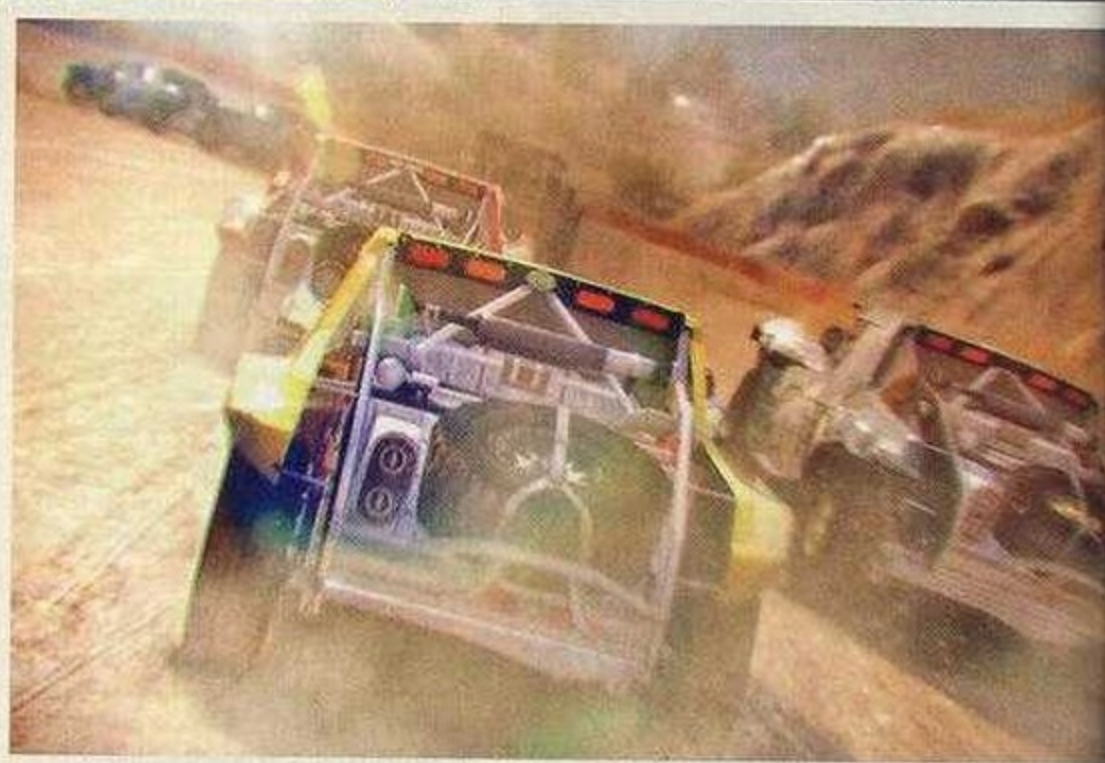
...je dio Londona koji se nalazi na južnoj obali Temze gdje je jedna od "znamenitosti" i Battersea Power Station, koji je davno zatvoren zbog zagađenja, no u igri je poslužio kao idealan teren za kružne (polu)offroad utrke. Općenito, stavljen je veliki naglasak na stvarne lokacije po kojima će se voziti, što daje posebnu draž vozačkim igrama.

VELEBITSKA AVANTURA



KRUHA I IGARA. Mjesto radnje je Velebit i cesta preko Malog Alana (staza je i imenovana na hrvatskom - "Velebitska avantura") pa nam je jasno zašto su je autori izabrali - lokacija je jednostavno predivna u svojoj surovosti. Jedan od detalja koji smo primjetili kod vožnje su znakovi "NE PRILAZITE" - na ovom području je velika opasnost od mina. Sama staza je vrlo lijepa ali i dosta zahtjevna s obzirom na malu širinu "ograda" od blokova kamena, te brda koja se mjestimice vole zavući pod auto i s lakoćom ga okrenuti na krov. Sva sreća da postoji instant replay/retry.

AMERIKANIZACIJA



NAJVEĆE ZAMJERKE, ako se to tako uopće može nazvati, dolaze od europskih fanova igre, a odnose se na pretjeranu amerikanizaciju igre i uvođenje puno utrka koje preferiraju Amerikanci. Istina, reli kao jedina disciplina kojom se bavio Colin McRae Rally jest pomalo zapostavljena, no tržište čini svoje i igračima se jednostavno mora ponuditi širina i što veći izbor, osobito ako se želi ostvariti kvalitetno multiplayer utrkivanje. Jedne od takvih su i utrke kamiona (Amerikanci katkad imaju čudne nazive za bolide) odnosno pick-up vozila kakva možemo vidjeti na slici. Dobra vijest je da su svi modovi daleko razrađeniji i igriviji od prvog nastavka, iako je verzija koju smo igrali još uvijek u razvojnoj fazi.

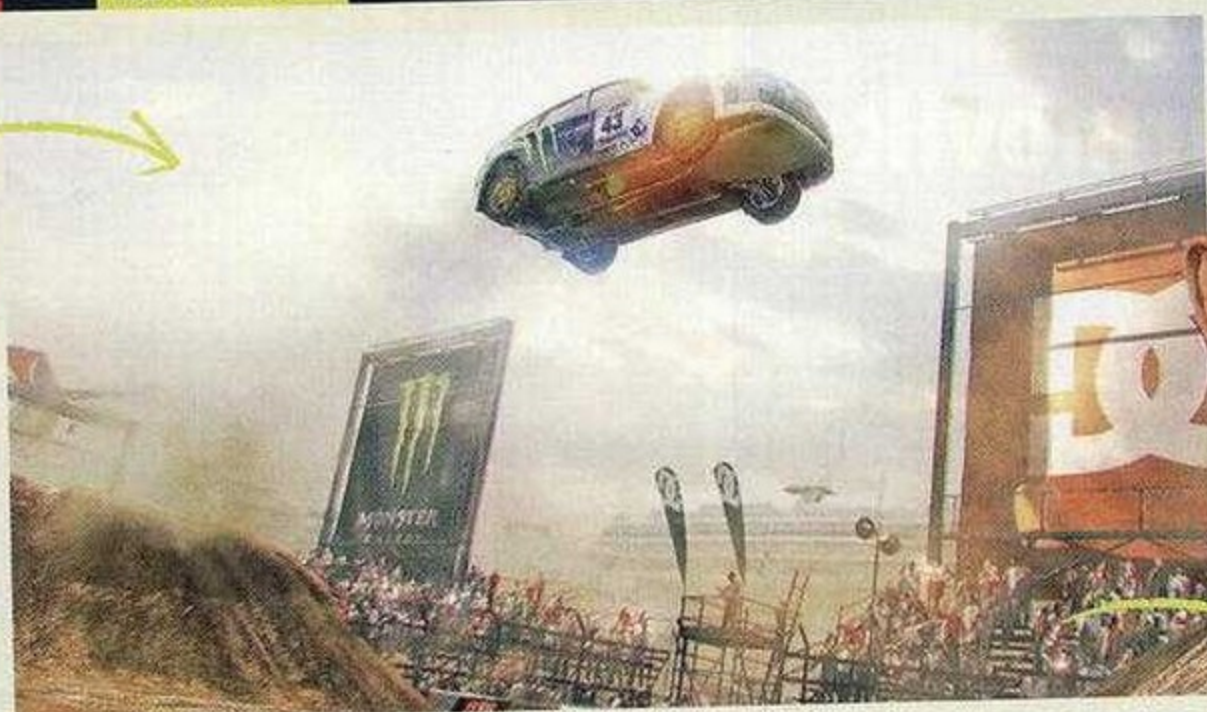
MIRIS MEKE



KRIS MEEKE

NA NEDAVNO ODRŽANOM festivalu Goodwood na štandu Colin McRae dobrotvorne zaklade bila je izložena i igriva verzija igre koju su posjetitelji mogli isprobati s volanom G25 u društvu poznatih reli vozača poput Krisa Meekea i Sebastiana Loeba. Inače, igra ima podršku za gotovo sve volane renomiranih proizvođača, a zanimljiv je detalj koji je slučajno procurio na internetskim forumima. Na popisu Logitechovih volana našao se i G27, za koji do tada nitko nije čuo. Ispostavilo se da je informacija pogreškom objavljena, no ubrzo su uslijedila neslužbena priznanja da Logitech radi na novom volanu, nasljednika modela G25, a objavljene su i neke slike. Ipak, do službene potvrde suzdržat ćemo se njihova objavljivanja, a spomenute slike potražite preko prijatelja googlea.

KEN BLOCK



DRUGI DIO PRIČE o amerikanizaciji Collina odnosi se na pojavu novih lica s američke trkačke scene. Ipak, njihov uspjeh je odavno prešao na globalnu razinu tako da malo tko danas nije čuo za imena poput Travisa Pastrana, Davea Mirra i Tannera Fausta, a vjerojatno nema zaljubljenika u autosport koji nije barem jednom pogledao fenomenalne filmove na "jubitou" i divio se majstorijama Kena Blocka, jednog od najboljih vozača relija američke scene.

PC CODESI

su nedavno objavili da će PC verzija igre koristiti nadolazeći DirectX 11, stoga je njen izlazak odgođen za prosinac. Oni kažu da žele igračima omogućiti što bolje vizualno iskustvo s igrom, a mi kažemo da će mnogi, ako žele igrati DiRT 2 na PC-ju, biti prišljeni iskrpati novac za novi hardver, a i Windowse 7 ili Vistu.



ŠTO VIŠE TO BOLJE?



NA KRAJU SE sve svodi na zaradu pa tako ne začuđuje broj platformi na kojima će se DiRT 2 moći igrati. S jedne strane su PC i next-gen konzole, s druge strane Wii i prijenosne konzole. Kako će se to odraziti na kvalitetu igre nećemo moći saznati dok nam igra ne dođe u ruke, no vlasnici Wiija će sigurno biti presretni što će imati zabavu za cijelo društvo u vidu multiplayera za četiri igrača.

FOTO FINIŠ

DiRT 2 izgleda sjajno i još bolje se vozi. Mnogo je narastao na svim poljima, produkcija je visoka i koketira s EA-ovim naslovima, detalja je mnogo (u autu nam više plištane kockice, a u kamp kućici izvešana je hrvatska zastava). Zvuk je detaljan, a replay maestralan s mogućnostima poput finog kontroliranja brzine prikaza uz pomoć analognih kontrola. Na to se nastavlja i još jedan skok u evoluciji, tj. mogućnost nastavka vožnje iz trenutne replay pozicije. Ovo je odlično izvedeno i daje vam priliku da bolje odvozite dio u kojem ste ispali iz linije (broj pokušaja varira od 0 do 5, a ovisi o težini koju ste si prije utrke odabrali). U svakom slučaju golem skok u odnosu na prvi DiRT razveselit će sve poklonike vožnje no spomenuto okretanje k zapadnom tržištu moglo bi se u očima nekih pokazati kao dvosjekli mač.



FOTO NAJAVA

piše STINGEROVIĆ

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Konačno je došlo vrijeme da konzole dobiju pravu simulaciju letenja, a Sturmovik je pravo ime za taj posao

IZLAZI 4. RUJNA PROIZVOĐAČ 1C COMPANY IZDAVAČ 505 GAMES
[HTTP://www.il2game.com/](http://www.il2game.com/) PLATFORME PS3/X360/PSP/DS

Proteklih godina mogli smo igrati popriličan broj letaćkih naslova, no oni su na konzolama uz svoje ime uvijek imali prišivenu etiketu arkada. PC je oduvijek vrijedio kao jedina sprava koja nam je mogla omogućiti realnost u simulacijama letenja, a IL-2 Sturmovik je bio jedna od najboljih ratnih simulacija letenja. No izgleda da je došlo vrijeme da i konzole pokažu što mogu napraviti u vezi s time, pa nam ostaje da pričekamo rujn i sami se uvjerimo kako će stvari funkcionirati. A moramo priznati da paket novosti koje najavljuju jako lijepo zvuči. Dakle, vrijeme radnje je II. svjetski rat, mjesto radnje Europa i šest najvažnijih lokacija u kojima je sudjelovala avijacija. To su Bitka za Britaniju, Staljingrad, Berlin, Sicilija, Bitka za Bulge i Korsun kroz koje ćete otključati 40 vjerno napravljenih aviona, te sudjelovati u zračnim bitkama i bombardiranjima u više od 50 misija kroz kampanju na vjerno napravljenim krajoletima.

MULTIPLAYER

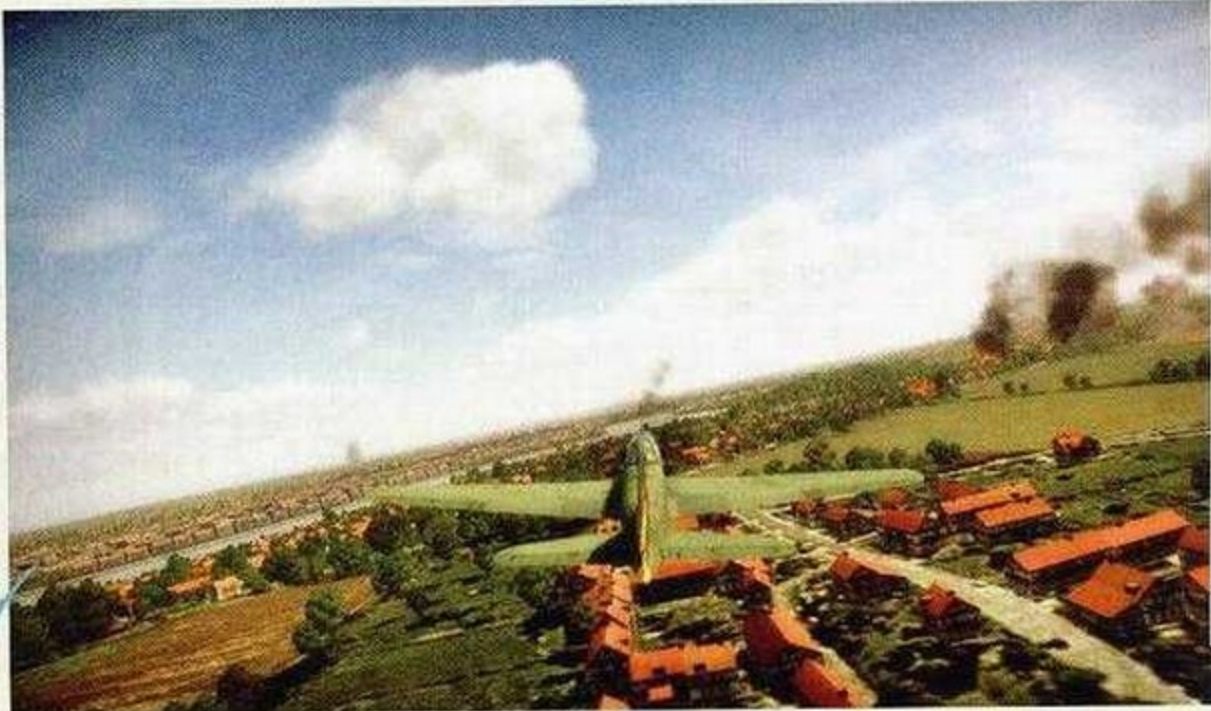


OSIM VELIKE KAMPANJE igra će raspolagati i multiplayer opcijom koja će obilovati death match, capture the flag, team vs. team modovima koji će uključivati i slijetanje na pojedini aerodrom da biste ga dobili pod svoju kontrolu i iskoristili kao respawn pointe. Naravno prije borbi moći ćete odabrati boju svoje ekipe i vrstu naoružanja svojih letjelica. Dakle, dobivamo pravi leteći FPS.

OŠTEĆENJA



ARKADA ILI SIMULACIJA?

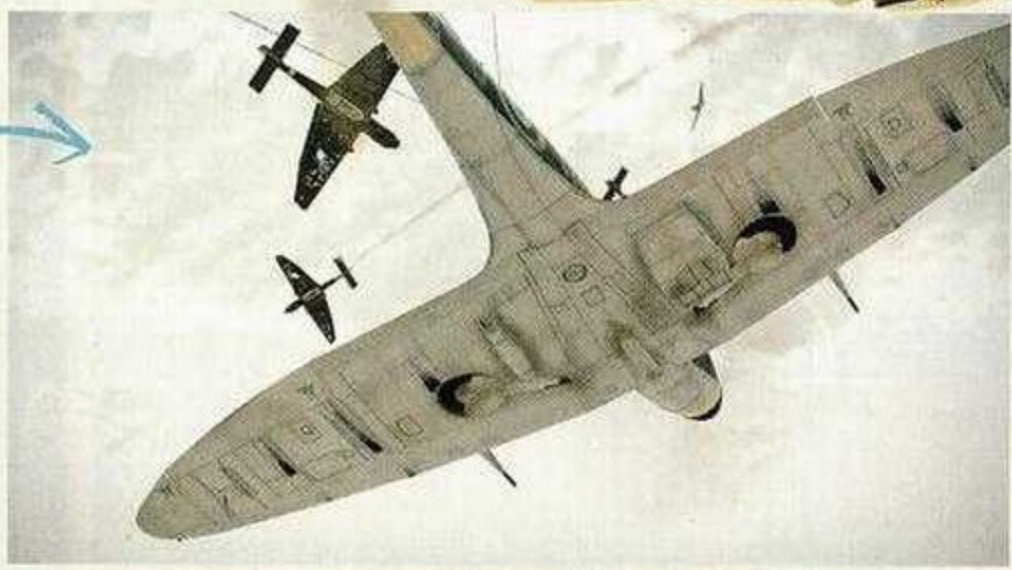


NAJVEĆI PROBLEM OVAKVIH naslova je kako pronaći pravu mjeru za sve vrste igrača. Stvar je riješena na jednostavan način, slično kao što će biti i u novom Gran Turizmu, sami ćete izabrati što želite i problem je riješen. Svi oni koji će željeti uživati u jednostavnom letenju i napucavanju u meniju će odabrati Arkadne postavke, dok će svi oni koji preferiraju pravu stvar kliknuti na Realistic ili Simulation mode koji će im dati mnogo više posla u kokpitu. To nas jako veseli jer smo se uplašili da će Sturmovik izgubiti onu težinu koju su imale verzije igre za PC.

AVIONI



VIŠE OD ČETRDESET modela raznih lovaca, borbenih aviona i bombardera kreatori su uvrstili u igru i pokušali što vjernije dočarati njihove letачke karakteristike. U tu svrhu na početku igre naići ćete na vrlo detaljan tutorial koji će vas na zanimljiv način uvesti u sve tajne letenja u to vrijeme. Zbog rata avioni su se jako brzo morali razvijati, pa su bili i vrlo različiti po svojim sposobnostima (neki i vrlo nesigurni), što će se u igri moći jako dobro osjetiti.



JEDNAKO KAO ŠTO su u igru uvedeni realni prikazi okoliša obogatili njen gameplay, IL-2 se također s razlogom može pohvaliti potpuno novim enginom oštećenja. Igrači će tako imati priliku u realnom vremenu vidjeti oštećenja aviona kao što su rupe u trupu i krilima, čak će otpadati dijelovi, dok će u zraku ostajati tragovi dima i artiljerije.

KOKPIT



ARDENI

Jedna od presudnih bitaka nakon što su se saveznici iskrcali na europsko tlo nakon svih "zemaljskih" pućina našla je svoje mjesto i u simulaciji letenja pa ćete konačno moći steći uvid u to kako je to bilo iznad snijegom i ledom prekrivenih šuma. Posebnu atmosferu igri će dati višestruko nagrađivani kompozitor Jeremy Soule (među ostalim KOTOR i Oblivion) i glumac Joss Ackland (naci diplomat u Smrtonosnom oružju 2) koji će kao narator svojim glasom dodatno nabijati atmosferu.



KAKO SU AVIONI vjerno reproducirani izvana, tako je i unutrašnjost u potpunosti prenesena. U simulacijskom modu ovaj pogled i kontroliranje svih instrumenata donijet će posebnu draž tijekom leta i borbi. Imat ćete idealnu priliku, nakon svih modernih letaćkih igara s navođenim raketama, osjetiti kako je to bilo u vremenima kad se nišaniilo preko komada stakla, dok u isto vrijeme morate paziti hoće li avion izdržati sve nagle promjene smjera i brzine.

PTIČJA PERSPEKTIVA

Najfascinantniji podatak odnosi se na način izrade terena. Kreatori igre koristili su se satelitskim snimkama stvarnih lokacija, te slikama i videomaterijalima koji su snimani za vrijeme II. svjetskog rata kako bi što vjernije prikazali mjesta radnje. Tamo gdje nije bilo arhivskih podataka programeri su stvarali jedinstvene građevine u duhu tog vremena koristeći stil iz susjednih gradova te ere. Više od dva milijuna zgrada i 34 milijuna stabala stavljenih u igru zorno oslikava razinu realizma.



FOTO FINIŠ

Ime igre, uz činjenicu da poseban tim razvija igru za velike konzole, a poseban za ručne konzole, budi nam nadu da je cijeli projekt napravljen vrlo ozbiljno, u rangu dosadašnjih naslova rađenih za PC. Ako se ostvare sve najave koje su kreatori igre pustili u opticaj, očekuje nas vrlo zanimljiv naslov, koji ćemo dočekati širom raširenih ruku kao ugodnu promjenu u moru klasičnih FPS naslova kojima smo doslovno zatrpani od izlaska next-gen konzola na tržište.



Poeta, lingvist, mistik, ekscentrik, ali prije svega izumitelj s više od 700 patenata i čovjek koji je izmislio 20. stoljeće

Vanzemaljac

Matrix
iliti
glavom u
pijesak

U vijek u isto vrijeme pada mi ta anegdota na pamet: na nekom fakultetu učeni profesor fizike drži predavanje o elektricitetu i kako ga ljudski rod, još od starih Grka, zna samo koristiti, ali ne i objasniti, te primjeti studenta koji je malo zadrijemao. - Vi, kolega, sigurno znate objasniti ovu pojavu - a ovaj se jadničak, tek prenuo iz sna i ne znajući o čemu je riječ stao opravdavati - Da, naravno da znam, pa to smo učili... Nakon sveopćeg smijeha, profesor mu poručuje: - Možda je i bio jedan koji je znao, ali on je, nažalost, umro. I tako uvijek u isto vrijeme, oko 10. srpnja, dana kada se rodio jedan od najvećih sinova svih naših (ali to stvaarano moram tako reći) naroda i narodnosti, kako su to voljeli govoriti na svečanostima dok smo bili mali, Nikola Tesla.

I ove godine Teslin rodendan nikako nije prošao nezapaženo. Sjetile su ga se jedne naše dnevne novine, a i Google je cijeli dan imao čuvenu Teslinu zavojnicu utkanu u svoj logo. A ja sam s najdražom elektrotehničarkom raspravljao o Teslinoj vezi s vanzemaljskim inteligencijama. To jednostavno tako mora biti, jer sam išao u školu Teslinog imena (koja ga je nekim čudom još i zadržala), pa se smatram jednim od čuvara tradicije. Vanzemaljske, ili ne, teško je običnom čovjeku objasniti sve puteve Teslinog genija. Imao je izuzetnu sposobnost vizualizacije koja je bila u stanju preokrenuti, sastaviti i rastaviti svaki stroj još u mislima, pa se žalio da nikada ne zna ima li posla sa stvarnim ili još zamišljenim uređajem. Imamo li na umu da je živio od sredine 19. do sredine 20. stoljeća kada tehnike vizualizacije i fotografskog pamćenja nikome nisu bile niti u peti, jasno je kako su ga suvremenici doživljavali. Imao je i natprosječno razvijen oječaj vida i sluha. Kako i sam kaže u knjizi "Moji pronalasci" mogao je jasno razaznavati predmete tamo gdje njegovi prijatelji nisu vidjeli čak ni tragove. Ali je zato slijetanje muhe na stol doživljavao kao pravi potres, a u Budimpešti krevet stavljao na gumene jastuke kako bi, neometan vibracijama, mogao odspavati svoja četiri sata. U takvom jednom hipersenzibilnom razdoblju u samo dva mjeseca napravio je nacрте svih dinamo elektromotora i načelo izmjenične struje koju koristimo već stotinjak godina.

Pa je osamdesetih godina 19. st. krenuo u Ameriku gdje je nakon kratke avanture s Edisonom (koji mu se nikako nije svidio) uz pomoć industrijalca i ulagača Westinghousea osnovao svoju firmu i laboratorij, koji je izgorio u sumnjivim okolnostima. Iako je do tada patentirao gotovo sve svoje pronalascе, s Westinghouseom je imao i ugovor, kao iz legende o šahu, kojim mu je bio zajamčen dolar za svaku konjsku snagu koju će njegovi motori i turbine proizvesti. Kada je Westinghouse, zajedno s američkim gospodarstvom upao u jednu od prvih gospodarskih kriza, Tesla je taj ugovor poderao, što i danas zaprepastava Amere koji su izračunali da je njime mogao postati prvi američki milijarder. Ali Teslina razigranost ide dalje. Nakon što je ostvario poslovnu i moralnu pobjedu nad Edisonom i principom istosmjernе struje prvom centralom na slapovima Nijagare, Tesla seli laboratorij u Colorado Springs, i tamo se počinju događati stvari koje više nitko živ na svijetu nije razumio, a malo ih tko i danas razumije. Eksperimenti s bežičnim

financijera Morgana možemo samo nagađati. Pravi šok zbiva se 1901. kada Marconi prvi odašilje radio signal preko Atlantika. Tesla inzistira na nastavku izgradnje Wardencliffa, jer u pitanju je nešto puno važnije od radio valova, ali Morgan odustaje i povlači novac iz projekta. Tesla doživljava nervni slom, a moćnici iza dobrodozno zahuktale automobilske i pratećih industrija mogu odahnuti, jer dobili su barem još stotinu godina za razvoj i zarađivanje. Te ratovanje. Tko bi i kako profitirao u svijetu s besplatnom energijom? Zanimljivo, po nekim teorijama, Tesla je izgradnju Wardencliffa sabotirao sam, jer je shvatio dalekosežnost svojih izuma. U osnovi svega bile su energije frekvencija od 6-8Hz, a to su, kako se kasnije pokazalo, frekvencije na kojima funkcioniraju mentalni alfa valovi (stanje potpune opuštenosti, ili ono uoči samog sna). Ove frekvencije ne utječu samo na ljude, već i na životinje, pa i biljke. Glasine kažu da su se za vrijeme prvih eksperimenata ribari s Long Islanda žalili kako na uobičajenim mjestima za ribolov više nema ribe.

Tko bi i kako profitirao u svijetu s besplatnom energijom?

prijenosom energije, korištenjem energije Zemlje i ionosfere, niskofrekventni valovi i njihov utjecaj na ekosistem samo su neki od problema koji su zabavljali Teslu. Od svih je najbolje išlo s radio signalima i 1899. radio stanica od 200kW lako je odašiljala signale od Colorada do New Yorka. Kvaka je bila da je na jednom od Teslinih predavanja, a i kao gost u laboratoriju bio talijanski izumitelj Guglielmo Marconi. Sada je Tesla znao da je na dobrom putu. Napušta laboratorij u Coloradu, traži investitore i pompozno najavljuje izgradnju magičnog tornja Wardencliffa na Long Islandu, stanice za Svjetsku telegrafiju. Njime je Tesla namislio promovirati radijske signale, ali i bežični prijenos energije, te ostvariti san o opskrbi besplatnom energijom za sve ljude na ovome svijetu. Utopija? Ne, nikako, čemu samo svjedoče naredni događaji i nešto slučajnosti. Radovi na tornju se usporavaju radi nedostatka love, a o pritiscima na glavnog

No tako je propao jedan san. O Teslinim pronalascima i misterijama još se mnogo može pisati. Njegovi kasniji nacrti služili su za otkrivanje i usavršavanje radara, u medijima rado zvana "zraka smrti", odnosno laser, poslužila je Rusko-Američkom prepucavanju u utrci "zvjezdanih ratova" i mrežu obrambenih satelita u doba Reaganove vladavine, a kada je Tesla umro u samoći na 33. katu New Yorker hotela, 7. siječnja 1943. prvi koji su žurili zaplijeniti sve njegove dokumente bili su agenti FBI-a pod budnom paskom J. E. Hoovera. Teslini nacrti na kojima je radio agilno do kraja života ni danas nisu objavljeni. Tko zna, možda ćemo o nečemu od toga pisati za neki drugi rodendan.

DANIJELE REŠKOVAC

Ib, OŠ Nikola Tesla





Zbog čega trošimo novac na kupnju skupih računala ako mogućnosti za posao koji možemo njima obaviti pruža i već kupljena konzola za igranje?

Bespuća ozbiljnosti

Tech
Wars
v2.1

Već je dulje vremena poznato da su današnje konzole vrlo moćna računala i da ih je moguće iskoristiti za vrlo ozbiljne primjene, poput akcije Folding@Home u kojoj se PlayStationi 3 pretvaraju u moćne radne stanice za računanje blokova podataka sa svrhom pronalazanja načina deformacije proteina u određenim uvjetima u organizmu ne bi li se možda pronašao način i sredstva za liječenje mnogih bolesti, a prije svega za otkrivanje kako bi se doskočilo jednoj od najopakijih bolesti današnjice - raku. Osim ovakvih primjena za opće dobro, u kojima korisnici konzola sudjeluju potpuno dobrovoljno i bez potraživanja materijalne naknade, postoje još mnoge primjene za razne grane industrije. Tako je, na primjer, PlayStation 3 u paketu s Yellow Dog linuxom već uspješno korišten za projekt potpuno automatiziranog računalnog upravljanja automobilom. Osim takvih, ne baš svakodnevnih primjena za prosječnog korisnika, postoje i mogućnosti svakodnevne uporabe (o tome je već bilo riječi u ovoj kolumni) poput pretvaranja PlayStationa 3 u standardno osobno ili uredsko računalo za čitanje e-maila, pisanje dokumenata, ispisivanje na printer, pregledavanje fotografija, pregledavanje internetskih stranica i slične svakodnevne stvari koje mnogi korisnici obavljaju na PC-ju, dok im konzola stoji ugašena, te se tako postavlja pitanje treba li uopće kupovati računalo uz konzolu ovakvih mogućnosti, kad biste njome mogli obavljati već navedene poslove samo uz dodatak USB tipkovnice i miša, te Yellow Dog linuxa (nedavno je izašla verzija 6.2). U današnje vrijeme, nešto zahtjevniji korisnici svoja računala često upotrebljavaju za pripremu i enkodiranje videosadržaja, a takav proces često zahtijeva mnogo više vremena od samog trajanja videomaterijala koji se obrađuje. Iako se PlayStation 3 dosad nije mogao utrkivati s moćnijim PC-jima u tom polju, posebno brzinom, tvrtka FixStars, koja je krajem 2008. kupila

sve patente i prava koja su pripadala izdavaču Yellow Dog linuxa, kompaniji TerraSoft Solutions, nudi hibridno rješenje za vrlo brzo enkodiranje videomaterijala koji bi se mogli koristiti za izradu Blu-ray videoizdanja. Iako su primarno orijentirani na profesionalna komercijalna rješenja, postoji čak i paket za osobnu uporabu kao najjeftinije od ponuđenih rješenja. Naravno, jezgra čitavog posla je Cell procesor, koji svojom snagom može obraditi ogromne količine podataka u manje vremena nego što to mogu klasični procesori. Tako za dvjestotinjak dolara možete dobiti rješenje za enkodiranje videa u h.264 (standard za video visoke razlučivosti) u Full HD rezoluciji gotovo u realnom vremenu. Iako testovi pokazuju da kvaliteta slike korištenjem navedenog rješenja, koje uključuje povezivanje PlayStationa 3 s PC-jem, nije toliko kvalitetna kao kod

s PlayStationom 3 još uvijek usporediva samo s nekim slabijim PC-jima. No kod open source softvera pravilo je da uvijek treba imati strpljenja, jer će se sigurno naći neka gomilica genijalaca koja će kad-tad unaprijediti postojeće i dodati nove mogućnosti. Tako su u tijeku mnoga natjecanja za prilagođavanje upravo x264 codeca za rad na Cellu, prije svega s PlayStationom 3, jer je to ipak trenutačno najjeftiniji stroj s dotičnim procesorom. Uz sve te mogućnosti nameće se pitanje zbog čega ostali proizvođači konzola, koji se također vole hvaliti inovativnošću i snagom svojih proizvoda, nisu našli za shodno pokrenuti slične akcije za njihovu ozbiljnu primjenu. Iako Nintendov Wii nema tolike hardverske mogućnosti kao ostale dvije konzole nove generacije, mogao bi se, uz određene preinake, koristiti makar za reprodukciju filmova. Jasno je

Budući da su konzole nove generacije vrlo moćni strojevi, mogu li u nekim primjenama brzinom i kvalitetom nadmašiti višestruko skuplja osobna računala?

nekih drugih rješenja, sama brzina obrade videomaterijala, bar zasad, nadoknađuje sve manjkavosti. Skuplji paketi CodecSys encodera predviđeni su za profesionalnu komercijalnu uporabu, te su im cijene neusporedivo više, ali i komponente uključene u paket su kompleksnije i skuplje, tako za najskuplju varijantu treba odvojiti i nekoliko stotina tisuća dolara, ali s njom se dobije IBM-ov server s dva Cell procesora i paket koji istovremeno može obrađivati dva Full HD kanala videomaterijala. S druge strane, kao najkvalitetnije rješenje i referenca kvalitete drži se open source x264 codec, koji, na žalost, još nije dovoljno optimiziran za Cell procesore, tako da ni približno ne iskorištava njegove mogućnosti, te je primjena ovog codeca

da Microsoftu Xbox 360 nije primarni proizvod, a pogotovo ne za ozbiljnu primjenu, te da im je važnija bolja prodaja operacijskog sustava Windows, pa se postavlja pitanje zbog čega nisu barem prilagodili Windows za rad na svojoj konzoli i njenim korisnicima dali bar neke mogućnosti ozbiljne primjene za pomoć nekim ustanovama koje se bave projektima za opće dobro ili samim korisnicima za obavljanje nekih svakodnevnih poslova za koje inače trebaju osobno računalo...

Bruno Banić

U iščekivanju optimizacije stvarnog života...



Kad
mašta
presuši

PRIPREMILI>
Berislav Jozić te
Darko, Damir i Dario

U ovo ljetno vrijeme,
dok razmišljamo što
ćemo igrati najesen,
primjećujemo da
praktički nema izdavača
i programerskog studija
koji na svojoj listi naslova
nema imena igara starih
deset, petnaest, pa čak i
više godina. Nedostatak
ideja, želja za brzom
zaradom ili nešto sasvim
drugo?

Objavljivanje malo doradene ili čak potpuno
neizmijenjene igre stare desetak ili više
godina lako se može opisati kao lijenost. Jer lako
je vidjeti što je tu privlačno za izdavače: osim što je
koncept igre već dokazan a često se mogu ponovo
upotrijebiti i vizualne i zvučne komponente, ime
igre (ako se radi o nekom starom hitu) već "zvoni u
uhu" kupaca, što znači bolju prodaju od nepoznatih,
novih naslova. Naravno, da bi stara igra radila na
novim platformama, potrebno ju je opet kodirati
ili njen originalni kod značajno izmijeniti, no za
to treba mnogo manje vremena i resursa nego za

DO STARIH IGARA NA NOVI NAČIN

JEDAN OD VAŽNIJIH elemenata u reizdavanju
starih igara - posebno ako se to čini u originalnom obliku
- jest način distribucije. Naime, ako pokušate igru staru
10 ili 15 godina, koja izgleda jednako kao što je izgledala
i tada, prodati na disku ili memorijskoj kartici po cijeni
jednakoj onoj modernim igrama, možete očekivati
da će prodaja biti minimalna. Prije svega zato što će
kupci na istoj polici vidjeti igre mnogo veće tehničke
kvalitete po istoj cijeni, ali i zato što je većina starih
igara dostupna u obliku flash verzija ili ROM datoteka
koje je moguće na računalu igrati preko emulatora.
A za cijenu od 300 kuna ljudi će razmisliti da li im se
isplati malo prosurfati internetom. Zato je reizdavanje
starih igara doživjelo bum pojavom servisa za mrežnu
distribuciju igara na konzolama. Relativno male po
količini podataka (u usporedbi s modernim igrama koje
imaju znatno više i kvalitetnije grafike i zvuka), stare
igre putem digitalne distribucije dostupne su vrlo brzo,
a i niža cijena distribucije znači da je konačna cijena
igre niža pa će se i kupci lakše odlučiti da potroše svoj
novac. Zbog toga su Xbox Live Marketplace, PlayStation
Store, AppStore i posebno Virtual Console za Wii (koji je i
namijenjen isključivo klasičima) prepuni starih naslova,
od kojih se mnogi vrlo dobro prodaju. S druge strane, na
računalima ni mrežna distribucija ne pomaže previše jer
je konkurencija od emulatora uvijek bila iznimno velika i
udaljena tek nekoliko klikova.



VIRTUAL CONSOLE Nintendova digitalna trgovina
kulturnih naslova nudi hitove s nekoliko starih
platformi i može se pohvaliti s više od 200 igara

Preporučujemo

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION



{IPHONE, PC, X360}

Vjerojatno najpopularnija avantura svih vremena koja i nakon
19 godina ima gotovo jednaku vrijednost.

SERIOUS SAM HD



{PC, PS3, X360}

Iako je tek najavljen, vjerujemo u novi uspjeh popularne igre
upravo zbog nezastarjelog koncepta.

SUPER STREET FIGHTER II HD REMIX



{PS3, X360}

I danas još uvijek jednako igriv kao i prije 20 godina.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



{PS3, PSP, X360}

Najpoznatiji japanski serijal horror sidescrollera među ostalim
najavljuje Kojimu Castlevaniju za PS3 i X360.

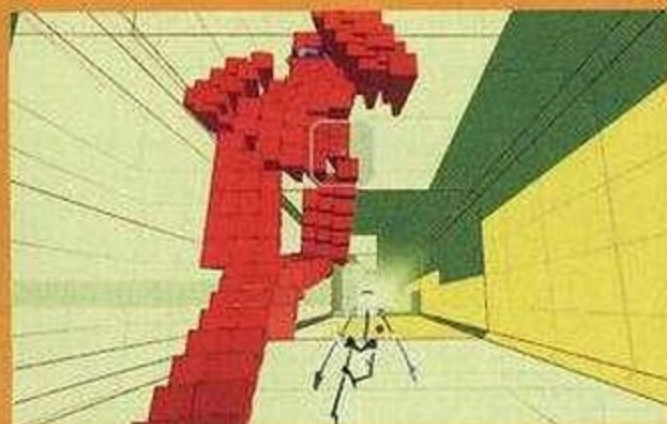
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



[WII]

Vjerojatno najpopularnija avantura svih vremena koja i nakon 19 godina ima gotovo jednaku vrijednost.

REZ HD



[X360]

Poseban i originalan, jednim dijelom i pokrenuo glazbeni žanr.

BIONIC COMMANDO REARMED



[PC, PS3, X360]

Prodao se više nego 'prava' igra Bionic Commando. Pogledajte zašto.

WORMS 2: ARMAGEDDON



[X360]

Remake najigranije igre Worms u serijalu koji jednostavnim dizajnom prkosi svojim godinama. Očekuju se i verzije za iPhone, Mac, PS3 te PC.

kreiranje nove - a ako i dođe do "osvježavanja" grafike i glazbe, i to je lakše kad postoji predložak. Ukratko, jeftinije je, lakše i brže ponovo izdati staru igru nego kreirati novu. Što je i logično.

No za razliku od prerada starih filmova ili reizdanja starih knjiga, u svijetu videoigara takvi postupci često privlače mnogo više negativnih komentara nego što zaslužuju. Mnogi na njih odmahuju rukom i optužuju kreatore igara da su ostali bez ideja, ali što zapravo ima loše u tome da se igra koja je nekad bila atraktivna brojnim igračima sada ponovo ponudi ljudima koji je u originalu nikad nisu zaigrali? Naime, naš hobi sada je već star nekoliko desetaka godina i mnogi su današnji igrači rođeni nakon izdavanja kulturnih klasika - baš kao što smo mi rođeni nakon zlatnog doba crno-bijelog filma pa ipak katkad pogledamo Casablancu, i baš kao što će se Gundulić još dugo čitati, bez obzira na to što je njegova dubrava davno prekrivena apartmanima.

Doduše, igrači navikli na HD sliku, surround zvuk, motion capturing i digitalizirani govor trebaju i nešto više od slavnog imena da bi kupili igru koja može biti daleko ispod suvremenih tehničkih standarda. Zato si često postavljamo pitanje: jesu li reizdanja namijenjena starim ili novim igračima? A odgovor je, kao i obično: ovisi.

JEFTINIJE JE, LAKŠE I BRŽE PONOVO IZDATI STARU IGRU NEGO KREIRATI NOVU

DVAPUT JE DVAPUT

MEĐU POZNATIJIM reizdanjima i preradama posebno mjesto zauzima serijal Pokemon zbog Nintendove politike da svaku igru Pokemon (koje uvijek izlaze u paru) nakon nekoliko godina izda u kombiniranom obliku s minimalnim dodacima. Tako je ovogodišnji Pokemon Platinum zabravo zbroj Diamonda i Pearl iz 2007., Emerald iz 2005. je kombinacija Rubyja i Sapphirea iz 2003. itd.



ISPLATI SE POGLEDATI

PONOVNIH IZDANJA, prerada i varijacija na temu kulturnih hitova previše je da bismo ih sve pobrojali, a svakim danom izlazi ih sve više. Neke, rijetke i po nekom elementu posebne igre ove vrste povremeno se pojavljuju među našim recenzijama, no većina ne dobije prostor na stranicama GP-a koje su prije svega posvećene novitetima. Zato u okolnim trakama donosimo tek mali izbor po nama najzanimljivijih starih naslova koji se mogu odigrati na novim platformama. Među njima će, vjerujemo, ponešto za sebe pronaći i stari nostalgici i oni kojima su igre iz 80-ih i 90-ih godina prošlog stoljeća do sada bile zanimljive koliko i mrkve sazrele u istom razdoblju.



VARIJACIJE NA TEMU

Postoji više načina na koje se stara igra može ponuditi novoj publici. Najjednostavniji je direktni, takozvani "lijeni", port pri kojem se koriste originalni kod i grafika pa bi igra trebala izgledati jednako kao i u originalu. Ovakva izdanja najviše zanimaju nostalgicare koji žele ponovo odigrati nešto iz svog djetinjstva, igru uz koju ih vežu lijepe uspomene. Originalni oblik igre njima je upravo ono što žele i mnoge kompanije, pa pri ponovnom kreiranju takvih portova paze da igru na novu platformu prebace što vjernije originalu, čak i uz zadržavanje postojećih bugova. Drugi način je prerada, pri kojoj se stara igra "osvježava" novom grafikom ili zvukom te eventualno dodatnim sadržajima poput uvodnih ili zaključnih animacija, dodatnih levela koji su u originalu možda bili dio nastavka i slično. Ovakve igre, bazirane na

ŠTO JE LOŠE U TOME DA SE NEKADAŠNJI HIT PONUDI LJUDIMA KOJI GA U ORIGINALU NIKAD NISU ZAIGRALI?

dokazanom hitu, ali učinjene modernima na tehničkoj razini privlačne su i onima koji su ih nekad odigrali i mnogo široj publici. Pri tome se igre često moraju djelomično prepraviti i zato da bi se prilagodile novoj platformi i (posebno) novom načinu kontrole. Na primjer, ako se radi o igrama koje su rađene za kućne konzole a ponovo se izdaju na prijenosnim konzolama ili mobilnim telefonima, ili igrama koje su u originalu rađene za računala pa se prilagođavaju za konzole. Prilagodba kontrola i načina prikaza ključan je element u preradi starih igara na nove platforme i može biti ono što će presuditi o njezinoj privlačnosti na novoj platformi.

NIKAD VIĐENO

JEDAN OD ZANIMLJIVIH aspekata ponovnog izdavanja videoigara su igre koje su u originalu izdane samo u Japanu (ili u Japanu i Americi), a naknadno se izdaju u Europi. Ovdje se u prvom redu radi o kulturnim RPG-ovima čiji su nastavci stigli u Europu i postigli velik uspjeh, pa igrači žele upoznati korijene tih serijala i spremni su ih kupiti po punoj cijeni unatoč činjenici da su stari dvadesetak godina. Cijena jednaka ili slična modernim naslovima kod takvih je igara prihvatljivija jer se radi o naslovima koje većina igrača nikad nije zaigrala, te su prilično duge i imaju zanimljivu (ili barem kompleksnu) priču, pa je količina sadržaja nadoknada za tehničku arhaičnost.



CHRONO TRIGGER Po mnogima jedan od najboljih japanskih RPG-ova za SNES, originalno izdan 1995. godine, u Europi se prvi put zaigrao ovog proljeća na DS-u.



DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN Prve tri igre serijala DQ još nisu izdane u Europi, no četvorka, originalno iz 1990., prerađena je i tehnički doradana te se smatra jednim od najboljih RPG-ova na DS-u.



ONO ŠTO NAS NE ZANIMA

Naravno, postoje i drugi načini na koje se stare igre "recikliraju", no sada se ne želimo njima baviti. Prije svega tu mislimo na nastavke koji se nadovezuju na original ili serijal popularan prije mnogo godina. Element korištenja starog imena i dokazanog koncepta je i kod njih ključan, no oni nisu fokus ove teme jer se radi o sasvim novim igrama.

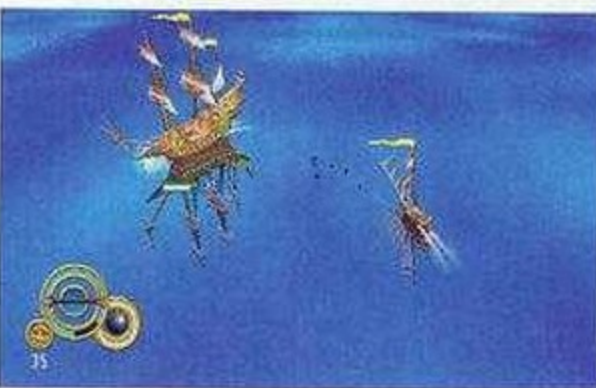
Drugi, i vrlo često korišten (posebno na računalima) način za uživanje u klasicima videoigara su emulatori, programi pomoću kojih je moguće pokretati stare verzije igara. Njima se ovaj put nismo pozabavili jer željeli smo razmotriti fenomen ponovne komercijalne eksploatacije retro hitova te pozitivnih i negativnih elemenata vezanih uz nju.

I ONO ŠTO SVE ZANIMA

Jer, kao i uvijek, novac je ključni razlog za izdavanje starih igara na novim platformama. Profitabilnost njihove prodaje vrlo je velika jer su ulaganja mala pa i

NAJBOLJE KONVERZIJE

IGRE SIDA MEIERA Pirates i Civilization (iz 1987. i 1991.) imale su velik broj reizdanja te se ubrajaju među naslove koji su najbolje prebačeni s kućnih računala na konzole, kako po prilagođenosti kontrola tako i po malim izmjenama koje su koncept učinile prikladnijim novoj platformi.



Preporučujemo

IKARUGA



(X360)

Pučačina za preporuku je mnogo a Ikaruga je vjerojatno najteža od svih i k tome uljepšana za današnje standarde. Za najupornije.

PAC-MAN: CHAMPIONSHIP EDITION



(X360)

Kao i Tetris, Pac-Man spada u igre koje ne stare a mnogi zaljubljenici će reći kako je upravo ova verzija najbolja

METAL SLUG ANTHOLOGY



(PS2, PSP, WII)

Kooperativno ili ne, Metal Slug je jedna od onih - ma samo još jednu partiju - sad ću ga proći garant. U paketu svih sedam nastavaka.

DUKE NUKEM 3D



(X360)

Za razliku od Doom i Wolfensteina na čijim nastavcima se i danas radi, Đuka je zauvijek napušten. You wanna bet?

SUPER MARIO BROS. 3



[WII]

Ako vas grafika odbija od pomisli igranja, znajte da propustate vjerojatno najbolji platformer svih vremena

SENSIBLE WORLD OF SOCCER



[X360]

Iako sportske igre teško podnose protok vremena, SWOS je jedna od rijetkih koje se i danas mogu s guštom igrati

PRINCE OF PERSIA CLASSIC



[X360]

Nekad slovio kao oličenje animacije, danas potvrđuje i kvalitetu dizajna razina

XEVIOUS: RESURRECTION



[PS3]

Dio paketa Namco Museum Essentials i primjer kako bi remake vertikalnog shootera trebao izgledati - s hrpom poboljšanja i unaprjeđenja

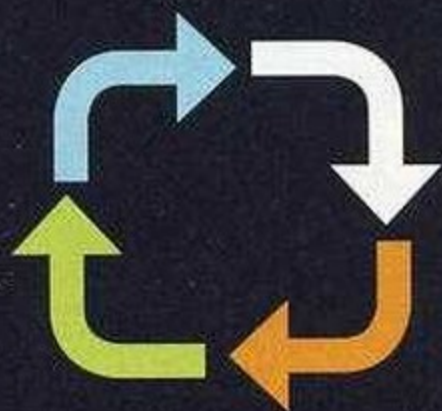
PROFITABILNOST PRERAĐENIH ILI PONOVO IZDANIH IGARA JE VELIKA JER SU ULAGANJA MALA PA I NISKA CIJENA DONOSI ZARADU

niska cijena donosi zaradu, a za razliku od novih igara koje se najviše prodaju u trenutku izlaska, reizdane igre polako "kapaju" zaradu dulje vrijeme. Tako kompanije mogu popraviti svoj novčani tok za vrijeme pripreme financijski zahtjevnijih naslova ili, ako preradu stare igre baziraju na novom engineu koji su razvili za neki drugi projekt, ubrzati povrat uložених sredstava.

Također, plasiranje starih ali slavinih imena na tržište po niskoj cijeni dobra je reklama za naknadno izdavanje novog, modernog nastavka istog serijala. Jednako tako, koristeći reizdanja starih igara izdavači mogu pokriti više platformi, plasiranjem na jednu platformu novu, a na drugu klasičnu verziju igre. Originalne ili malo doradene verzije starih igara posebno su zanimljive za plasiranje putem digitalnih kanala distribucije, zbog razloga koje smo obradili u posebnom okviru.

DOBRO NJIMA I DOBRO NAMA

S obzirom na to da je industrija videoigara već godinama u usponu, ponovno izdavanje starih igara sasvim će sigurno postati jedan od bitnih izvora zarade za sve izdavače koji u svom portfelju imaju imalo popularnije igre. Jer ono što je ove godine hit, za pet će godina biti klasik. Za nas je to dobro jer možemo biti sigurni da sve one hitove koje smo propustili prošle ili pretpošte božićne sezone jer nismo imali vremena, novca ili oboje možemo odigrati kada za nekoliko godina budu reizdani



ŠTO JE TO 'DEMAKE'?

KAO ŠTO SE prerada stare igre za novu platformu na engleskom naziva "remake", postoji i termin "demark", kojim se označava nešto rjeđa praksa prerade nove igre za stariju, slabiju platformu. Takve prerade prilično su popularne u Kini, gdje lokalni programerski studiji često igre za nove sisteme "prerađuju" i izdaju na platformama poput Nintendo Entertainment Systema koji je zbog niske cijene tamo još uvijek popularan.

kao klasič. U međuvremenu, dijelove godine u kojima nema novih igara možemo popuniti nostalgijom izletima u digitalnu prošlost ili mlađu braću i sestre, djecu i jednog dana unuke podučavati na kakvim smo digitalnim grdosijama trošili sate mladosti. Ukratko, recikliranje starih videoigara korisno je za izdavače a igračima samo povećava izbor i ponudu. Problem može nastati samo ako nove igre presuše a tržište postane prezasićeno klasičima. Objektivno, čini nam se da za to ipak nema puno šanse. **GP**

DŽEPNI RAJ ZA LJUBITELJE KLASIKA

IAKO JE PRERADA i reizdanja starih igara bilo oduvijek, od izlaska iPhonea velik broj igara izdanih za njega upravo je takav. Postoji više razloga zbog kojih su se izdavači odlučili upravo na njega istresti svoje stare kataloge, pri čemu su dva ključna: mali ekran i niska cijena pristupa platformi. Naime, s obzirom na to da su stare igre većinom u originalu kreirane za uređaje koji su imali znatno lošiju razlučivost prikaza od današnjih računalnih monitora ili HD televizora, ako ih se u originalnom obliku prebaci na platforme koje koriste moderne razine razlučivosti, izgledat će vrlo loše u usporedbi s novim naslovima.

Zato su prijenosni uređaji idealna platforma za stare igre - jer njihovi ekrani razlučivošću su blizu onog na čemu su se te igre nekad igrale. Na primjer, razlučivost iPhone ekrana je 320 x 480 točaka, ekrana Nintendo DS-a 256 x 192, a PSP-a 480 x 272, što je znatno bliže razlučivosti Nintendo Entertainment Systema (256 x 240), Commodore 64 (320 x 200) ili Amige (640 x 256) nego što su to HD razlučivosti PlayStation 3 i Xboxa 360 (1280 x 720 ili 1920 x 1080). Tako te igre izgledaju prirodnije na malom nego na velikom ekranu, te se mogu mjeriti s modernim igrama za istu platformu. iPhone ima tu prednost da je za izdavanje igre na njemu potrebno platiti vrlo malo - tek \$99 inicijalnog ulaganja i 30 posto zarade od prodaje - dok je za izdavanje igre na Sonyjevoj ili Nintendovoj prijenosnoj konzoli potrebno kupiti skupe razvojne alate, platiti troškove licenciranja i slično.



LODERUNNER Prerada klasika Lode Runner s Applea II iz 1983. godine na iPhoneu je još uvijek zabavna



FLASHBACK Originalno izišla na Amigi 1992., ova igra na iPhoneu ponovo izgleda moderno



SONIC THE HEDGEHOG Mali jež opet je našao svoje mjesto pod suncem - originalni naslov iz 1991. na iPhoneu se doima svježije

RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi



IGRALI SMO

Danijel Reškovic



1. Anno 1404
2. Tales of Vesperia
3. Civilization: Revolution

Samo dosadne igre za nas dosadnjakoviće.

Darko Botić



1. Battlefield 1943
2. Trine
3. Ikaruga

Ovaj sam mjesec na XBL-u i PSN-u proveo više vremena nego ikada. Kupovanje i igranje klasika u coopu + svakodnevno napucavanje u BF-u

STINGER



1. Mario Party
2. Mario & Sonic Olympic G.
3. Call of Juarez: BIB

Ljetne vrućine uglavnom su se ubijale nadoknađivanjem propuštenoga gradiva s Nintendo DS i igranjem WE Japan Leaguea s kolegom Tomašićem na dobrom starom PS2.

Amir El-Och



1. Battlefield 1943
2. Burnout: Paradise
3. Killzone 2

Ona je ljepša od noći, njen miris u kosi, do neba me nosi, i zanosi...

Berislav Jozić



1. Demon's Souls
2. FFCC: My Life as a Darklord
3. Wii Sports Resort

Nakon dvije kompleksne i prilično izazovne igre, zabavnog i fizički napornog ali intelektualno opuštajućeg sporta idealna je relaksacija.

Dario Zrno



1. Grand Slam Tennis
2. Wii Sports Resort
3. Fallout 3

Naučio sam što je DOMS (delayed onset muscle soreness)

Damir Durović



1. Tales of Monkey Island
2. The Secret of Monkey
3. Rolando 2

UUUUU, aaaaa, uu-aaaaaa!

IGRA broja

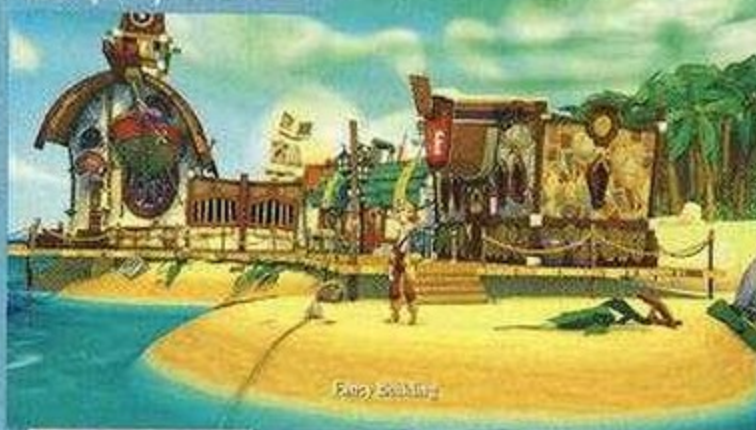


56

Battlefield 1943

Prva 'download' igra koja je osvojila titulu igre mjeseca - zaslužio

GP preporuka



62

Tales of Monkey Island

Atmosfera i humorom vjeran originalu. Ako niste nikad igrali Monkey Island, sad je vrijeme.

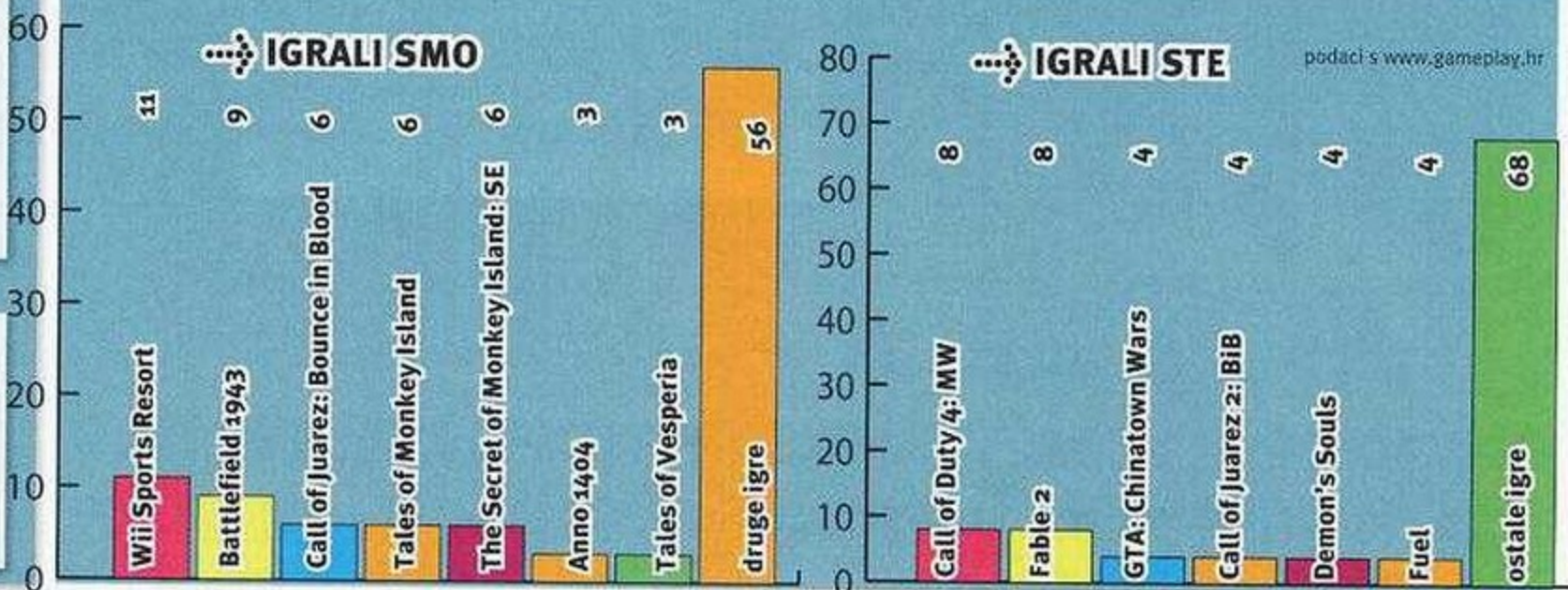
GP preporuka



64

Tales of Vesperia

Ljubitelji RPG-a znat će cijeniti klasiku





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 brojci pridružili smo odgovarajuću konfiguraciju, gdje je 1 najslabija a 5 najjača. Kako će PC tehnologija vremenom napredovati i mi ćemo osvježavati listu.

NAJLAŽIJE U PROBAJ
PROIZVOĐAČ MICROSOFT GAME
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://WWW.XBOXGAMES.COM
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

POGLED UNATRAG

Microsoftova iznimna
mularna RTS franšiza
na konzolama

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

56 _ Battlefield 1943
60 _ Wii Sports Resort
62 _ Tales of Monkey Island
64 _ Tales of Vesperia
68 _ ArmA 2
70 _ The Conduit
72 _ Battlefield Heroes
73 _ Final Fantasy Crystal
Chronicles: My Life as a Darklord
74 _ Another Code: R - A Journey
into Lost Memories

75 _ Harry Potter and the Half-Blood Prince
76 _ Grand Slam Tennis
78 _ Rolando 2
79 _ Monster Hunter Freedom Unite
80 _ Trine
81 _ The Secret of Monkey Island: Special Edition
82 _ Infernal: Hell's Vengeance
83 _ Aztaka

KIDS KORNER

84 _ Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs
85 _ LEGO Battles
85 _ MySims Racing
86 _ The Munchables
87 _ G-Force

GP preporuka



60

Wii Sports Resort

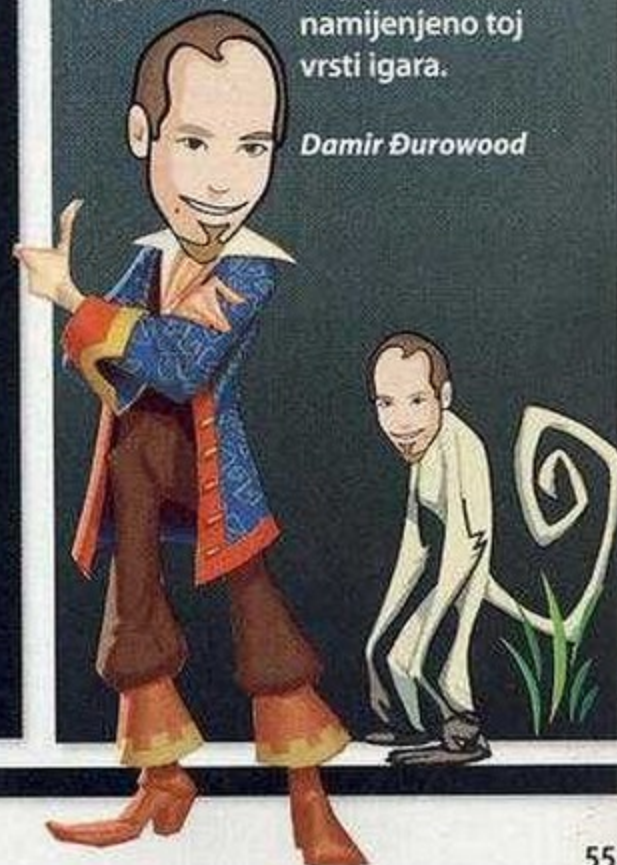
Apsolutni napredak u odnosu na Wii Sports te najbolji dokaz iskoristivosti Wii MotionPlusa



MAJMUNSKA POSLA

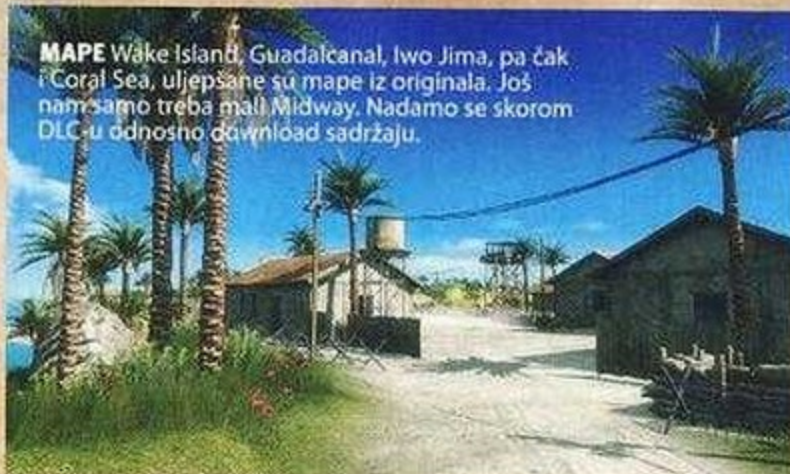
Što reći o mjesecu koji su obilježili super zabavni Wii Sports Resort, čak dva opuštajuća naslova Monkey Island, prvi isključivo digitalno distribuirani Battlefield i jedan zgodan šareni RPG... nego... ljetu! Mogla se očekivati nešto veća koncentracija velikih handheld naslova u ovom vrućem razdoblju, kada nas većina traži hlad po plažama uz Jadran, no osim u slučajevima dvaju briljantnih iPhone naslova, Rolanda 2 i The Secret of Monkey Island: SE, te Monstera Huntera za PSP, ipak nije bilo tako. Štoviše dominacija hard core naslova kao što je Battlefield 1943 koji je porušio sve rekorde prodaje digitalnih sadržaja na konzolama te Armed Assaulta 2 pokazala je da suprotno razmišljanjima nekih velikih izdavača itekako postoji i tijekom ljetnih mjeseci tržište namijenjeno toj vrsti igara.

Damir Đurowood





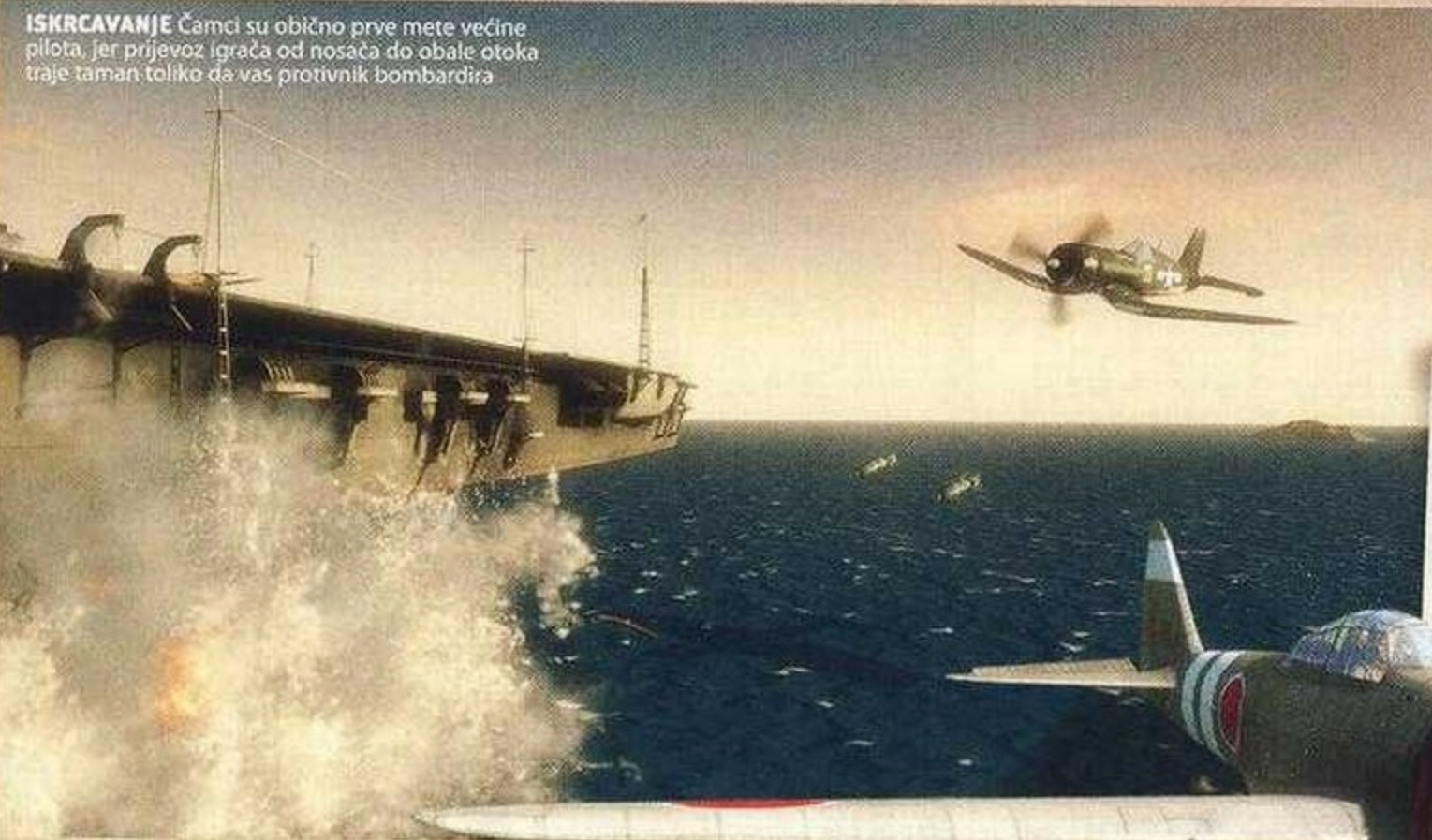
IMPRESIVNO Battlefield 1943 u nekim trenucima izgleda nevjerovatno dobro za jedan naslov s Live Arcadea i PSN-a



MAPE Wake Island, Guadalcanal, Iwo Jima, pa čak i Coral Sea, uljepšane su mape iz originala. Još nam samo treba mali Midway. Nadamo se skorom DLC-u odnosno download sadržaju.



BOMB'S AWAY! Iako se u početku tako čini kada to radi iskusni igrač, bombardiranje protivnika u pokretu nije nimalo lagan posao



ISKRCAVANJE Čamci su obično prve mete većine pilota, jer prijevoz igrača od nosača do obale otoka traje taman toliko da vas protivnik bombardira



SLOMIT ĆU TI KRILA Ako želite postati 'top ace' u svome timu, potrebno je mnogo vježbe i letenja u Air Superiorityju



RADIO BUNKER Na svakoj se mapi nalaze bunker s radijskom opremom kojom šaljem poziv bombarderima, a koje kasnije ručno kontroliramo, ciljamo i izbacujemo bombe

ŽANR FPS
IGRAČI 1-24
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ EA DICE
IZDAVAČ EA
HTTP://WWW.BATTLEFIELD1943.COM/

Battlefield 1943

Perfektan tempiran izlazak jako zabavne, pristupačne i jeftine igre

POGLED UNATRAG

Još uvijek se sjećamo prilično zabavnog, ali i bugovitog Codename Eaglea koji smo igrali na PC-ju prije desetak godina. Iako smo bili ugodno iznenađeni korištenjem brojnih vozila u singleplayer kampanji i smjeru u kojem je išao multiplayer, nikad se za CE nismo "zalijepili", te smo mu dali priliku na tek dva-tri LAN partyja. Baš zbog toga, nikada nismo očekivali da će jedna takva igra biti Diceov početak razvoja budućeg serijala Battlefield. A o Battlefieldu vjerojatno već sve znate, jer riječ je o franšizi koja je u sedam godina stvorila pet dijelova unutar središnjeg serijala, šest službenih ekspanzija, gomilu kvalitetnih modova, te nekoliko spin-offova koji u zadnje vrijeme prerastaju u izvrsne zasebne naslove poput Bad Companyja i Heroesa.

U vrijeme kada baš i nemamo što igrati u multiplayeru, kada smo se već poprilično zasitili online napucavanja u starim pucačinama, te kada većina nas s nestrpljenjem iščekuje novi Modern Warfare, ekipa iz DICE-a još se jednom pokazuje pouzdanom i sve nas ugodno iznenađuje neočekivanim hitom. Prije nego krenemo s recenzijom, da ne bude zabune, Battlefield 1943 dostupan je samo na Xbox Live Marketplaceu i PlayStation Storeu, a riječ je o online multiplayer pucačini koju možete shvatiti kao svojevrsnu kombinaciju originalnog Battlefieldda 1942 iz 2002., te BF: Bad Companyja. Igra je pogonjena engineom Frostbite, istim onim koji je debitirao u Bad Companyju, a način igranja poštuje sva pravila klasičnog Battlefieldda. Rezultat ovog spoja je jako zabavan paket koji obara rekorde, a koji igraju svi profili igrača, čak i oni kojima je ovo prvo upoznavanje s franšizom.

KOL'KO PARA... NE?

Ona stara "koliko para toliko muzike" do sada se pokazala prikladnom u gotovo svakom Live Arcade i PSN naslovu, neke druge pak smatramo i precijenjenima, dok samo za one najbolje možemo reći da su uistinu vrijedile tih 10-20 eura. Kod Battlefieldda je opet sasvim druga priča. Ako gledate isključivo na količinu sadržaja, 13€ za siromašnu ponudu oružja (više u okviru),

mapa, vozila i klasa možda i nije malo, no sve to poništava spoznaja da je BF 1943 prvi pravi multiplayer FPS ovakvog profila koji se definitivno može nositi i s "velikim" naslovima poput Haloa, Call of Dutyja 4 i Killzonea 2, te im se čak i nametnuti kao ozbiljna konkurencija po broju korisnika. Tomu ide u prilog i činjenica da je ovaj FPS toliko popularan da zbog navale od više stotina tisuća igrača tijekom prvih nekoliko

"Možda ih je samo tri, no klase su jako dobro balansirane"

dana nismo uopće mogli pristupiti nijednom meču, osim u egzotične ranojutarnje sate. No sve se stabiliziralo već nakon prvog tjedna, pa ulazak u Quick match sada traje samo nekoliko sekundi. Jedna od stvari koja nam se nikako nije svidjela je ta da je Quick match u početku bio jedina opcija za ulazak u igru. Nakon što su igrači prešli granicu od ukupno impresivnih 43 milijuna fragova, u igri se otključao mod Air Superiority koji je unio dovoljno raznolikosti da se malo odmorimo i s vremenom opet zaželimo klasičnog napucavanja u Conquestu. Air Superiority je namijenjen svim ljubiteljima dogfightova, a usput donosi i jednu sebi specijalno namijenjenu mapu. Za one koji BF nisu nikada igrali, Conquest je tradicionalni mod Battlefieldda koji se pojavljuje i u brojnim

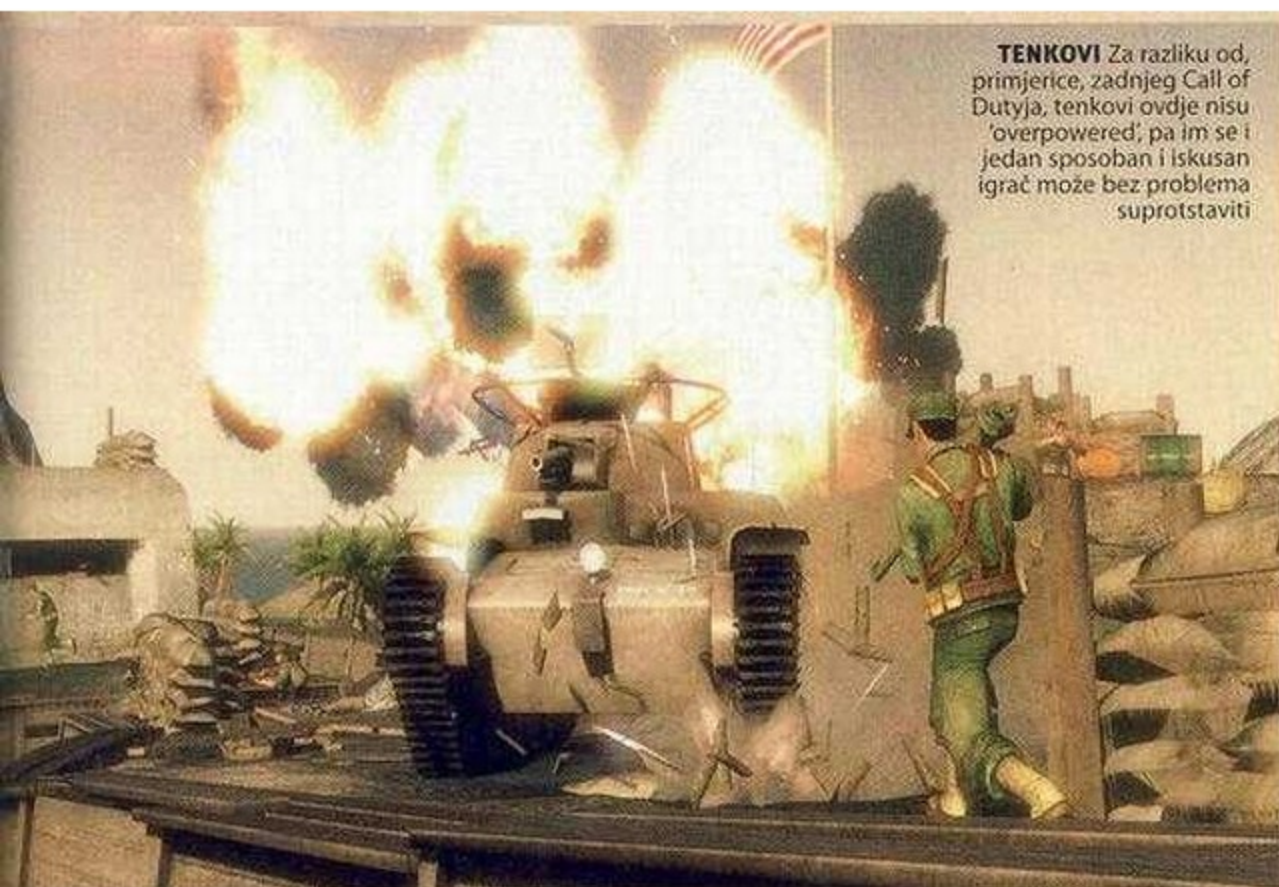


MATCHMAKING

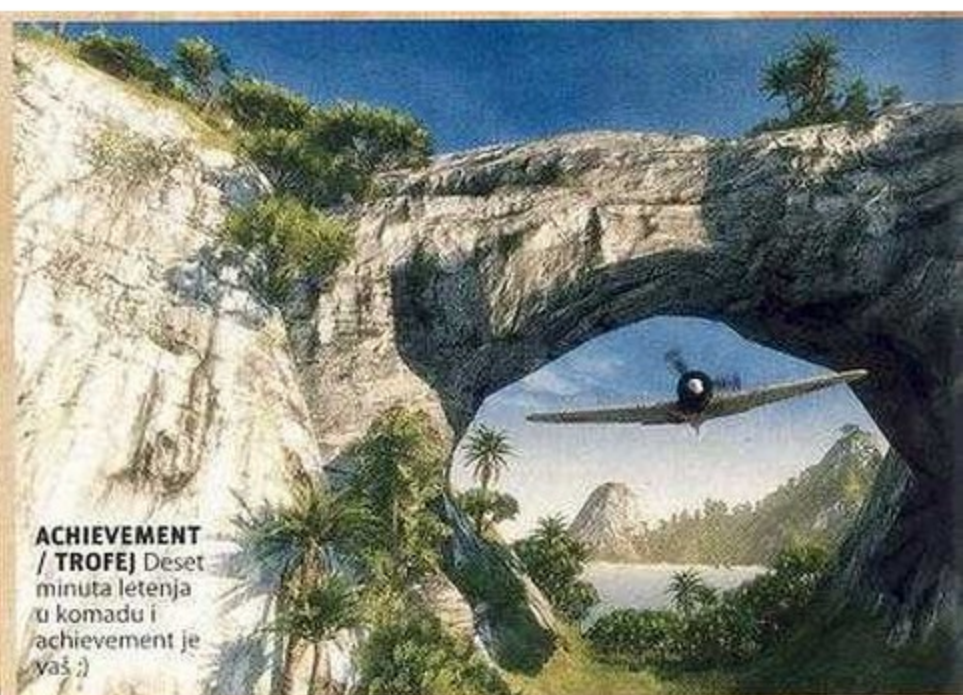
KAO ŠTO SMO to spomenuli u glavnome tekstu, Quick match je razočaravajuće jedini način ulaska u meč, iako vrlo praktičan. Tko zna, možda će upravo zbog toga nedostatak lobija i odabira servera nekim igračima doći kao nešto pozitivno, što kod nas nije bio slučaj. Prije svega jer zbog nedostatka lobija nemamo nikakve kontrole pri izboru mapa, iako ih je tek tri. Premda su sve tri mape podjednako velike, te jako dobro dizajnirane i balansirane, katkad bismo, primjera radi, htjeli odigrati Wake, a ne Guadalcanal, no igra zbog nedorađenog sustava nasumičnog biranja mapa već treći put zaredom vrta upravo Guadalcanal. Pokušali smo kreirati i vlastite mečeve, pa se nismo proslavili zbog još jednog nedostatka s matchmakingom, a taj je da je preduvjet za vlastiti meč 16 igrača.



RANKING Trebalo nam je dvadesetak partija da prvi put zasjamo na vrhu pobjedničkog tima



TENKOVI Za razliku od, primjerice, zadnjeg Call of Dutyja, tenkovi ovdje nisu 'overpowered', pa im se i jedan sposoban i iskusan igrač može bez problema suprotstaviti



ACHIEVEMENT / TROFEJ Deset minuta letenja u komadu i achievement je vaš :)

ZRAČNA NADMOĆ Dogfightovi u Air Superiorityju su nešto što morate isprobati, a tako ćete najlakše i najbrže naučiti letjeti



drugim igrama poput primjerice Enemy Territory Quake Warsa ili Modern Warfarea u obliku Dominationa. Dakle, riječ je o teritorijalnoj dominaciji. Svaku mapu počinjemo na određenoj točki mape, nasuprot protivničkom timu, te jurimo na

"Htjeli ili ne, kad-tad ćete se spontano prilagoditi timskom stilu igranja"

jednu ili više u početku neutralnih zastava, odnosno baza. Pet ih je ukupno, a cilj svakog tima je osvojiti i zadržati ih više od protivnika na određeno vrijeme, jer što ih dulje čuvate u svome posjedu, brže ćete doći do pobjede.

TAKTIKE I TIMOVI

Dakako, i eliminiranje protivnika je iznimno važno, što igrača u konačnici prisiljava na aktivnost i sudjelovanje u svim akcijama, a ne samo kampiranju u bazama. Upravo su različiti stilovi igranja ono što nas Battlefieldu 1943 privlači, jer kojim god načinom i metodama se željeli riješiti protivnika, poprilično smo se zabavili. U mečevima BF-a



SAMOUVJERENI PILOT Nakon nekoliko partija Air Superiorityja postali smo dovoljno samouvjereni da letimo ovako nisko i strojnicom pucamo po pješstvu

ORUŽJA

M1 GARAND, Thompson M1A1, Type 5, Type 100, Kar98, M1903 Springfield, Nambu, Colt 1911, M9 bazuka i Browning M1919 otprije su poznata oružja iz kojih smo pucali u brojnim WWII igrama, no nažalost za razliku od većine drugih, ponuda je ovdje presiromašna. Svaka od tri klase ima jedno primarno, jedno sekundarno, jedno melee i jedno dodatno oružje poput tromblona, dinamita ili bazuke, te dakako ručne granate. Kao što se zdravlje automatski regenerira, tako i oružja imaju neograničenu municiju, što smo prije igranja zamjerali, no u praksi nam to nimalo nije smetalo. To nikako ne znači da svi pucaju na pamet i da meci frcaju na sve strane, jer brzina mijenjanja šaržera realistično je spora, kao i prebacivanje s jednog

oružja na drugo, a nije baš da imamo Double Tap perk pa da šaržer ispucamo u dvije sekunde.



ORUŽJA su dovoljno dobro balansirana da je pucanje na daljinu SMG-om često završavalo kobno za nas



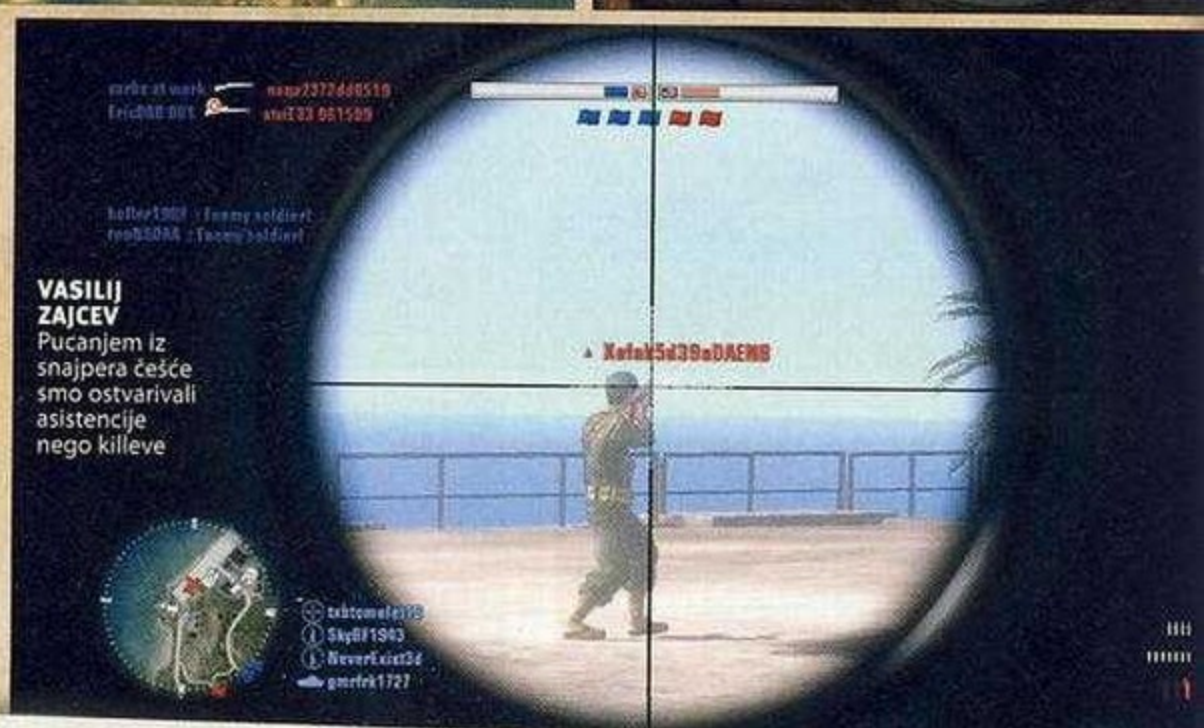
TEAMPLAY Ako ste timski igrač, vrebajte baze i bombardirajte samo one koje vaš suigrač upravo napadaju



BOMBARDIRANJE je vrlo zabavno, pogotovo kad napravimo četiri-pet killova odjednom



OBRANA Dolazak bombardera do cilja nije kratkotrajan, a protivnik uvijek nastoji dati sve od sebe da sruši barem jedan avion prije destinacije



VASILIJ ZAJCEV Pucanjem iz snajpera češće smo ostvarivali asistencije nego killeve



MAN THE HARPOONS U svakom kutu mape nailazili smo na stacionarne topove, a tu su dakako i dodatne strojnice na gotovo svim vozilima

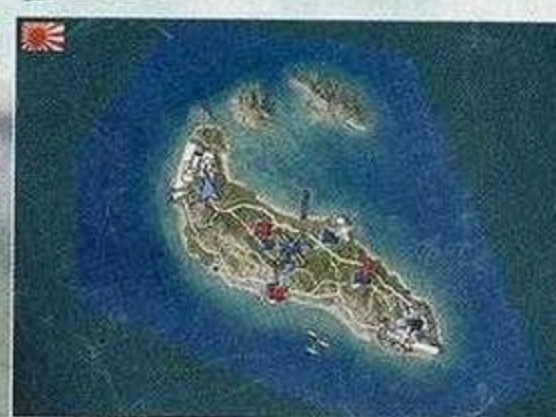


VOZNJIA I upravljanje tenkom zahtijeva određeno vrijeme navikavanja na kontrole i model voznje

FRONTLINE REPORT LATEST INTEL

SQUAD Odaberite odrede ili se pridružite nekome, i iskusite nova taktička rješenja BF-a

MY SQUAD
SCOREBOARD
HELP & OPTIONS
LEADERBOARDS
ACHIEVEMENTS
EXIT GAME
SUICIDE



1943 sudjeluju maksimalno 24 igrača, po 12 u timovima, no to nije tako često u početnoj rundi, zbog većine igrača koji ne ulaze u otvorene timove, što se već nakon prve smrti automatski namješta. Hardcore fanovi franšize zamjerit će dosta manji kapacitet nego su se naviknuli, no iako smo u početku prigovarali, u praksi se 24 igrača po mapi čini taman, bez prevelike gužve, bez mnogo "kempanja" i bez previše individualnog lutanja. Dakle, igra je primjetno timski orijentirana, a iako takav stil igranja nije nešto za čime inače posežete, nakon prvih desetak partija teamplay postaje stvar prirode. Tomu u prilog ide i podatak da se unutar tima



možete spojiti u odrede (opcija "squad") do četiri igrača, čime si itekako olakšavamo igranje i podižemo dinamiku i količinu akcije, budući da se u tom slučaju moguće respawnati kraj drugog člana odreda, a ne nužno unutar baza. Conquest se često odvijao tako da naš odred izbjegava ulazak usred baze za koju se žestoko ratuje, te okružuje i odlazi u pohod na one manje zaštićene. Koliko smo primijetili, odredi se često sklapaju ovisno o klasama igrača, no svejedno da li smo u određenim partijama željeli biti dio odreda ili igrati kao vuk

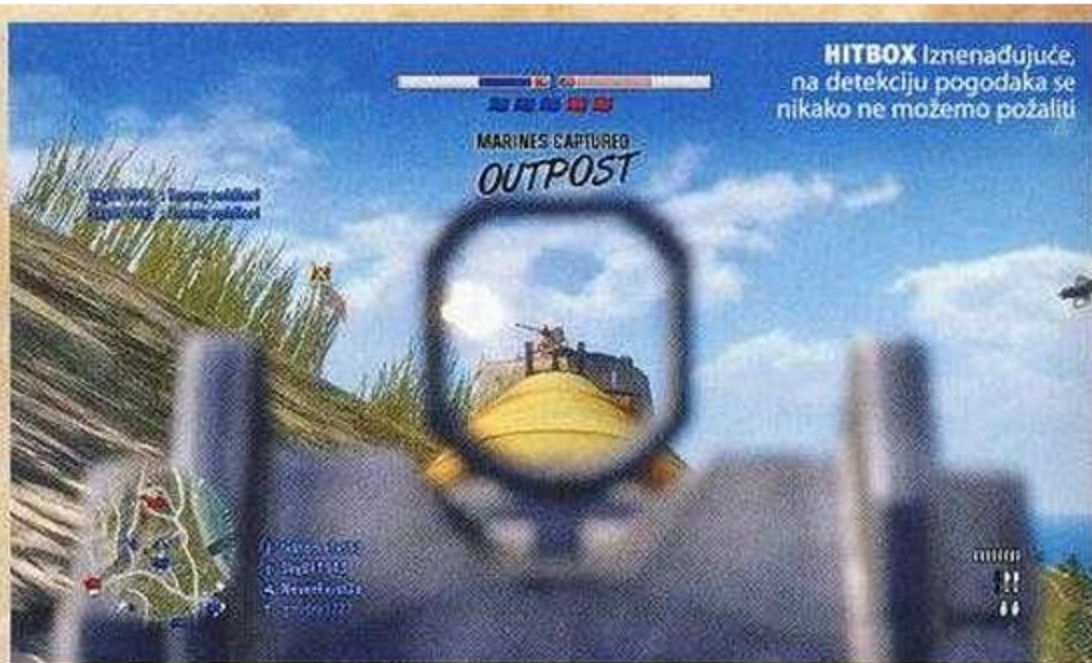
samotnjak, klase biramo ovisno o točki spawna. U igri su samo tri klase, što je kompenzirano jako dobrom balansiranošću, jer iako nam igranje s Riflemenom najviše odgovara, Infantry i Scout su podjednako zabavni i u određenim situacijama specifični izbori. Za razliku od drugih multiplayer igara, u ovoj se nismo usredotočili isključivo na jednu klasu kako bismo "nabili" više skilla s određenim

"Potrebno je volje i vježbe da postanete vrstan pilot i pouzdan vozač"

oružjem i slično, nego nerijetko igramo sa sve tri unutar jednog meča. Jednim dijelom jer igra tako dobiva na zanimljivosti i gubi se zasićenje jednom klasom, drugim zbog već spomenutog razloga, da smo ih često birali ovisno o poziciji spawna. Navodimo to zato što smo se u početku nebrojno



OBRAMBENI MANEVAR
Brzo u avion i u rušenje bombardera



HITBOX Iznenadujuće, na detekciju pogodaka se nikako ne možemo pojaliti



TROMBLON Jednom kad smo naučili ciljati i gadati tromblonima, Rifleman je postala naša omiljena klasa



RESPAWN Nakon smrti biramo točku respawna, bila to baza ili suigrač iz odreda

puta zatekli u situacijama s pogrešnim oružjem u rukama. Primjerice: dolazimo na brdo s kojeg imamo sjajnu poziciju za skidanje trojice-četvorice protivnika snajperom. Iako imamo M1 Garand u ruci, nedovoljno je efektan, otkriva nas njihov snajper i odmah zatim čekamo respawn. Ovaj put biramo snajper, no ne obraćamo pozornost na mapu i zatekli smo se u bazi do koje su ti isti protivnici upravo došli i sa snajperom nemamo nikakve šanse protiv dvojice Japanaca koji nas rushaju s Type 100. Klase su dovoljno različite da ponude osjetno drukčije igračko iskustvo, a njihove osobine, točnije namjene, istaknute su u izborniku gdje je navedeno da je, primjerice, Scout namijenjen "snipeanju" i postavljanju eksploziva. U praksi je stvar nerijetko drukčija, pa tako zaključujemo da

je u bliskom susretu s tenkom bolje igrati u ulozi Scouta s dinamitom, nego Infantrija s bazukom.

REPORT FROM THE FRONT

Igranje vozilima u Battlefieldu je općenito, više nego i u jednom drugom multiplayer FPS-u, oduvijek igralo značajnu ulogu. Budući da je BF 1943 povratak korijenima što se tiče igrače mehanike, vožnja ima krucijalnu ulogu, bilo da je riječ o brzom prijevozu ili tek važnom strateškom faktoru unutar borbe. Iako manji broj vozila od očekivanog, upravljanje tenkom, džipom ili avionom potpuno je drukčije, te kao i klase imaju specifičnu namjenu, pogotovo ako ste svoju timsku igru taktički istesali. Tu su i oklopni čamci, no njih smo koristili isključivo radi transporta igrača od nosača

do otoka, budući da su spori, tromi i nismo im našli nikakvu korist u borbi s mora na kopno, a ujedno su i prva meta protivničkih zračnih napada u trenutku kad su nosači jedina dostupna točka spawna. Upravljanje vozilima zahtijeva određeno razdoblje privikavanja, no jednom kad se naviknete, sve postaje stvar prirode i možete samouvjereno pozvati suigrača da zajaše vaš stacionarni top... Ovo nije dobro zvučalo...

Razloga što ocjena nije veća ima nekoliko, a ponajprije se ističe činjenica da je sadržaja jako malo, pa lov na achievement i trofej od stotinu odigranih mečeva s vremenom postaje naporan. Tu je i nekoliko zanemarivih, no opet primjetnih bugova i glitcheva poput povremenih pucanja tekstura ili nestanka dijela zvučnih efekata nakon efekta zujanja u ušima od eksplozije. Unatoč tome, generalno gledajući, oduševljeni smo tehničkom stranom igre i činjenicom da nema nikakvih usporavanja i opadanja frameova prikazanih u sekundi, a smatramo da nitko na temelju vizualne kvalitete igre ne može zaključiti da se radi o download naslovu, što je čini još impresivnijom. Na kraju ćemo samo ukratko zaključiti da nam je ovaj "mali" FPS pružio mnogo više zabave nego multiplayer komponente nekih AAA naslova poput Far Crya 2, Crysisa, pa čak i Call of Duty: World at War. Battlefield 1943 preporučujemo svima, jer nije konstruiran za hardcore klanske okršaje, nego isključivo za kratku zabavu u pauzama posla, ili kao svakodnevnu, dvadesetominutnu ili višesatnu razbibrigu. **Darko Botić**

Battlefield 1943

DICE / EA

GRAFIKA

Najimpresivnija "downloadable" igra do sada **18**

ZVUK

Neki su efekti odlični, drugi pak prosječni ili nečujni **14**

IGRIVOST

Jako zabavna igra, bilo da pješadite ili se vozite **17**

TRAJNOST

Do Modern Warfare 2 :) **16**

DOBRO

Grafička kvaliteta, cijena, dodatni mod, dobro dizajnirane mape, uravnotežene klase, vožnja...

LOŠE

Matchmaking, manjak sadržaja, povremeni bugovi i zvučni glitchevi

KONAČNO

Ne budite škrti i dajte nam se pridružiti! Samo 15€ i samo 565 megabajta

Gp 17 /20

A SADA - VIJESTI

ELECTRONIC ARTS JE početkom prošlog mjeseca u Chicagu iznenadio javnost i publiku kad je John Pleasants rekao da je razvoj dugo očekivanog Battlefielda 3 već neko vrijeme u tijeku. "Imao sam privilegiju baciti pogled na Battlefield 3 prilikom posjeta stožeru Dicea u Švedskoj i moram priznati da sam jako impresioniran. Dakako, taj proizvod sigurno neće stići u prodaju ove fiskalne godine, no već sada izgleda jako dobro", izjavio je Pleasants. Bilo je krajnje vrijeme, dovraga!

Još jedna nedavno objavljena vijest tiče se novog Battlefielda, no ovoga puta Bad Companyja 2. Vijest je stigla putem Twittera, a u kojoj stoji da će oružja (poluautomatska puška, snajper i laka strojica) iz BF-a 1943 biti kompatibilna s Bad Companyjem 2. Pretpostavljamo da će biti potrebno na disku imati instaliran BF 1943, kako bismo u BF: BC2 prkosili Haggardu sa svojim ekskluzivnim Thompsonom, Garandom ili Springfieldom.



NORTHERN STRIKE Prošlo je više od dvije godine od Battlefielda 2142: Northern Strikea i zaželjeli smo se Battlefielda na PC-ju



RIJETKI PROMAŠAJI
Iako je brzo i lepršavo, skijanje na dasci zapravo je prilično plitko. Čak i na dubljim dijelovima.



RASPALITI ILI ZAREZATI?
Stolni tenis jasno pokazuje koliko precizno WMP detektira svaku i minimalnu modifikaciju pokreta



LETIMI Preciznost detekcije pokreta najbolje se osjeti kad slobodno letite. Mi bismo Wings s Wii MotionPlusom!



RECIKLIRANJE Golfo kuglanje praktički su jednaki onima u prošloj igri - iako to ne znači da su loši



ŽANR KOLEKCIJA MINI IGARA
IGRAČI 1-4
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ NINTENDO
IZDAVAČ NINTENDO
[HTTP://www.wiisportsresort.com/](http://www.wiisportsresort.com/)

Wii Sports Resort

HIT igra
wii exclusive

Na korak bliže pravom sportu. Dok ostali svoje savršene sustave detekcije pokreta tek spremaju

Svi znamo za Wii Sports - jer svi koji imaju Wii dobili su ga u kutiji s konzolom. Zato Wii Sports Resort ne treba puno objašnjavati, jer radi se o istovjetnoj igri samo s više sportova od kojih su neki novi a neki sasvim jednaki kao prije. No ključna je razlika, osim poboljšane grafike, u malom uređaju koji dolazi u paketu s igrom i zove se Wii MotionPlus. Ova kutijica koja se spaja

s donje strane Wiimotea omogućuje znatno preciznije detektiranje pokreta nego prije, a koliko to znači za sam užitek u igri otkrit ćete - kao i uvijek kod Nintenda - tek kad zaigrate.

A ZNAČI PUNO

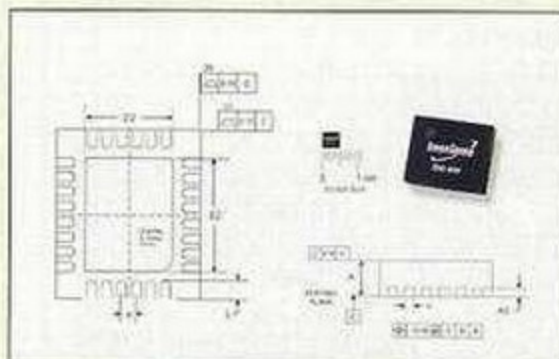
Naravno, ne morate sami zaigrati, kad imate nas. U prošlom broju ispričali smo vam koliko je Wii MotionPlus koristan pri igranju Tiger Woods

PGA Toura 10, a u ovom broju spominje se i u prikazu Grand Slam Tenisa - no Wii Sports Resort prva je Nintendova igra koja koristi ovaj dodatak te predstavlja demonstraciju najrazličitijih mogućnosti njegove primjene. I, odmah da kažemo, moramo priznati da smo prilično oduševljeni onim što smo vidjeli i osjetili. Kako pri velikoj brzini i širokim zamahima, tako i pri sporim i minimalnim podešavanjima, Wiimote je vrhunski detektirao naše pokrete a igra ih je vrlo precizno i s tek minimalno (i rijetko) primjetnim kašnjenjem prenosila u akciju. U nekim igrama razlika u efektu je možda samo plod naše mašte - na primjer u kuglanju

U ČEMU JE FORA

Čim je Wii MotionPlus najavljen, počele su kružiti glasine da se radi o elementu koji je Nintendo od početka planirao ali ga nije uključio u Wiimote. No to jednostavno nije moguće. Naime, tehnologija Wii MotionPlusa postojala je i prije, ali je tek prije nekih godinu dana smanjena u dovoljno mali čip, energetski je ograničena na korištenje minimalne količine struje te je postala dovoljno jeftina za iskorištavanje u uređaju cijene od oko 20 eura. Jer radi se o sasvim drukčijem sustavu od onog koji u Wiimoteu već postoji. Sam Wiimote, naime, ima ugrađen akcelerometar koji detektira kretanje po tri osi - no naši se pokreti ne sastoje samo od pravocrtnoga gibanja nego i od rotacije. Wiimote uz pomoć malog žiroskopa detektira upravo to - rotaciju oko dviju osi, i to na relativno velikoj razini preciznosti: do 1500 stupnjeva u sekundi. Naravno, ni žiroskop nije svemoćan, pa se njegovi podaci objedinjavaju s podacima akcelerometra da bi se dobio zaista bogat set informacija o svakom pokretu. A programere ništa ne sprečava da ubace i podatke koje Wiimote dobiva kad njegov vrh detektira infracrvene izvore svjetla u senzorskoj šipki ispod ili iznad vašeg ekrana.

Neke igre u Wii Sports Resortu - na primjer ping-pong - koriste i ovaj izvor za najveću moguću preciznost detekcije pokreta. Naravno, sva ova tehnička objašnjenja nisu previše važna jer stvar jednostavno - radi. No ako vas zanimaju detalji, skočite na web stranicu tvrtke koja je osmislila tehnologiju Wii MotionPlusa (www.invensense.com) i informirajte se.



TAKO MALI Ključni čip Wii MotionPlusa ima stranicu od tek pola centimetra a čini veliku razliku u detekciji pokreta...

"Svakom je disciplinom moguće ovladati za pet minuta, no tu je znatno više dubine nego se čini"

u kojem nam se čini da sada bolje možemo felšati, ali zapravo se ne bismo kladili da igra nije potpuno jednaka kao prije. No tu su druge igre u kojima je vrlo jasno što nam WMP donosi - recimo stolni tenis u kojem uređaj izvanredno detektira položaj Wiimotea u ruci i njegove pokrete pa je moguće lopticu precizno zarezati točno na način koji smo zaželjeli. Osnovna svrha Wii MotionPlusa je, zapravo, detekcija rotiranja oko osi (vidi okvir) i neke



ZA ZNOJENJE
Veslanje je, uz biciklizam, najnapornija disciplina i dobro će vas razgibati

TAKO JEDNOSTAVNO!
A tako izvrsno! Nategnite i pustite. I ponovo. Još samo jednom...



TAJ OSJEĆAJ
Košarka iznimno dobro dočarava osjećaj za trenutak u kojem treba pustiti loptu

TRČI, PSIU!
Ne kreće prije nego bacite frizbi pa ga ne možete pogoditi

ŠTO SE IGRA?

IAKO SMO VELIK broj sportova već spomenuli u tekstu i pokazali slikama, za one koji žele znati apsolutno sve, evo popisa kakve se sve sportske aktivnosti - i u kojim varijacijama - nude u Wii Sports Resortu. S obzirom na to da se neke od varijacija sportova moraju otključati, ako volite neizvjesnost i osjećaj otkrivanja pri igranju, nemojte čitati dalje ovu listu:

- 1. MAČEVANJE:** dvoboj, brzinsko sječenje predmeta i borba protiv beskonačne navale protivnika
- 2. BOARDANJE NA VODI**
- 3. FRIZBI:** gađanje cilja i frizbi golf
- 4. STRELIČARSTVO**
- 5. KOŠARKA:** natjecanje u tricama i haki tri-na-tri
- 6. STOLNI TENIS:** meč do šest i vraćanje servisa (dok jedan ne promašite)
- 7. GOLF**
- 8. KUGLANJE:** standardno, rušenje sto čunjeva i pogađanje vrata na stazi
- 9. VODENI SKUTER:** slalom i utrka
- 10. KANU:** samostalno i utrka
- 11. BICIKLIZAM:** samostalno i utrka
- 12. ZRAČNI SPORTOVI:** skokovi padobranom, vožnja avionom i natjecanje u bušenju balona

igre koriste upravo tu specifičnost - na primjer vožnja skutera kod kojeg rotiranjem dodajemo gas kao u vožnji motora. Slično je i kod bacanja frizbija, gdje rotiranjem Wiimotea određujemo nagib čime direktno utječemo na to koliko će visoko i daleko letjeti naš plastični tanjur. Mogli bismo tako proći kroz sve discipline jer svaka sadrži neki inovativan način za korištenje novog dodatka i daje naslutiti kako bi se na temelju njega mogla kreirati neka sasvim posebna igra.

SVE IMA SVOJ ALI

Ipak, ništa ne može proći bez prigovora. Neke su igre jednostavno reciklirane, a ako je vjerovati Nintendovim predstavnicima, ima primjera koji su tu upali sasvim slučajno. Naime, Takayuki Shimmura (član razvojnog tima WSR) otkrio je u jednom razgovoru da golf uopće

"Brzo, široko, polako i pažljivo - Wii MotionPlus hvata svaki pokret"

nije bio u planu kao disciplina u ovoj igri, ali su ga morali uključiti kada je Shigeru Miyamoto u nekom intervjuu zabunom rekao da će biti ubačen. Rezultat je disciplina koja je u pravom smislu riječi "reciklirana"; s novim terenima, ali tek minimalnim unapređenjima u odnosu na Wii Sports. S druge strane, kuglanje je ubačeno zato što se pokazalo jako popularno - po nekim statistikama, upravo je ono bilo najpopularnija disciplina originalnog Wii Sportsa. A iako je apsolutno svaki član GamePlay redakcije (a tko god je naišao oteo bi kontroler da igru isproba i to bi trajalo od pet minuta do šesnaest sati) otkrio svoju omiljenu disciplinu, biciklizam u kojem se samo maše gore-dolje kontrolerima, dok se strateški dio discipline mogao doživjeti u mnoštvu drugih igara koji su imali biciklizam na svim platformama, nije se posebno svidio gotovo nikome. No o ukusima... Ali zato možemo raspravljati o rekalkibraciji Wii MotionPlusa, koja se provodi tako da Wiimote spustite na neku ravnu podlogu na dvije do tri sekunde

SVE NA JEDNOME MJESTU
Sve se discipline odvijaju na jednom otoku a iz zraka možete sagledati sva borilišta



kad vas konzola zatraži. A tražit će vas relativno često - otprilike svakih 15 minuta, ili čak češće ako mijenjate discipline ili ste posebno agresivni u mahanju. Kad smo kod traženja, budite spremni na to da će vas vaš partner (ili bilo koji ukućan) tražiti da zaigra s vama, a ako se ne isprsite za dodatni WMP, to nećete moći. Naime, za grupnu igru sada trebate i Wiimote i WMP, što znači dodatni trošak od 600 kn (400 kn Wiimote i 200 kn Wii MotionPlus) po igraču. Skupo. Ipak, isplati se. Iako mini igre nisu povezane pričom, iako nema mogućnosti organiziranja natjecanja ili kompleksnijeg načina igre te iako ni jedna od disciplina nema dovoljno elemenata da bi je se moglo proglasiti simulacijom, Wii Sports Resort je neodoljivo privlačan. Tko god ga iskuša "zalijepit" će se na dulje vrijeme, a premda je svaka disciplina dovoljno jednostavna da se njome može ovladati za minutu do dvije, svaka ujedno ima mnogo više dubine nego što se na prvi pogled čini i s vježbom omogućuje da dostignete rezultate koji se na početku mogu činiti nemogućima. Ukratko WSR će se svidjeti ljudima svih uzrasta, spolnih uvjerenja i razina vještine i ne sumnjamo u njegovu izvanrednu prodaju. Nintendo jednostavno zna napraviti zabavan proizvod. Ostaje samo ono staro pitanje: je li ovo igra - ili igračka? **Berislav Jozić**



POSTUPNO OTKRIVANJE Svaki sport nagrađuje igranje otključavanjem novih varijacija ili barem dodatnih razina težine



Wii Sports Resort

NINTENDO / NINTENDO

GRAFIKA
Znatno bolje od prvog dijela. Iol uvijek sliči na kazalište lutaka. **16**

ZVUK
Nekoliko dobrih efekata, ostalo prosječno **14**

IGRIVOST
Većina igara jako su zabavne. MotionPlus radi vibranski. **19**

TRAJNOST
Dok potraju bačenije. I još jednom. **16**

DOBRO
Lijepo, raznoliko, bogato detaljima i ping-pong

LOŠE
Rekalibracija, samo jedan MotionPlus u paketu, reciklaža nekih sportova

KONAČNO
Instant užitek ovaj put će trajati mnogo duže

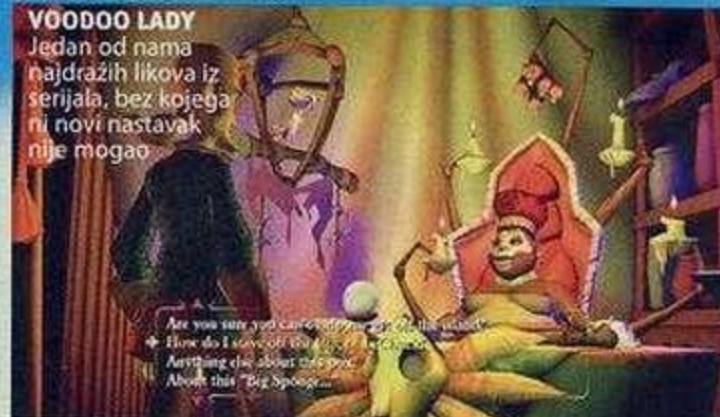
Gp 18 / 20



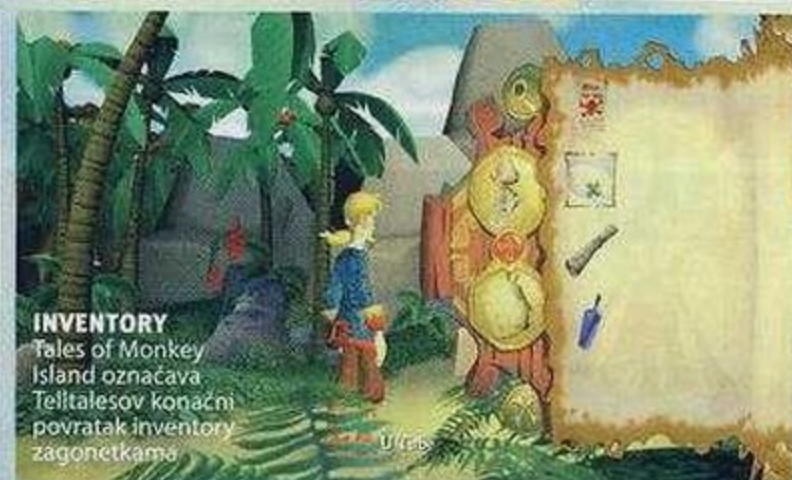
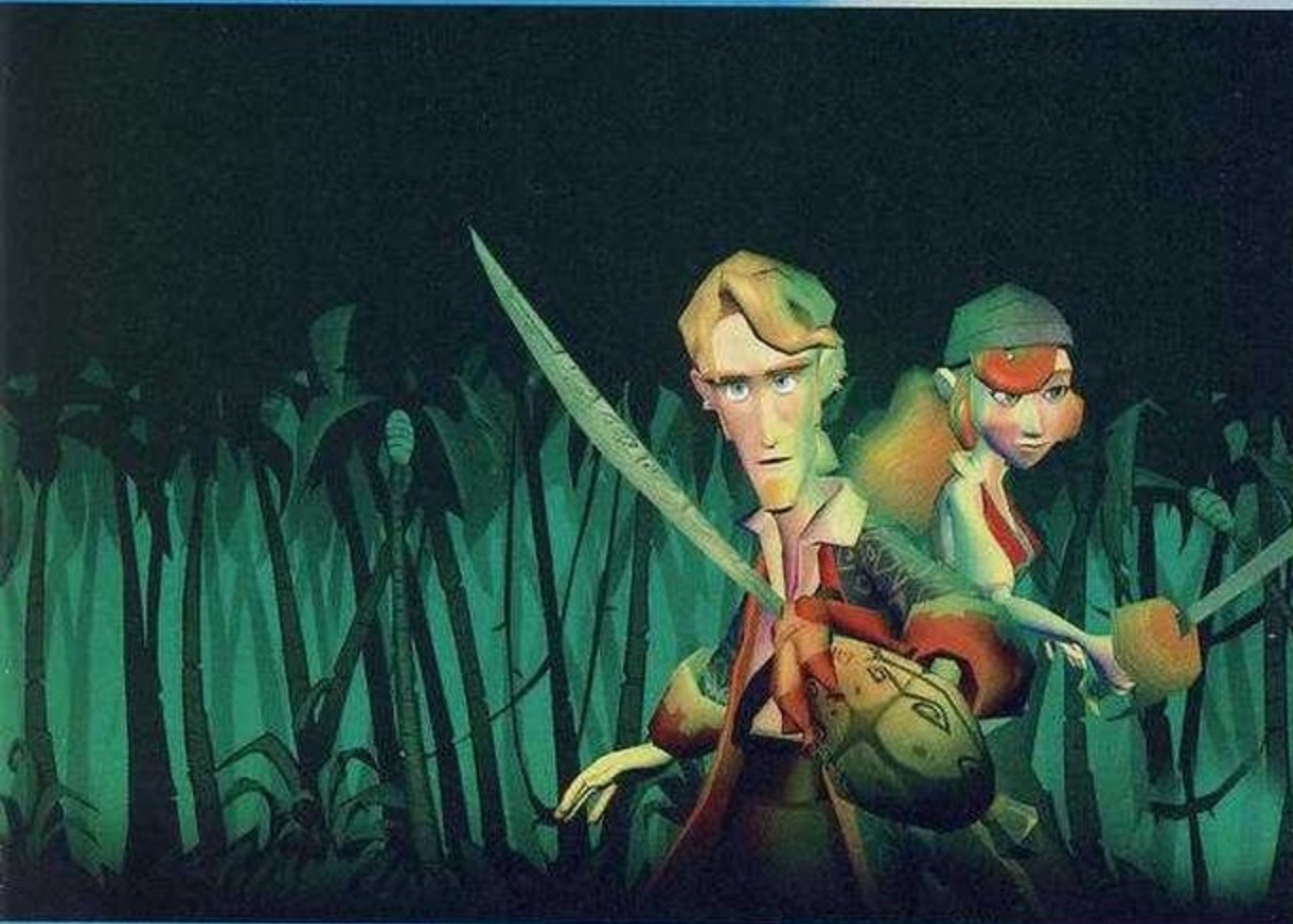
NASUKAVANJE Prvo poglavlje svake dobre piratske priče počinje nasukavanjem na nepoznatom otoku, zar ne?



IGRIVI INTRO U klasičnoj Monkey Island maniri i u Talesima ćete imati priliku zaigrati već u samome intru koji služi kao svojevrsan mini tutorial



VOODOO LADY Jedan od nama najdražih likova iz serijala, bez kojega ni novi nastavak nije mogao



INVENTORY Tales of Monkey Island označava Telltaleov konačni povratak inventory zagonetkama



UVRNUTI LIKOVİ Već u prvoj epizodi susrest ćete urnebesno smiješne individue, no ipak u idućim nastavcima nadamo se još jačoj postavi

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ TELL TALE GAMES
IZDAVAČ TELL TALE GAMES
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

POGLED UNATRAG

Tell Tale Games redom je ekipa sastavljena od bivših kreatora Lucas Artsa, i to onih koji su žarili i palili u zlatno doba avantura. Ne začuđuje stoga što su upravo oni odgovorni velikim dijelom za oživljavanje ovoga ponosnog žanra te nekih legendarnih Lucasovih brandova na čelu sa Sam & Maxom, a sada i Monkey Islandom.

Tales of Monkey Island

Opuštajući luckasti piratski ep u pet činova s poznatim protagonistima u glavnim ulogama... Znače li vam što imena Guybrush, Elaine, LeChuck?

Nakon deset godina, stotinjak peticija i nekoliko tisuća voodoo kletvi na račun Lucas Artsa, pred sobom imamo novi, čistokrvni, avanturistički, point & click nastavak legendarnog Monkey Islanda. Ovaj put u sigurnim rukama Telltale Gamesa, u kojem je dio originalnih kreatora serijala, i uz službeni Lucasov blagoslov, Monkey Island je dobio priliku zaživjeti u novom svjetlu. Igra je grafički riješena potpuno u 3D-u, među ostalim radi olakšanja i ubrzanja produkcije, no još važnija novost je da je riječ o epizodnome naslovu. Priča igre nije podijeljena na samostalne epizode nego na niz od pet poglavlja, svako namijenjeno jednoj epizodi s redovitim mjesečnim izlaženjem. Kada krajem godine saga bude dovršena, trebala bi činiti vrhunsku piratsku avanturu od tridesetak sati igranja.

POVRAĆ LECHUCK

Radnja igre počinje nekoliko godina nakon događaja u posljednjem nastavku MI-ja. U međuvremenu se Guybrush upustio u

Telltaleovci su ostali potpuno vjerni prijašnjim nastavcima serijala MI

brojne divlje pomorske avanture a Elaine je opet oteo LeChuck. No Guybrush ovaj put već na samom početku ima rješenje kojim će se zauvijek riješiti svojeg vječnog neprijatelja. Ipak, kako to biva s našim omiljenim luckastim piratom, stvari pođu po zlu i umjesto da zauvijek uništi LeChuckov

duh, Guybrush ga zapravo vraća u život. Pritom završava u oceanu i biva proklet Pox of LeChuckom, mističnom voodoo bolešću zanimljivih svojstava (koja se na početku manifestira nemogućnošću kontroliranja pokreta njegove podivljale desne ruke). Kao i u svakoj dobroj piratskoj priči

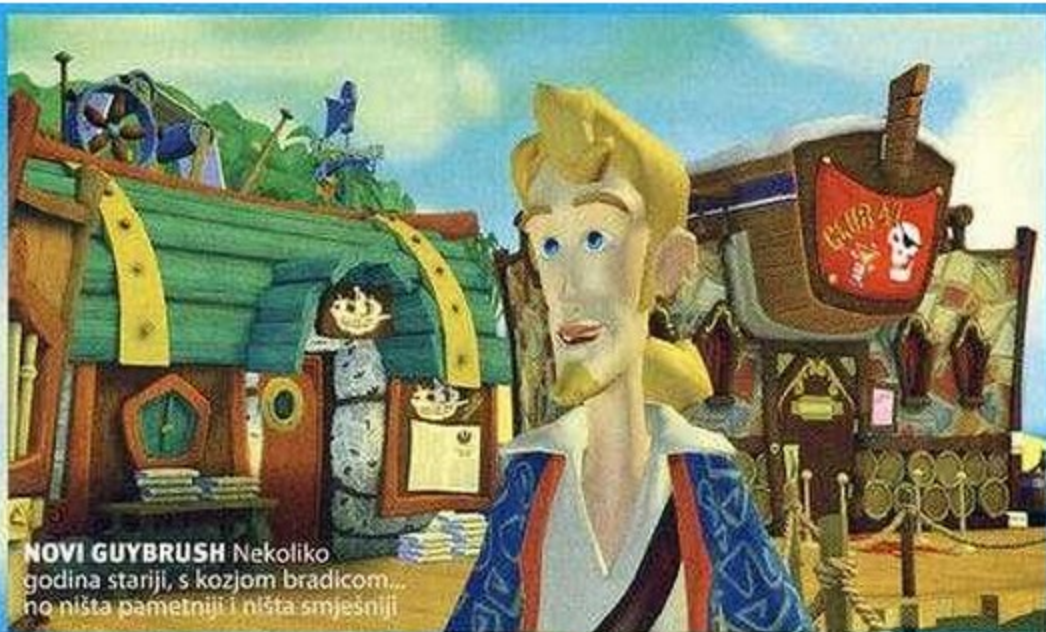
PET ČINOVA

IDEJA JE U iduća četiri mjeseca, znači do kraja studenog, zaokružiti epizodni serijal Tales of Monkey Islanda. Nažalost točan datum za svaki mjesec nije poznat i u pravilu Telltales će ih otkrivati tjedan, dva prije izlaska. Idući na redu je The Siege of Spinner Cay, a kako doznajemo, u njemu će se Guybrush prvi put susresti s mističnim vodenim bićima koja su po Floatsamu ostavila razbacane razne zagonetne ruševine.

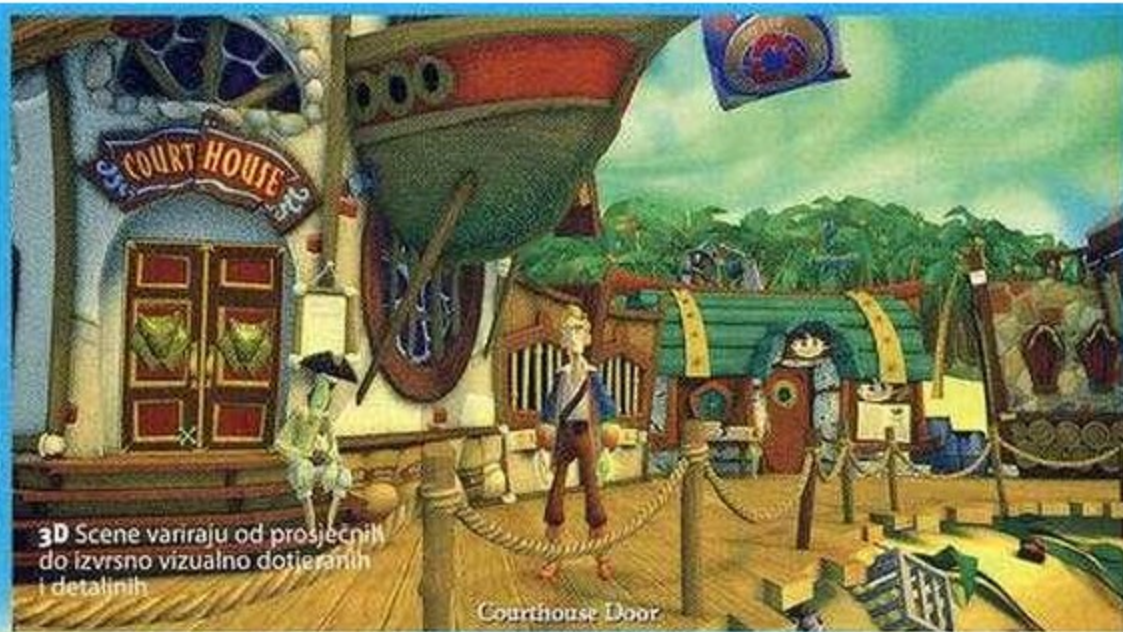
KONAČAN CILJ u prvoj epizodi je napustiti otok



Wii Ware HIT igra



NOVI GUYBRUSH Nekoliko godina stariji, s kozjom bradicom... no ništa pametniji i ništa smješniji



3D Scene variraju od prosječnih do izvorsno vizualno dotjeranih i detaljnih

Courthouse Door



PRAVI UGODAJ Voodoo, uvrnuti gusar, opuštajuća muzika prepoznatljivih tonova i legendarna postava likova. Telltale je pogodio

Small Canoe

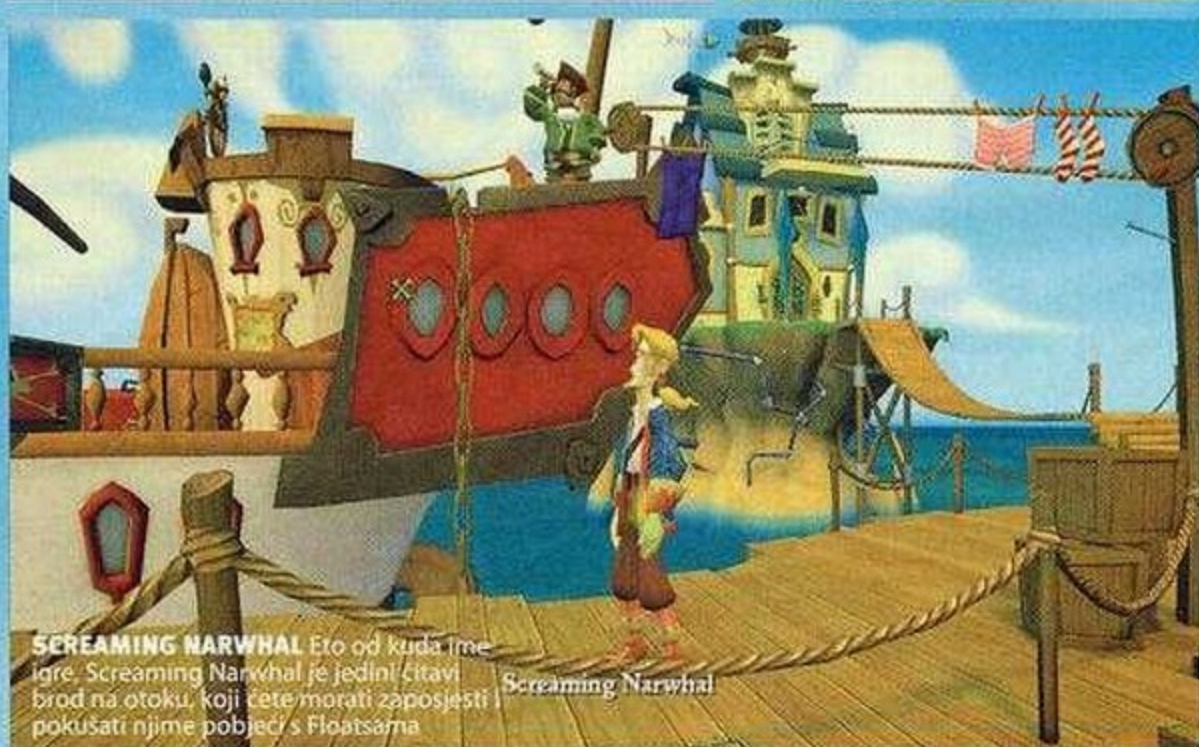


NIJE 2D Ali je često konceptualno i vizualnom atraktivnošću vrlo blizu



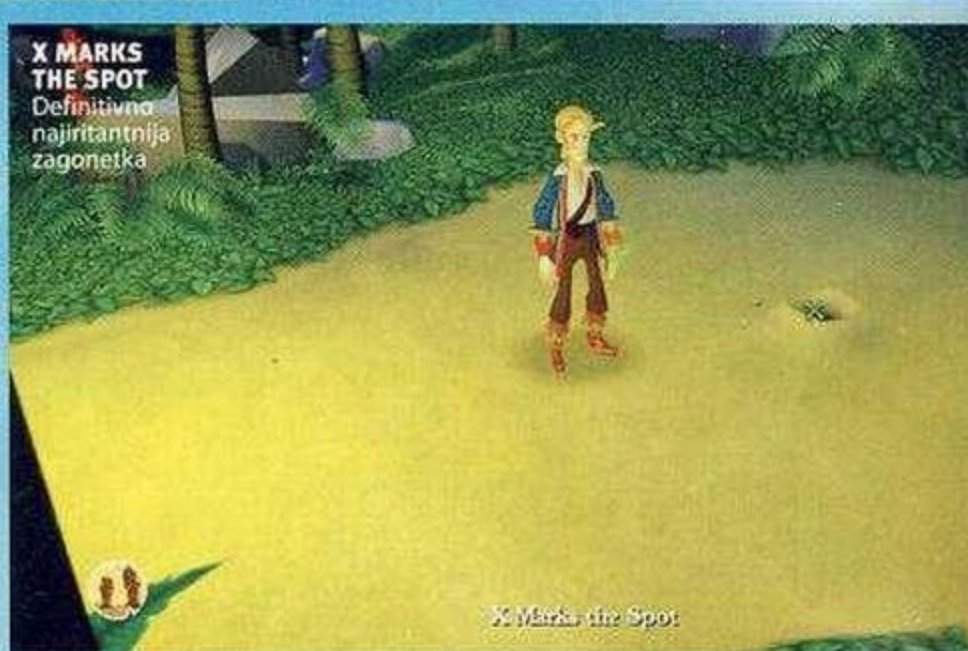
ELAINE Opet je u problemima, opet je za njih odgovoran LeChuck i opet je Guybrush svojom nesposobnošću samo još više zakomplicirao stvari

What should we do now?
Sorry I'm late.
What are we doing to that monkey?
Never mind.



SREAMING NARWHAL Eto od kuda ime igre. Screaming Narwhal je jedini čitavi brod na otoku, koji ćete morati zaposjesti pokušati njime pobjeći s Floatsama

Screaming Narwhal



X MARKS THE SPOT Definitivno najzanimljivija zagonetka

X Marks the Spot

saga počinje nasukavanjem na malenom čudnovatom otoku, Floatsam Islandu. Nakon malo istraživanja i uživanja u opuštajućem autentičnom MI soundtracku te odličnoj 3D scenografiji Guybrush pronalazi svoju staru poznanicu Voodoo Lady od koje ćete saznati u kratkim crtama što se događa te da vam je

cilj u otprilike pet sati igre, koliko traje prva epizoda, pronaći način kako pobjeći s otoka i uputiti se u potragu za Elaine!

MAJMONOVIM KORAKOM

U načelu Tales of Monkey Island igra se kao klasična point & click avantura. S tim da je ovaj put nešto veća važnost pridana zagonetkama baziranim na međusobnoj kombinaciji različitih predmeta. Inače

Najvažniji elementi igre, ugođaj, zagonetke i humor potpuno su pogodeni!

zagonetke su prilično humoristične i tonom su potpuno pogodile duh Monkey Islanda. Ipak za veterane serijala bit će sigurno prelagane, no s obzirom na to da je riječ o prvoj epizodi, to se Telltalesu može oprostiti. U igri se nalazi i zgodan hint sustav koji će ljenijima među vama omogućiti da s velikom



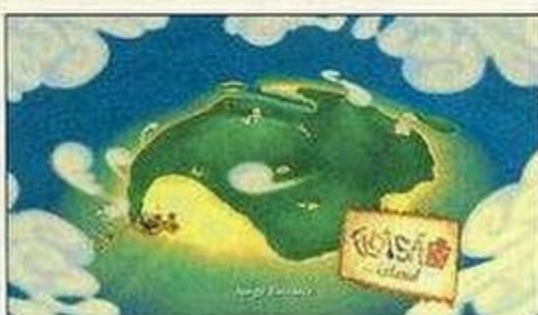
lakoćom projurite kroz igru. Veliki minus, i jedini ozbiljan problem igre, ide na račun načina Guybrushova kretanja kroz 3D scene. To je moguće izvoditi vrlo čudno riješenim kružnim izbornikom uporabom miša ili kombinacije tipaka WASD, što također nije nimalo sretno rješenje. Zapravo u Wii verziji, gdje se za kretanje koristi nunchuck a za pomicanje pointera Wii mote, stvari funkcioniraju odlično. No s druge strane, Wii verzija ima popriličnih problema s frameratom za koje se nadamo da će biti riješeni do iduće epizode. Što još reći o ovom

odličnom prvom koraku u novoosmišljeni i osvježeni opuštajući piratski univerzum Monkey Islanda a da vam ne pokvarimo igru? Ništa, morate ga zaigrati, pogotovo ako ste voljeli nastavak, a niste li se pak ranije susreli sa serijalom, ovaj mjesec izišao je i HD remake prvoga dijela pa se bacite na posao.

Damir Đurović

FLOATSAM ISLAND

GOTOVO CIJELA IGRA događa se na potpuno novome otoku arhipelaga Monkey Island. Već pri prvim koracima na Floatsamu Guybrush će shvatiti kako nije riječ o još jednom tipičnom piratskom gnijezdu nego čudnovatom otočiću s kojega je zbog niza okolnosti praktički nemoguće pobjeći. U svojem istraživanju Floatsama, kako to već biva u naslovima MI, koristit ćete se simpatičnom mapom prateći svoje korake iz ptičje perspektive.



MAPA OTOKA Po Floatsamu ćete se moći kretati pomoću vrlo zgodne 3D mape; još jedan prepoznatljiv element serijala

Tales of Monkey Island

TELLTALE GAMES / TELLTALE

GRAFIKA

Dokaz da 3D u Monkey Islandu može funkcionirati sasvim dobro

16

ZVUK

Opuštajuća muzička podloga i izvrsni voiceoveri

18

IGRIVOST

Point & click sa zanimljivim situacijskim i inventarnim zagonetkama

16

TRAJNOST

Razumijemo da je to samo jedna epizoda, ali...

14

DOBRO

Voiceoveri, vjeran svim obilježjima serijala, odličan i prepoznatljiv humor, opuštajući i atmosferičan

LOŠE

Kontrole kretanja, prelagane zagonetke, čekanje do iduće epizode

KONAČNO

Obećavajući početak Telltalesova dosad najboljeg serijala koji je vjeran ugođaju prvih nastava MI-ja

Gp 16 / 20

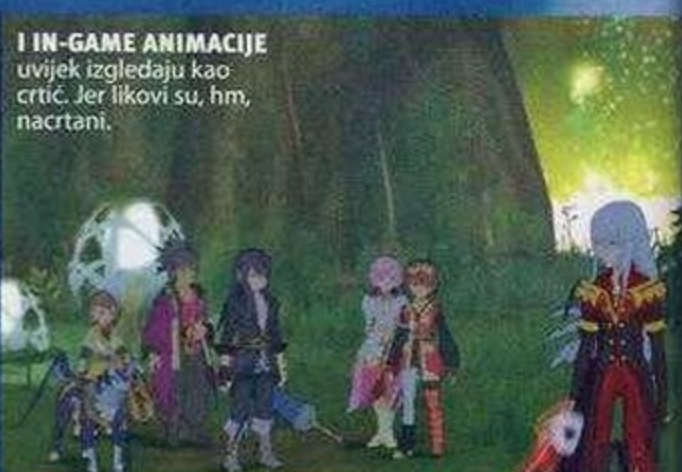
ŠTO JE JAPANSKI RPG bez perja ili latica u zraku? Ovoga puta u pitanju je neortodokсни maslačak.



KAKO NATJERATI PRIJATELJA da ti pomogne melange gelom pritiskom jednog gumba? Nikako.



I IN-GAME ANIMACIJE uvijek izgledaju kao crtić. Jer likovi su, hm, nacrtani.



VELIKA AVANTURA Počinje minornom pričicom, a završava spašavanjem svijeta



UOBIČAJENI KOMBO Nekoliko puta po glavi pa spešl koji se ovdje zovu artes



DJEČAK I NJEGOV PAS Ali pas ima lulu u gubicu! I šteti okolini, trudnicama, te uzrokuje začepljenje arterija, srčani i moždani udar...



ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 10+
IZLAZI U PRODAJI (PS3 VERZIJA KRAJEM GODINE)
PROIZVOĐAČ NAMCO TALES ST.
IZDAVAČ NAMCO BANDAI/ATARI
[HTTP://WWW.NAMCOBANDAGAMES.COM/GAMES/TALESOFVESPERIA/](http://www.namcobandagames.com/games/talesofvesperia/)

Tales of Vesperia

Pravi ljetni RPG, sporog početka, ali bez krajaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

POGLED UNATRAG

Tales of Vesperia već je deseti izdanak serije Tales kojom Namco Bandai već godinama zabavlja ljubitelje RPG-a. Nažalost, Vesperia je tek drugi dio koji je izašao i u Europi, uz sasvim pristojno primljen i davno odigrani Tales of Symphonia koji nam je bio simpatičan. U Japanu je Tales of Vesperia prošle godine pobrao zavidne ocjene, pa smo ga u oskudici dobrih RPG-ova jedva dočekali. I što mislite, je li se isplatilo?



Tales of Vesperia ovoga mjeseca ima nekoliko teških zadataka. Mora isprati, ni kriv ni dužan, gorak okus koji je ostao negdje u primozgu od dosadnog Star Oceana. Mora zadovoljiti prosječne potrebe ljubitelja RPG-a (koje za ljetnih praznika postaju i natprosječne), što znači barem šezdesetak sati zabavnog ubijanja vremena, te mora opravdati očekivanja koja je, kao i uvijek, napumpavao Đuro. Tako je to uvijek, on očekuje i opisuje svakakve šarene laži koje dolaze s novom igrom, a ja kasnije igram i psujem. Pa ga u jednom trežnjenju, nakon tridesetak odigranih sati, pokušavam nazvati, ali on se ne želi javiti. Jer zna što ga čeka. No pustimo mi sad Đuru, stići će njega već osveta Alije Sirotanovića RPG-a. Samo mi dajte što veću lopatu.

PS3 EKSTRA SPEŠL

IAKO SMO NAPISALI da se Tales of Vesperia može igrati i na PS3, njegova verzija još je u pripremi, a izlazak se očekuje 17. rujna u Japanu te do kraja godine u Europi i Americi. Isprva smo mislili kako će ovo biti samo malo proširena verzija s još jednim dodatnim likom i nekim sporednim dungeonima, izgleda da je Namco uspio u igru ubaciti dva nova igriva lika (jedan od njih je ukočeni vitez Flynn), nove dungeone, nove gradove (!), još jedan zapetljanac u priči, pa i dodatne animacije, skilove i bossove. Hm, hoće li to biti ista igra? U svakom slučaju, čekanje će se vlasnicima PS3 ipak isplatiti.



ALI ZA PS3 NEMA NALJEPNICA! Zašto su ih oni dobili...?!

LAGANO KRČKANJE

Tales of Vesperia sigurno na početku neće izgledati kao igra kojoj bismo dali više od dobronamjerne trinaestice, no to nas ne dira, jer ipak je to RPG, maratonac čiji bolji primjerci trče i nekoliko počasnih krugova. Grafika nikako nije onako oštra i prpošna kao što pamtimo iz nedavne Eternal Sonate istog izdavača, no osnovna ideja je tu - likovi su napravljeni u podcijenjenoj cel-shading tehnici koja izgleda odlično kada se pravilno koristi, a nekako se i ne sjećamo igara u kojima je izgledala loše. Okoliš je renderiran i za razliku od oštih likova, mutnjikav, pa

U borbi se nove fore uče tijekom cijele igre, no ovo ipak nije najbolji fajt

biste pomislili da je ovo u stanju vrtjeti i neka starija konzola, što bi bilo i točno. Jednu od lokacija. A Vesperia ih u usporedbi s klasicima žanra ima zaista puno. Upravo taj dojam klasičnog primjerka žanra, Vesperijina je zavodljiva vrlina, ali i prokletstvo. Jer ako ste igrali RPG-ove zadnjih petnaestak godina, znat ćete točno što i kada od ovakve igre možete očekivati. Lagano krčkanje početka igre kombinirano s krčkanjem na ljetnoj vrućini ipak budi zanimanje - Vesperia ima junaka koji (napokon) nije dosadni pravovjernik, nego se upravo takvom prijatelju (kojega srećom ne pratimo) izruguje, a početak tumanjanja,



LIJEČENJE JE VAŽAN DIO PRIČE
 Pogotovo kada shvate da ova djevojka to može i bez blastije na ruči

LIJEPO I OŠTRO
 No pozadine su renderirane pa znaju biti u mutnom neskladu



Estelle

We're going to repair the barrier blastia. If we don't, the city will be overrun with monsters!



KLASIČNI DUNGEONI
 Prvo lijepo, a onda zeldoidne zašemetke kako bismo se dokopali svake stvarice



OKOMITA LINIJA SA STRANE označava override. Taktički oslobođen, tjera lika da poludi.

1841Damage!
 4Hits



ESTELLE JE MAGIČARKA
 Healerka. Sporo se puni, a ako je netko dotakne, prekida prizivanje.

676Damage!
 2Hits
 1Chain



PAS S LULOM bavi se i kradom. Što je još jedan inkriminirajući dokaz protiv pušača, a naše ministarstvo zdravstva nije ga se dosjetilo.

1735Damage!
 6Hits

MOŽE, NE MORA, ALI NE SMETA

ZA RAZLIKU OD nekih RPG-ova u kojima junaci pričaju li ga pričaju u animacijama koje se ne mogu prekinuti, Tales of Vesperia nudi zgodnu mogućnost biranja. U nekim trenucima, ovisno o radnji, na ekranu će se pojaviti obavijest. Pritisnete li back/select, vidjet ćete (više čuti) neki zanimljiv razgovor uz portrete likova. Ne dave puno, znaju biti i zabavni, a ako vam se baš ne gleda, ne pritiskajte gumb za pokretanje animacije, što je šteta jer likovi su brbljavi a svaki pokušaj herojskog moraliziranja netko će uvijek prekinuti rečenicom: "Daj, ne budi ljigav", ili češće te jednostavnije, čvokom po glavi.



RASPRAVLJANJE Ne mora biti dosadno

prve borbe i ulazak u šumicu bude dobro poznat osjećaj - ovo bi moglo prerasti u dobru avanturu, a takve RPG-ove najviše volimo.

MRZIM TE!

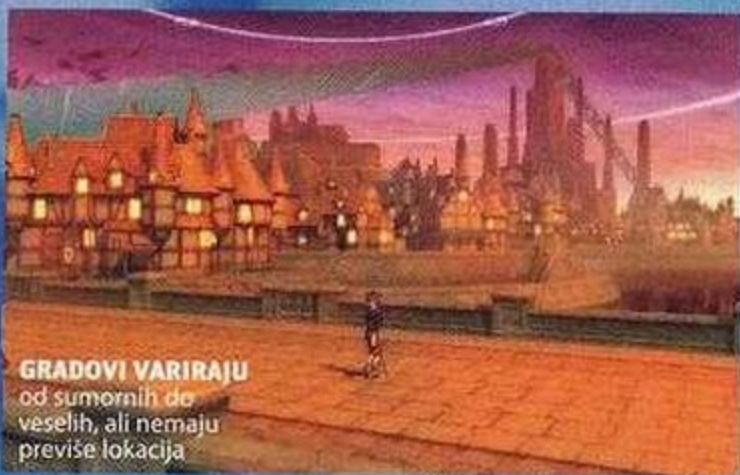
Vesperia je svijet u kojem se naseljena mjesta i veliki gradovi od čudovišta koja tumačaju oko brane neprobojnim barijerama. Barijere pune i održavaju naprave zvane blastije koje kondenziraju tajanstvenu energiju, a u raznim oblicima koriste se i za osvjetljavanje, pokretanje brodova, ili za osobnu upotrebu.

Vesperia ima sve što bi ljubitelj JRPG-a očekivao

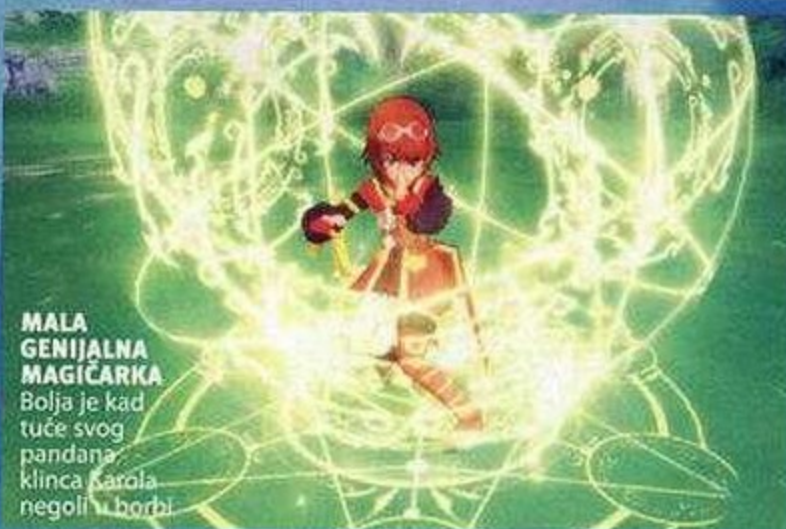
budući da se bez blastije na narukvici nije moguće boriti protiv divljih čudovišta. Ni po čemu originalna priča počet će tako krađom blastije koja održava fontanu na gradskom trgu "donjeg" carskoga grada. Divljanje vode po ulicama ne brine bogatije stanovnike gornjih dijelova, pa će tako naš junak Yuri (je, dečko je, samo što je tada duga kosica u

Vesperiji bila u modi), istančanog osjećaja za socijalnu pravdu, uzeti stvari u svoje ruke. Yuri na Markovu trgu... ups, gornjem gradu, ima prijatelja Flynnu koji je, za razliku od Yurija, ostao u carskim vitezovima i čvrsto zastupa zakone i naredbe koje ni sam ne razumije i tako počinje zanimljivo natjecanje u kojem svatko na svojoj strani pokušava činiti dobro, ali različitim metodama. U natjecanju i pretjecanju Yuri obično odradi veći dio posla, ali vitez na bijelom konju pobere sve zasluge, a omiljeniji je i u najnižim slojevima. I to ti je narod, te dobra igra kojoj su najveće odlike odnosi među likovima. Svi imaju svojih mana, a čak i u družbi koju vodimo svatko ima svoje tajne i motive koji se često isprepliću s političkim intrigama. Najljepše od svega je što napokon u ovakvom epskom RPG-u ne postoji lik za koji biste mogli reći da ga mrzite, a često biste im se mogli i nasmejati. No ne zavaravajte se previše. Ipak je ovo tipična priča o spašavanju svijeta.





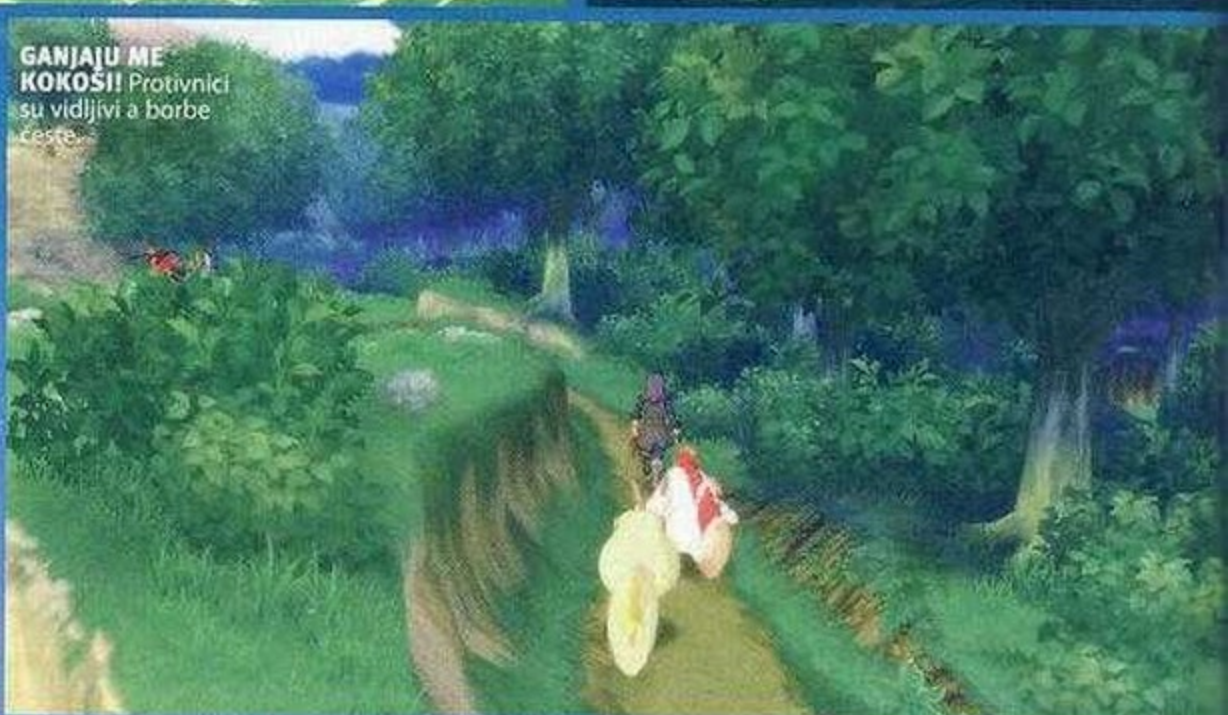
GRADOVI VARIRAJU
od sumornih do
veselih, ali nemaju
previše lokacija



MALA GENIJALNA MAGICARKA
Bolja je kad
tuče svog
pandana
klinca Karola
negoli u borbi



ŽITELJIMA GORNJIH SLOJEVA
nije bitno što se
događa s donjim.
Canjuga bi bio
prezadovoljan
igrom i stalšima.



GANJAJU ME KOKOŠI Protivnici
su vidljivi a borbe
česte



MAČOM I TORBOM Ipak je
učinkovitije od
mađljanja



OSIM LULE, ČUKO
se bori i sa sječivom
u zubima. Ma pušaci
su turbo opasni!



KRIVUDAJUĆI PO DUNGEONIMA
mogli bi nabasati i
na ogromnog bossa
koji se ponekad i
ne može odmah
pobijediti

AKCIJA - STISKAJI

Da, da, i nije tako klasično. Borba je u Tales of Vesperia akcijska, a istovremeno se u vašem društvu mogu boriti još tri lika. A probleme akcijske borbe već znamo, i nije nam toliko draga zbog njene brzine, nego kontrole.

Ako imaš kontrolu nad svim likovima, tada se akcija i ne osjeti. Ako, opet, stiskaš samo jedan gumb da bi uporno udarao s jednim likom, a zgražaš se što sve to drugi oko

„ Likovi u RPG-u mogu biti i simpatični. Napokon ”

TALES OF VESPERIA: THE FIRST STRIKE

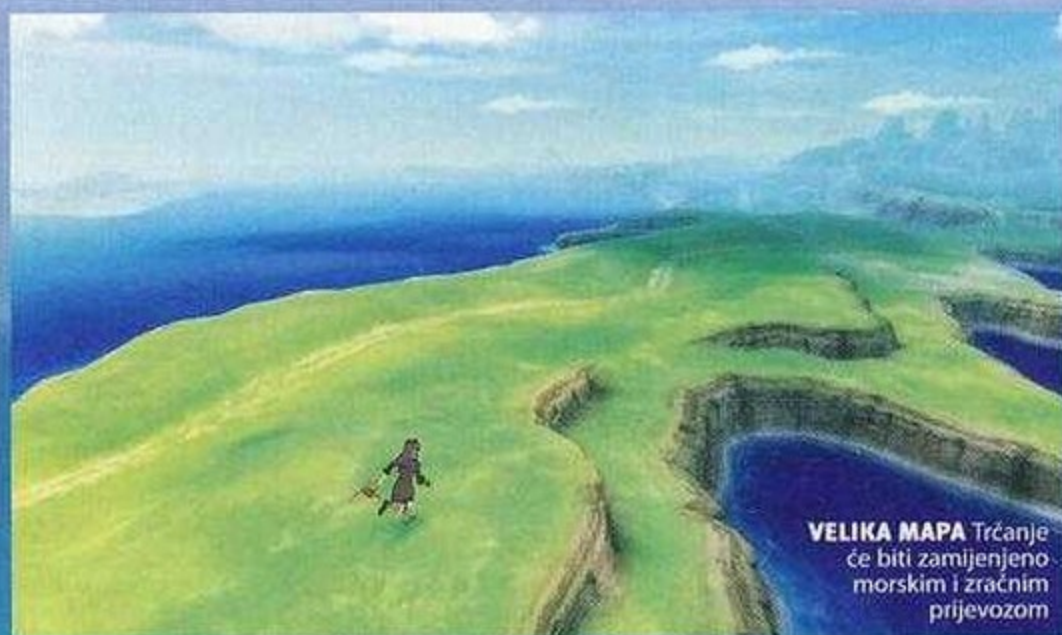
IGRAČI KOJI ĆE zaljubljeni Vesperiju i svi oni koji će se teško moći odreći omiljenih likova bit će zadovoljni vijestima iz Namca: u tijeku su završni radovi na crtiću Tales of Vesperia: The First Strike koji će biti prvi dugometražni film iz serije Tales i prikazivat će se u kinodvoranama. The First Strike

je prequel igre u kojem se opisuju događaji iz djetinjstva i ranije mladosti likova, pa ćemo napokon vidjeti što je razdvojilo dvojicu prijatelja u redu carskih vitezova. Bit će to čudno gledanje bez joypada u rukama. Japanska premijera najavljena je za 3. listopada ove godine.



JEDAN JE OSTAO A drugom se smučilo pa je otišao





VELIKA MAPA Trčanje će biti zamijenjeno morskim i zračnim prijevozom



BI LI MOGLO bez ukletog broda? E pa ne bi.

PUTOVANJE U KOJEM će SVATKO nešto naučiti. Osim Rapahele koji se neće odreći svoje lule.



SVAKO ORUŽJE ima svoje vještine, a borbeni skilovi se uče



1427 Damage!
1 Hit

YURI JE JEDAN OD najzanimljivijih likova kojima smo do sada igrali. I nije ženskast.



tebe rade (najčešće ne rade!), i ne možeš si pomoći, onda je to loše. Vesperia je negdje između. Davanje nekih jednostavnih naredbi ostalim likovima gumbima shoulder baš i ne šljaka, a jednom kada uspijete dobiti kontrolu i prebacivanje na svaki lik, moglo bi

postati prekomplikirano, predugo i dosadno. Programeri su se zato jako trudili oko namještanja prije borbe. Svakom je liku moguće odrediti gdje će stajati, kako se kretati, koga napadati, koristiti magije i posebne vještine, u kojem

postotku ili ih uopće ne koristiti. Naravno da će i tada magičari bezumno ispućavati magije dok ne ostanu bez svih magičnih poena, ali to i nije neki problem. Veći je problem što magije ispućavaju i na najslabije protivnike koje mogu dokrajčiti jednim udarcem po glavi, a kuhanje magije traje li ga traje... A fajtati se mora, jer svako oružje nosi i vještine koje se mogu naučiti i dalje koristiti, a uče se samo u borbi. I baš kada pomislite da je borba ipak samo još jedno button mashing iskustvo, igra vas nauči neku novu foru, i tako prvih tridesetak sati. Ipak to neće biti samo stiskanje jednoga gumba kada se nauče svi komboli, posebni udarci, pa se počnu kombinirati s još posebnijim, da bi se na kraju dovršilo protivnika s najjačim finiš udarcem, što nikako

"Sitnice bi vas mogle odvući i produžiti igru na stotinjak sati"

nije lako. Borbe s bossovima posjeduju još i dodatne fore. Svaki zahtijeva posebni udarac ili postupak kojim će se zadovoljiti specijalna misija i bonus. Pa ti sad znaj... Da je Tales of Vesperia jedan od onih RPG-ova za freakove i više odigravanja, shvatit ćete kada za neke od ovakvih mini misija i side questova poželite pogledati detaljni prohod igre. A sitnica ima, tek toliko da vas zagolicaju da počnete igru i drugi put, kako biste ih sve otkrili.

MA GDJE JE TU KRAJ?

Ova frustrirajuća pomisao da smo nešto izgubili, propustili i zaobišli trajat će od sredine igre, jer tada se otvaraju sve ljepote slobodnog putovanja svijetom Vesperije. Na redu su side questovi i skupljanje itema za kombiniranje moćnijeg oružja, receptata za nova jela koja poboljšavaju statistike

uoči bitke, sređivanje opcionalnih bossova i istraživanje velikog prostora Vesperije. Osim arene u kojoj se može boriti svaki lik, u Vesperiji se nalazi i kulinarska arena i još mnoštvo nadi i donesi mi misijica. Jednom kada mislite da ste ih riješili većinu, započet će put prema kraju, ali svaka finalna bitka stvorit će novi problem i moćnijeg protivnika, što zna biti malo blesavo pa smo se često pitali gdje je i kada će kraj kako bismo vidjeli new game+ opciju, zažalili, pa počeli ispočetka, što će neki, željni kompletnog prohoda i učiniti. Tales of Vesperia u svemu je klasično RPG iskustvo vrijedno igranja uz nepobitno ALI, jer držeći se klasičke, kreatori igre u svijet RPG-a nisu unijeli ništa novo. Sumnjamo da će to spriječiti igrače gladnih suvislih RPG-a koji se sigurno neće razočarati.

Danijel Reškovic

Tales of Vesperia

ALFRED, TATARI

15

Ponekad iznenadi, ali i neugodno

15

ZVUK

Dobra sinkronizacija i prave RPG melodije

16

IGRIVOST

Može navući, čak i s borbama

15

TRAJNOST

Od 50 do 100 sati. Mi zadovoljni.

17

DOBRO

Privlačno, igrivo, simpatičnih likova i velike priče.

LOŠE

Ništa što već nije viđeno.

KONAČNO

Klasični RPG u kojem uvijek znate što ćete dobiti

Gp 15 / 20



RATOVANJE
Sukobi se u Armi događaju uglavnom na velikim udaljenostima



MEDIC Liječenje suboraca je iznimno važno jer mogu iskrvariti, a smrt pripadnika jedinice znači prekid igre



SKRIVENO ORUŽJE
Pretrase treba raditi i na mjestima gdje netko tko ne živi na Balkanu ne bi očekivao oružje



GOLF IV Izgleda da svi Slaveni vole iste automobile



IZVIDAČKI POLOŽAJ Gerilci imaju desetine izviđačkih položaja koji se smatraju usputnim metama



LAV-25 Borbeno vozilo je malo manje praktično do Hummera, ali mnogo korisnije u zasjedi

ŽANR FPS
IGRAČI 1-48
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO
IZDAVAČ SCS GAMES
HTTP://www.arma2.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Arma II

PC exclusive

Bohemia Interactive je napokon popravio Armed Assault da ga se može nazvati pravim nasljednikom Operation Flashpointa

Čini se da je Operation Flashpoint napokon dobio dostojnog nasljednika. Sve ono što Arma nije, Arma II jest. Jedino nam je žao što je Arma II uspjela naslijediti i većinu propusta koji su morili Operation Flashpoint. Kada sve bude bolje, veće i ljepše, u to su izgleda uračunati i bugovi. Upravo bugovi priječe ovoj igri put do veličine galaktičkih razmjera.

CHERNARUS - ZEMLJA S MODERNIM PROBLEMIMA

Kreatori igre su odlučili napraviti doista grandioznu singleplayer kampanju i to su doista uspjeli stvorivši izmišljenu državu s kompleksnom političkom situacijom i sukobom u kojem se strane ne mogu svesti na dobre i loše ili crvene i plave – ponajprije zato što ih ima barem četiri, a tu je još i

podijeljeno civilno stanovništvo. Chernarus je mala zemlja čiji sukob najviše podsjeća na prošlogodišnji rat u Gruziji, ali ima i elemenata preuzetih iz naših balkanskih ratova 1990-ih. "Dobri momci" su, naravno, američki marinci koji su došli pomoći ugroženom narodu koji trpi napade neobično dobro opremljenih gerilaca iz odmetnute pokrajine. Nakon što su zbacili demokratski izabranu vladu marinci se iskrcavaju i vraćaju vladu na vlast te pomažu vojsci Chernarusa u borbi protiv gerile. Kako vojska, a ni marinci nisu svemogući, javlja se još jedna gerila u narodu, zamišljena da ih štiti od separatista, no ti gerilci se baš ne vole sa službenom vojskom pa ni s marincima.

Situacija se dodatno zakomplicira kada se u sukob upetlja velika i moćna Rusija s istom takvom vojskom. U biti jedna od najvećih prednosti ove igre je zemlja Chernarus, tj. kako su je kreirali programeri i dizajneri. Nama na ovim prostorima će biti dosta bliska jer je očito slavenska (kreirali su je Česi). Osim vrhunski osmišljenih krajolika, gradova i cesta tu su i stanovnici te sve navedene vojske koji naseljavaju to ogromno potencijalno bojište. Sve se kreće i doista ostavlja dojam prave živuće zemlje, a kada rat dođe u blizinu, umjetna inteligencija se ponaša u skladu s time. Civilni bježe, vojnici se bore ili bježe, cijela ratna mašinerija

"Arma II je najbolja taktička vojna simulacija trenutačno na tržištu. Na žalost opterećuju je brojni bugovi"

INSTRUMENTI U VOZILIMA I OPREMA NA ORUŽJU

ORUŽJA I ORUŽANE platforme izvršno su modelirani u igri. Na žalost mnogi od instrumenata u vozilima nisu upotrebljivi niti išta konkretno pokazuju. To se posebno odnosi na leteći dio voznog parka. Dok tu činjenicu još nekako možemo preskočiti, dodaci na puškama poput lasera, noćne svjetiljke ili baterijske svjetiljke koji su tu samo za pokazivanje ne možemo. Vjerujemo da se upotrebljivost tih već modeliranih uređaja mogla lako implementirati u igri, a kad već nije, nisu ih trebali ni pokazivati.



SVJETILJKA Dodatna oprema na pušci nije funkcionalna

funkcionira. Misije i ponašanje zapovjednog kadra, politike i civila su vrlo vjerojatni i doista pomažu da se igrač uživi u igru. Nema čak ni apsolutnih ciljeva i završavanja misija isključivo na taj način, uglavnom će se nešto izjaloviti i krenuti krivo pa će uspjeh možda biti i djelomičan, a možda i nikakav, ali opet postoji mogućnost da se misija proglasi pobjedom – kao i u pravom ratu gdje su pobjede nužne, bile one izmišljene ili stvarne.



JURIS Polurežirane akcijske sekvence daju značajan doprinos priči



ŠARENILO VOJSKI U Chernarusu postoje četiri vojske



RAZOR Izviđači tima Razor

DETALJI

PAŽNJA POSVEĆENA DETALJIMA u ovoj igri je jednako fascinantna kao i propusti u izvedbi nekih osnovnih stvari. U oči najviše upada (doslovno) simulacija prilagođavanja vida na mrak i svjetlo. Jednom kada stavite noćne naočale, nije ih uputno skidati jer prilagodba na tamu traje dosta dugo. Postoji i razdoblje prilagodbe na svjetlo, ali je on dosta kraći. Život gradova, sela i šume doista postoji jer oko trčkaraju životinje – divlje i domaće. Primijetili smo da umjetna inteligencija koja upravlja vašim vozilom neće pregaziti zeca pri prelasku ceste, ali će zato dosta često nagaziti osobu od presudne važnosti za misiju ako ona stane na krivo mjesto na cesti.



NOĆ Treba se odlučiti za noćne naočale ili ne, mijenjanje ne funkcionira jer oči zahtijevaju prilagodbu

MARINAC COOPER

Igrač bojištem ne luta kao anonimni marinar nego kao pripadnik elitne izviđačke jedinice Razor pod imenom Cooper, i njegovi suborci imaju imena, ali nemaju osobnosti pa ih nećete zapamtiti kao što ih ni mi nismo zapamtili. Sasvim se dobro odazivaju rednim brojem.

Misije koje će igra zadavati su vrlo zanimljive. Sve imaju sadržajnu pozadinu i djeluju vrlo realistično, a što je najbolje od svega dosta su fleksibilne, a kako igra napreduje igraču se sve više daje na izbor. Na kraju će misije izgledati sve više kao patroliranje po Chernarusu i djelovanje po volji igrača, ali uvijek u skladu s pravilima sukoba. Civili se baš ne bi smjeli dirati.

ALI...

Polako dolazimo do mana u igri koje nipošto nisu male. Sve te opsežne misije koje se odvijaju u više etapa i često se dopunjavaju novim misijama imaju problema s AI-em sudionika. Glavni akteri, koji katkad trebaju utrčati u



CIVILI se nekada moraju braniti čime stignu jer ih gerilci napadaju

"Atmosfera koju su kreatori postigli vjernim kreiranjem cijele zemlje je upravo nevjerojatno dobra"

neko vozilo, predati se ili otići na određenu lokaciju, jednostavno to ne naprave i teško je pronaći okidač za njihova djela. Neki put je to samo susret na drugoj lokaciji, nekiput ga je nemoguće pronaći, a nekiput se misija ne obilježi kao obavljena i kada se obavi. Tome valja pridružiti i probleme s AI-em tipa vozača i pilota koji će iskrcati tim na mjesto događanja misije i onda to napraviti tako da spusti helikopter u dalekovod, navuče džip ili

SLIČNOST S RATOM U GRUZIJI

BOHEMIA JE ILI u zadnjih godinu dana složila cijeli scenarij po uzoru na sukob koji se prošlog ljeta odvio u Gruziji s nekim primjesama ili su bili vidoviti, ako na scenariju rade dulje vrijeme. Naime Gruzija, kao i Chernarus, ima problema sa separatistima koji im i danas zauzimaju određene dijelove zemlje. Te separatiste podržava moćna susjedna Rusija, dok Zapad kao podržava Gruziju. U stvarnosti su Rusi prije reagirali od Amerike, ali sličnost je očita.

S druge strane, kompleksnost unutarnjih događaja i česta pojava ratnih zločina koje međunarodna zajednica pokušava istražiti podsjećaju na sukobe na našim prostorima.



POZNAT KRAJOLIK Kuće i gradovi izgledaju tipično istočnoeuropski



HUMMER Najpraktičnije prijevozno sredstvo je Hummer

transporter na bunker otkuda ga je nemoguće skinuti ili pregazi osobu ključnu za nastavak misije.

Zna se ponekad dogoditi da igra ne voli zadnju sačuvanu poziciju pa se sruši prilikom učitavanja, a nakon ponovnog pokretanja treba učitati još raniju poziciju. Grafički engine se katkad zna slomiti pa prikazuje bezvezne artefakte po ekranu ili sporije iscrtaava svijet i likove. Obično restartanje igre pomaže u takvim slučajevima.

Na žalost zbog svih tih propusta korištenje funkcije save/load postat će vrlo često, a misija koja bi u idealnim uvjetima potrajala možda pola sata do sat zna trajati i više sati. Kada se nekoliko takvih pojava zareda, mnogi će htjeti odustati od igre. Mi im predlažemo mali odmor ili tek ponovno pokretanje igre i igranje dalje. Kada se misija ili barem dio misije odvije kako treba, zadovoljstvo će prekriti frustracije zbog propusta jer je ovo doista ambiciozno zamišljena, ali i provedena igra kojoj na žalost jako fali temeljito čišćenje od bugova i finalno poliranje. **Goran Maravić**



ArmA II

BOHEMIA INT. / 505 GAMES

GRAFIKA
Odlično izgleda, ali se često ruši **15**

ZVUK
Zvučni efekti dobri, ali glasovna gluma šleka **15**

IGRIVOST
I bez bugova igra ima bezbroj komandi koje treba svladati **14**

TRAJNOST
Interaktivnost je nevjerojatna, a misije traju dugo **20**

DOBRO
Izvršno napravljena virtualna država sa svim elementima koji pojačavaju realnost. Borbene situacije vjerne u svom kaosu.

LOŠE
Igra je prepuna bugova koji često ozbiljno narušavaju tijek singleplayer kampanje.

KONAČNO
Da nema toliko propusta, ova igra bi zauzela sam vrh žanra taktičkih FPS-ova

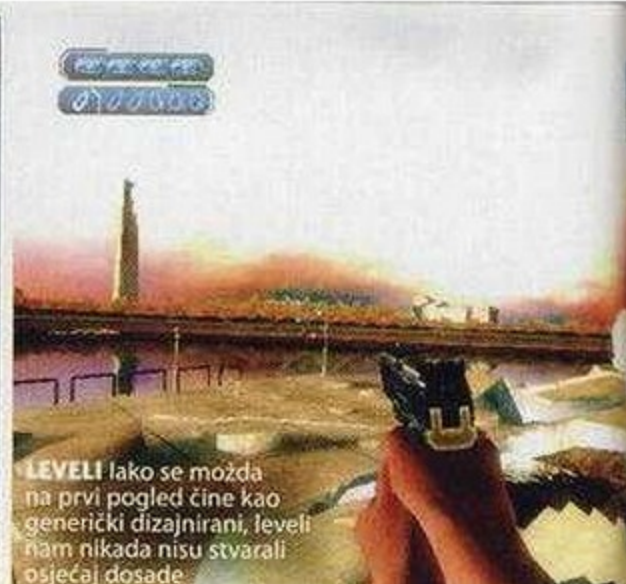
Gp 15 / 20



OOH, SHINY! Ovakvih prizora prepunih svjetlosnih efekata na svakom je koraku.



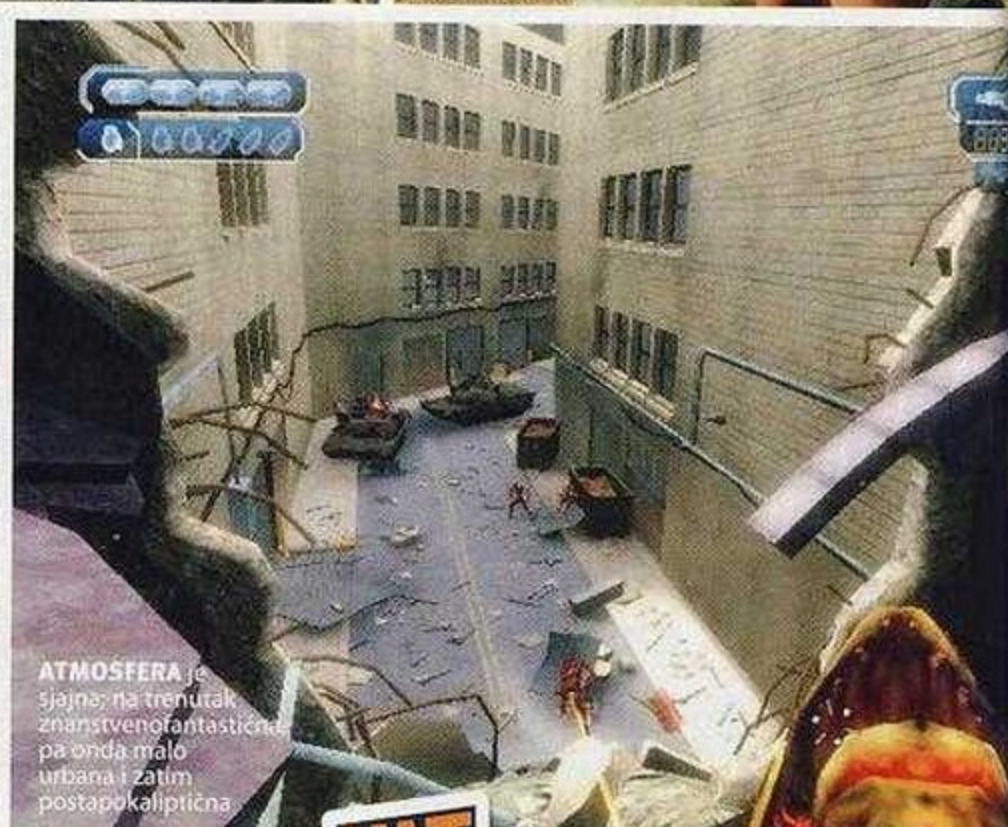
SKRIVENE ODAJE smo pronalazili ASE-om i iz njih uvijek izlazili bogatiji za neki novi primjerak egzotičnog oružja



LEVELI iako se možda na prvi pogled čine kao generički dizajnirani, leveli nam nikada nisu stvarali osjećaj dosade



OBLIVION! Vrlo je važno postaviti portale iz kojih naviru alieni kao svoje primarne mete, jer se samo na taj način rješavamo njihova spawnanja.



ATMOSFERA je sjajna: na trenutak znanstvenofantastična, pa onda malo urbana i zatim postapokaliptična

ŽANR FPS
IGRAČI 1-12
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ HIGH VOLTAGE
SOFTWARE
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.conduitgame.com/](http://www.conduitgame.com/)

The Conduit

Nesumnjivo najbolji čistokrvni FPS na Wiiju

HIT igra
Wii
exclusive

POGLED UNATRAG

Iako nepoznat široj publici, razvojni tim High Voltage Software aktivni je član gaming industrije već više od 16 godina, a nakon gomile prosječnih naslova kao što su *Leisure Suit Larry*, *Magna Cum Laude*, *Lego Racers*, *Family Guy* i drugi, te portova za razne platforme, od N64, preko GameCubea do PSP-a, napokon su pronašli svoj element. *The Conduit* je samo prva od triju nadolazećih hardcore igara za Wii, a druge su borilačka igra *Gladiator A.D.* o kojoj smo pisali u prošlomjesečnome *Insideru*, shoot-em-up *Animales de la Muerte* i, slobodno to možemo reći, klon *Left 4 Dead*, *The Grinder*, koji s nestrpljenjem iščekujemo. Sve su te igre pogonjene engineom *Quantum3*, koji je High Voltage razvio ekskluzivno za Wii.

Općepoznata činjenica je da je naslova za hardcore publiku na Wiiju jako malo, a po zadnjem primjeru vrlo perspektivnog i zabavnog *MadWorlda* jasno je da je ista ta publika malobrojna, te da niska prodaja samo dodatno odbija sve proizvođače igara koji su možda i imali namjeru razviti nešto za ne-casualce. Nadamo se da to neće biti slučaj

s *The Conduitom*, jer kvalitetnih pucačina iz prvog lica na ovoj platformi je neshvatljivo malo, pogotovo ovakvog kalibra. Savršene i logične kontrole Wiija u FPS-u još uvijek poistovjećujemo s odličnim *Metroid Primeom 3*, što je na naše osobno veselje ujedno i prva kvaliteta koja dolazi do izražaja u ovoj igri. Za razliku od praktički svake druge igre iz žanra na

Wiiju u posljednje dvije godine, *The Conduit* je razvijen ekskluzivno za ovu platformu, pa se igranje čini prirodnim i fluidnim već nakon kratkog uvodnog tutoriala. Priču smo doživjeli dovoljno nezanimljivom, nebitnom i dosadnom da na nju ne vrijedi trošiti vrijedan prostor ovih dviju stranica. Priča je samo prvi pokazatelj neoriginalnosti, a ako vas zanimaju samo inovativne i unikatne igre, ovo vjerojatno nije naslov za vas jer ne nudi apsolutno ništa što već niste vidjeli i odigrali. No s tim rečeno...

MULTIPLAYER

SA ZADOVOLJSTVOM MOŽEMO reći kako je Wii napokon dobio svoj prvi pravi multiplayer online FPS, koji je doista užitak igrati, u nekim trenucima i više nego singleplayer kampanju. Nakon ulaska u multiplayer i konekcije, otvori će se tri opcije, tri osnovne kategorije modova: Free-for-All, Team Reaper i Team Objective. Klasika, jer kao što ste sami primijetili, riječ je o varijacijama DM, TDM i CTF modova. Izbornici u lobiju su pregledni i jednostavni, a multiplayer zabavan jer ga čine brojne mape, simpatični modovi poput ASE (više u drugom okviru) Footballa, hrpa zanimljivog

i jako dobro balansiranog oružja. Ono što je najbolje i što nas je također iznenadilo - da se nikada nećete naći sami na serveru, uvijek smo igrali protiv barem još trojice-četvorice igrača, no važno je istaknuti da je multiplayer *The Conduita* jedan od onih koje nije dosadno igrati ni 2v2, jer su mape raznovrsne i vrlo dobro dizajnirane. Ova igra još jednom potvrđuje da Wii može biti idealna platforma i za prave hardcore naslove, budući da i ovaj multiplayer zahtijeva mnogo skilla i iskustva, kao što biste to očekivali od igara poput *Haloa*, primjerice.



MULTIPLAYER Podrška do 12 igrača, gomila modova (njih čak 13), kako timskih tako i free-for-all, te zanimljiva oružja čine multiplayer *The Conduita* jednim od najboljih koje smo igrali u zadnje vrijeme



PRVO PUCAJ PA PITAJ TKO JE

The Conduit je u svakom pogledu pravi predstavnik žanra, s klasičnim pristupom igranja kakvo danas rijetko kad susrećemo, jer danas sve mora biti prštati visokom tehnologijom, skriptiranim eksplozijama i sličnim napetim scenama, te bezvezarijama poput sustava zaklanjanja bez kojih smo se donedavno jako dobro snalazili i zabavljali.

" Klasični pucački stil je očito još uvijek jako zabavan "

Svaku misiju počinjemo s dva oružja i nekoliko ručnih granata i od prvog do zadnjeg koraka rešetamo sve pred sobom, ubijamo horde ljudskih i tuđinskih protivnika, usput zaobilazimo nekoliko prepreka, tu i tamo naiđemo na nekakvu jednostavnu zagonetku, a da pritom uopće ne prestajemo s prvobitnom



PROTIVNICI U većini slučajeva protivnici nam ni u čoporima nisu stvarali protivnike, tako da je ovaj mladić u roku sekunde otišao u vječna lovišta



ZADOVOLJAVAJUĆE je pucati čak i iz pištolja po velikim alienima

ALL-SEEING EYE

NE, OVO NIJE okvir o nikad prežaljenom i nekada najboljem softveru za pretraživanje i detekciju servera za sve dostupne multiplayer PC igre. All-Seeing Eye je zanimljiva naprava koju smo koristili u razne neakcijske svrhe unutar kampanje. Riječ je o nekakvom visoko naprednom tehnološkom gadetu zahvaljujući čijim smo svjetlosnim zrakama posvuda nailazili na skrivene poruke na zidovima, skrivene prekidače za nekakve alienske "lokote", hackirali računala i sigurnosne sustave, pronalazili tajne odaje s oružjem, a koji nas je putem pokazivača i smjernica na podu vodio na pravi put jednom kad smo se izgubili.



ASE Korisna naprava koja umanjuje monotoniju unutar kampanje, a pojavljuje se i u nekoliko multiplayer modova



fazom. Napucavanje čini 90 posto igre, a iako je posve konvencionalno, jako smo se dobro zabavili jer Conduit uspijeva u nečemu gdje i najbolji FPS-ovi znaju zakazati, u stvaranju neopisivo dobrog osjećaja satisfakcije prilikom eliminiranja protivnika, bili oni obični ljudi s SMG-ovima u rukama ili leteći alieni koji bljuju kiselinu. Sam stil igranja, kao i atmosfera, su nas u nekoliko situacija podsjetili na Resistance, ali i TimeSplitters, uglavnom zbog settinga, nekih otvorenih borbi, te dizajna protivnika i kombinacije stvarnog ljudskog i alienskog naoružanja. Kad smo već kod protivnika, njihovu umjetnu inteligenciju nismo uzeli kao nešto vrlo izazovno, budući da



NEBALANSIRANOST Iako generalno vrlo lagan, The Conduit nas je znao izludjeti u nekim momentima



BEZ BRIGE, nismo u opasnosti, samo smo zumirali s alienskim Strike Rifleom, što stvara ove efekte krvi sa strane

smo se i iz najgorih situacija izvlačili klasičnim FPS trikom - strafeanjem, skakutanjem i istovremenim pucanjem (znali smo da će nam se svi oni strafejumpovi iz Quakea 3 isplatiti jednoga dana). Unatoč svojoj linearnosti, kampanja nije posebno dobro balansirana, pa ćemo tako nakon nekog vremena jednostavnog "letenja" kroz protivnike naići na nekoliko frustrirajuće bezizlaznih situacija. Bez obzira na to pucali običnim pištoljem ili alienskim bacačem granata Shriekerom, podjednako smo uživali, jer kao što rekosmo, napucavanje u The Conduitu je jako zadovoljavajuće. Ciljanje je jednostavno i prirodno kao i u Metroid Prime Corruptionu,

" Najbolji FPS multiplayer na Wiiju "

a ne biste trebali imati problema ni ako vam je ovo prvi kontakt s pucačinama na Wiiju, budući da držanje tipke Z omogućuje nekakvo poluautomatsko ciljanje, točnije pozicionira središnju točku kamere na protivnika.

UŽIVANCIJA

Kontrole su sjajne, čak i na defaultnim postavkama. S obzirom na to da je The Conduit popularan i u multiplayeru, hardcore igrači će zasigurno biti oduševljeni fleksibilnošću i mogućnošću detaljnog namještanja kontrola. Prilagođavanje kontrola

vlastitom ukusu u ovakvoj maniri nismo nikada prije iskusili u jednoj Wii igri, a moguće je namještati apsolutno sve, od osjetljivosti ciljnika, preko zaokreta za 360 stupnjeva, do brzine kretanja kamere u horizontalnom i vertikalnom smjeru. To i nije sve, jer je High Voltage otišao toliko daleko i ponudio opcije namještanja osjetljivosti guranja, odnosno ubađanja Wiimotea, te drmanja Nunchuka i još mnogo toga. Zbilja impresivno, pogotovo nama koji smo se navikli na detaljno doradivanje configa od Quakea pa nadalje. Vrlo je važno napomenuti da The Conduit nema podršku za Wii MotionPlus, no jednom kad smo pronašli onaj savršeni "sens" ciljnika, u kampanji smo skidali sve isprve bez ikakvog problema i još jednom ostali zapanjeni preciznošću. Vizualno, The Conduit oduševljava. Dizajn levela je odličan, nimalo dosadan iako povremeno monoton, a efekti eksplozija i pucanja raznim oružjem pridonose stvaranju idealne znanstvenofantastične atmosfere. Iako domišljato i detaljno dizajnirani, brojni klonovi protivnika imaju veliku ulogu u narušavanju atmosferske i vizualne idile.

Jedna od rijetkih zamjerki ide u prilog kratkotrajnosti igre, čiju smo kampanju završili u roku od 6-7 sati. No s pozitivne strane, multiplayer je iznenađujuće odličan, a i replay-value je itekako postojan, pa ćete mu se vjerojatno vratiti, ako ne zbog in-game achievementa i prolaznja brojnih skrivenih predmeta, onda barem zbog još jedne runde čiste zabave. Upravo to možete shvatiti i kao zaključak ove recenzije, jer odavno nismo igrali FPS, pogotovo na Wiiju, koji nas je unatoč svojoj gotovo rudimentarnoj mehanici uspio oduševiti i zabaviti do te mjere da ga završimo u jednom dahu, s krvavim i suznim očima, znojnim rukama i zadovoljnim izrazom lica. **Darko Botić**

I exclusive I Wii	
The Conduit	
HIGH VOLTAGE / SEGA	
GRAFIKA	Jedna od ljepših igara na Wiiju. 17
ZVUK	Dobar soundtrack, zanemarljivi efekti. 15
IGRIVOST	Fantastične kontrole, odličan osjećaj napucavanja. 18
TRAJNOST	Kratka kampanja, dobar replay value i adiktivan multiplayer. 17
DOBRO	Podobne kontrole i njihova preciznost, oružje, napucavanje općenito, multiplayer, atmosfera, grafika.
LOŠE	Nezanimljiva priča, klonovi protivnika, nedovoljno dobro balansirana kampanja.
KONAČNO	
Garantiramo dobru zabavu, čak i da ste zainteresirani samo za singleplayer, odnosno multiplayer.	
Gp 17 / 20	



TIMSKI RAD Tko se dogovori djelovati u timu, prevladat će na bilo kojoj mapi



AVIONI su više zabavni nego korisni jer ne nose teško naoružanje i dosta su teški za upravljanje



SNAJPER ILI DUH Snajperisti/komandos poluprozirni trče mapama i ubijaju noževima



VOZILA Tenkovi najbolje uništavaju druga vozila



NADOGRADNJA LIKOVA Oni spremni odriješiti kesu imat će maštovite likove naoružane nešto nezgodnijim oružjem

You were killed by
DohBye
During Battle

You killed:
RoyalJohan

Joining battle in 2

Battlefield Heroes

Teško je odoljeti igri koju ćemo najlakše opisati kao mix crtića i naslova Battlefield kakve poznajemo otprije

ŽANR TPS
IGRAČI 2-16 (ONLINE)
GODINE 16+
IZLAZI DOSTUPNA
PROIZVOĐAČ DICE
IZDAVAČ EA
[HTTP://WWW.BATTLEFIELDHEROES.COM/](http://www.battlefieldheroes.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Battlefield Heroes nije ni po čemu revolucionarna igra, čak štoviše radi se o vrlo jednostavnoj, gotovo primitivnoj pucačini koja, za sada, nije puna mapa i oružja niti je sasvim originalna. Međutim ima ono nešto što će vas natjerati da provedete popriličan broj sati uz nju. Igra je vesela, zabavna, jednostavna za igranje, a Battlefieldov koncept osvajanja zastava po bojnom polju još je jednom dokazao svoju igrivost. Traileri najave za zabavnu igru koja izgleda poput crtanog filma i pokreće se pritiskom na veliku tipku Play Now! bili su istiniti.

"Isprobajte ovu igru, nudi više nego što bi se moglo očekivati za 0 kn"

Da, zaboravili smo odmah spomenuti i da je igranje ove igre potpuno besplatno, što svakako pridonosi njezinoj privlačnosti i potencira je tako da nudi mnoštvo suigrača. Heroes je isključivo multiplayer igra kojoj se pristupa kroz internetski preglednik, instalira se kroz internetski preglednik i na kraju pokreće kroz internetski preglednik. Sustav funkcionira odlično i krajnje je pojednostavnjen da bi igri jednostavno pristupila i mlađa publika. Osnova igre jest pucanje po drugim igračima, ali i to izgleda kao da je ispalo iz crtanih filmova Looney

Toones, pri čemu pogoci rezultiraju curenjem bodova iz pogođenog. Bodovi će poslužiti za treniranje svog lika u vještinama ili pribavljanju opreme.

MAPE I DODACI

IGRA BROJI ČETIRI mape, što baš i nije puno, ali su dosta različite i solidno osmišljene. Nakon nekoliko desetaka sati igre sigurno je da će mape malo dosaditi, ali DICE i EA su rekli da bi igra trebala dobivati kontinuirana osvježavanja tijekom svog životnog vijeka. Vjerujemo da će njen životni vijek biti usko vezan sa zaradom, no čini nam se da za to nema straha jer većina igrača okolo trči u najrazličitijim uniformama, što znači da su izdvojili neki novac za igru.



SEOSKA IDILA Na žalost u građevine je uglavnom nemoguće ulaziti



GRADIĆ NA MORU Drvena galija usred jedne mape ogledalo je doze neozbiljnosti kojom ova igra obiluje, ali na pozitivan način

NEŠTO SE IPAK PLAČA

Kako DICE i EA moraju nešto zaraditi, odjeću i naoružanje se može pribaviti i pravim novcem, no nemojte se previše bojati bogatih igrača sa super nabrijanim alter egom. Spajanje na server se odvija kroz filter koji pokušava spojiti igrače istih sposobnosti. Sustav ne radi savršeno baš svaki put, ali doista su rijetke situacije u kojima se potpuno neiskusni igrač baci lavovima. Klase boraca postoje, ipak je ovo Battlefield, no klasa se određuje kod formiranja lika i ne može se više promijeniti. Moguće je kreirati više likova za igranje, no kada se jednom izabere klasa, nema promjene. To je utoliko loše jer se jedna mapa može prekrcati jednom klasom, što igru čini manje zanimljivom nego u slučaju da ima svakakvih vojnika na mapi. Tri klase u igri su: običan vojnik, komandos/snajperist i specijalist za teško oružje. Komandos mogu djelomično nevidljivi šetati mapom i pucati precizno na velike udaljenosti, specijalisti za teško oružje imaju teško oružje i mogu pretrpjeti veliku količinu pogodaka, a vojnici su ravnoteža tih dviju klasa.

U igri postoje i vozila: džipovi, tenkovi i avioni. Najkorisniji su tenkovi, ali imaju samo glavni top čije eksplozije izgledaju zastrašujuće, ali nisu toliko opasne za pješništvo. Džipovi su samo prijevozna sredstva, dok su avioni prilično ranjivi i zahtijevaju dosta vježbe da bi ih se svladalo, a nemaju ni veliku vatrenu moć. Moramo priznati da smo od ove igre očekivali puno manje i ugodno nas je iznenadila. Imajte na umu da zasad nema jako mnogo sadržaja, samo četiri mape su dostupne, ali EA kaže da će igru redovito osvježavati. Mi smo to shvatili kao dodavanje mapa, oružja, odjeće i tek onda popravljavanje bugova i modifikacije. S obzirom na cijenu, svatko bi je trebao iskušati.

Goran Maravić



1 exclusive PC

Battlefield Heroes

DICE / EA

GRAFIKA

Na maštovit način prilagođeno starijim računalima **12**

ZVUK

Glazbena tema je doista zarazna **14**

IGRIVOST

Jedna od jačih strana ove igre **16**

TRAJNOST

Za sada mali broj mapa, ali EA obećava dodatne sadržaje **14**

DODATNO

Besplatna, zabavna igra koja radi i na slabijim računalima

LOŠE

Novcem se može doći u prednost pred drugim igračima

KONAČNO

Zabavna igra s divje jako privlačne karakteristike: besplatna je i vrlo igriva

Gp 14 / 20



Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord

Bili smo kralj i izgrađivali svijet a sada smo gospodarica tame koja ga želi srušiti

WiiWare

ŽANR STRATEGIJA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ SQUARE ENIX
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://WWW.MYLIFEASDARKLORD.COM/](http://www.mylifeasdarklord.com/)

Još jedna "mala" igra u FFCC svijetu, ovo je strategija smještena u toranj mlade gospodarice zla po imenu Mira. Radi se o tornju koji je ujedno njen dom, ali i sredstvo za napad. Naime, Mira tornjem leti po svijetu i slijeće tamo gdje se nalaze njeni protivnici – a to su praktički svi.

KOMPLEKSNIJE NEGO ŠTO IZGLEDA
Priču je bolje zanemariti jer je potpuno otkačena, a osnovni koncept je sljedeći: svaka bitka sastoji se od određenog broja protivnika koji jurišaju na toranj, a na vama je da toranj izgradite i napunite protivnicima tako da oni ne uspiju doći do vrha. Na raspolaganju vam je nekoliko vrsta kreature (strijelci, čarobnjaci, direktni borci...), svaka sa svojim slabostima i snagama i različiti katovi koji opet imaju svoje karakteristike (neki nanose štetu protivnicima, drugi štite vaše kreature...). Odabir katova i čudovišta treba prilagoditi vrsti i broju protivnika, a treba voditi računa i o brzini napada i magičnim efektima. U svakom slučaju, stvar se brzo zakomplicira. Mogli bismo još pričati o "negativnoj energiji" kojom izgrađujete toranj, "karma" bodovima kojima razvijate

svoje kreature, magičnim predmetima, čarolijama...

DOBROČUDNA ZLICA
S druge strane, već spomenuta otkačena priča koja gospodaricu zla pokazuje kao

DODATAKA NA BACANJE

KAO I NJEN PRETHODNIK, "My Life As A King", i Darklord dolazi s hrpom dodatnog sadržaja koji, ako se zbroji, stoji gotovo dodatnih 1000 bodova – što je cijena same igre. Neki će na to prigovarati, no nama se čini kao ispravan pristup. Naime, igru je moguće sasvim ugodno i zabavno igrati i završiti sa sadržajem koji samostalno nudi. A ako netko želi više, na WiiWareu ga čekaju dodatne kreature (neke beskorisne, neke vrlo moćne), dodatni katovi (jednako tako raznolike upotrebljivosti), dodatna oprema (većinom tipova i efekata kakve možete dobiti u igri) te odjeća za glavnu junakinju koja ima samo estetski efekt. Uglavnom, uz dodatni sadržaj igranje može biti lakše, a svakako će pred vama biti više opcija i načina za završavanje svakog levela. Tu je također i sasvim novi set levela, koji ćete svakako poželjeti ako vam se osnovna igra sviđa. Ponuda se tako sastoji od osnovne igre i velike količine dodatnog sadržaja pa iako neki smatraju da je to sve trebalo i besplatno biti uključeno u igru, mi mislimo da je izbor uvijek dobra stvar, i ako biramo između skuplje igre s puno sadržaja i jeftinije igre u kojoj je koncept nedirnut ali je dodatni sadržaj moguće dokupiti, uvijek ćemo se odlučiti za ovo drugo.

emotivnu tinejdžericu a njezine pomagače kao prilično nesposobne dosadnjakoviće, u kombinaciji sa šarenim i pomalo slatkastim grafičkim stilom ostavlja vrlo pozitivan dojam. Rezultat je taj da unatoč visokoj razini težine nećete gubiti volju za ponovno pokušavanje, razvijanje strategije i pristupa

"Još jedna zla tinejdžerica..."

koji su ključni za pobjedu u svakom levelu. Jer jednostavnim nabacivanjem katova i čudovišta nećete se daleko odmaknuti. Igra vam nudi pomoć u obliku nekoliko ekrana savjeta za različite situacije koje dobivate postupno, jednako kao što postupno dobivate i nove kreature, čarolije i katove – tako se kompleksnost polako gradi i nikad se nećete osjećati zatrpani nego ćete polako učiti o brojnim specifičnostima na koje gospodar zla mora misliti u borbi. Rezultat je kombinacija kompleksne i izazovne strateške borbe, pozitivne atmosfere i vrlo dobrog balansa te odmjerjenog tempa koja će oduševiti ljubitelje FFCC svijeta i strateških igara.

Berislav Jozić



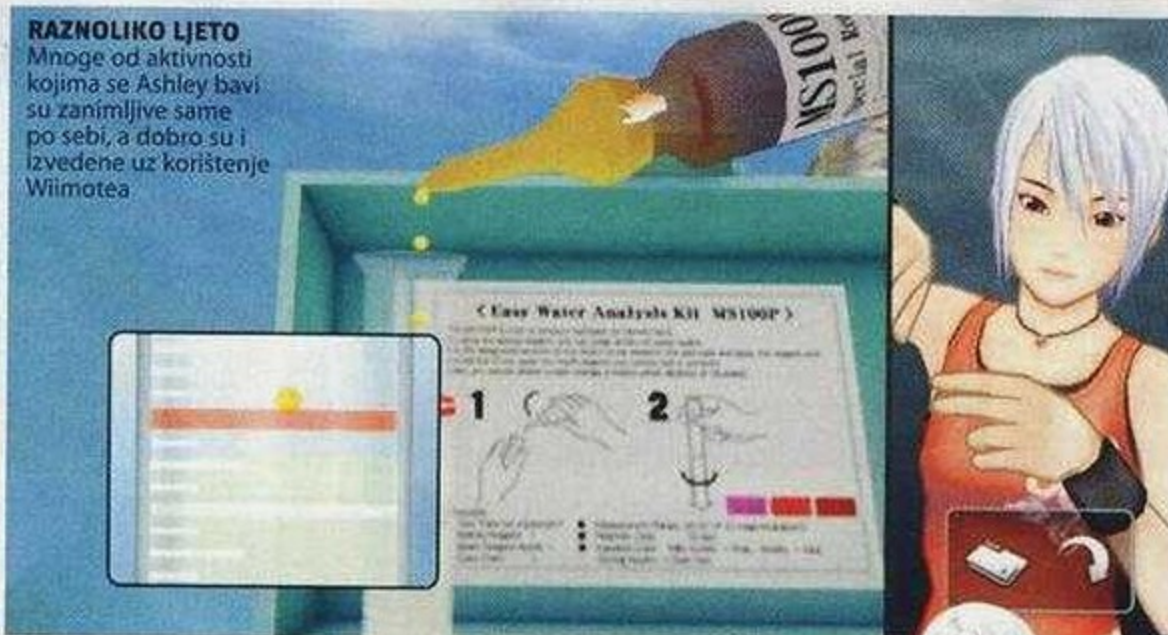
I exclusive I Wii	
FFCC: My Life as a Darklord	
SQUARE ENIX / SQUARE ENIX	
GRAFIKA	
Lijepo nacrtano, s dosta boja i detalja	15
ZVUK	
Simpatična glazbena pozadina koju brzo zaboravite	14
IGRIVOST	
Prilično izazovno i duboko iako se na prvi pogled ne čini	16
TRAJNOST	
Levela je dosta a zbog relativno visoke razine težine će potrajati	14
DOBRO	
Dobrodošao izazov koji polako raste kako se navikavate na specifičnosti	
LOŠE	
Malo varijanti čudovišta i katova u osnovnom paketu, a dodatni se plaćaju	
KONAČNO	
Začudjuće složeno i izazovno strateško iskustvo u šarenom paketu	

Gp 14 / 20

**LINEARNO PUTOVANJE**

Kretanje se u igri svodi na trčanje po pravocrtnim putovima i ulazak u lokaciju kad do nje stignete

RAZNOLIKO LJETO
Mnoge od aktivnosti kojima se Ashley bavi su zanimljive same po sebi, a dobro su i izvedene uz korištenje Wiimotea

**TAJ DIVNI DSI**

Vaš multifunkcijski DAS (zapravo DSI) često će pomoći u rješavanju zagonetki

**STATIČKO ISTRAŽIVANJE**

Lokacije se razgledaju stojeći na mjestu u sredini sobe. Šteta što nema opcije kretanja po njima.



SAMI SMISLITE KOMENTAR
Samo da ne bude nešto prosto



Another Code: R - A Journey into Lost Memories

Wii
exclusive

Može li avantura biti u isto vrijeme i opuštajuća i pretjerano opuštena?

ŽANR: AVANTURA
IGRAČI: 1
GODINE: 7+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ: CING
IZDAVAČ: NINTENDO
HTTP://www.nintendo.co.uk/

Rijetko se dogodi da vrijeme u igri protječe sporije nego u stvarnosti, no kad smo zadnji put vidjeli junakinju ove igre, imala je 13 godina. To je bilo prije četiri godine, a ona sad ima samo šesnaest. A i tada je upala u probleme vezane uz svog oca, baš kao i ovaj put.

ČISTA KLASIKA

Priča je ovo o djevojci koja u potrazi za ocem dolazi na otok, gdje mora razotkriti razloge čudnih događaja iz svoje i njegove prošlosti istražujući, razgovarajući s ljudima

"Igranje je vrlo blisko listanju lijepe slikovnice, iako to sasvim sigurno nije bio cilj kreatora"

koje susreće te skupljajući i upotrebljavajući predmete. Ukratko, radi se o klasičnoj avanturi s nekoliko vrlo inovativnih detalja. Klasičnost ipak prevladava pa ne očekujte mozgolomke nego jednostavne logičke zagonetke, dosta mini aktivnosti u kojima na neobične načine koristite Wiimote te pokoji kviz kojim igra provjerava koliko ste pazili i čitali priču. Na sreću, postoji više načina da se podsjetite što je glavna junakinja sve vidjela i doživjela.

STVAR JE UKUSA

S tehničke strane vrlo kvalitetna, posebno što se tiče vizuala, igra je u osnovi dosta linearna, a posebno nam je zasmetala činjenica da se krećete po definiranom putu na kojem su bitne lokacije predstavljene poput "stanica", čime je element istraživanja prilično smanjen. Živciralo nas je i to što većinu predmeta ne možete pokupiti prije nego saznate da vam trebaju pa treba dobro pamtit što ste i gdje vidjeli kako biste se mogli vratiti kasnije. S druge strane, razgovori su vrlo dobro napravljeni, s kvalitetno dočaranim emotivnim reakcijama sugovornika, a vaš elektronički pomagač DAS (koji jako sliči na DSI) zaista je koristan i na inovativan način korišten u rješavanju problema.

ZA NEDJELJNA POPODNEVA

Sveukupno, Another Code: R za nas pada na priču koja je polagana i nedovoljno napeta, a ne pomaže ni činjenica da je atmosfera ugodna a većina ljudi koje susrećete blagonaklona i simpatična. Teme kojima se bavi kao da su iz doba romantizma ili engleskih kostimiranih drama, a i dinamika je otprilike takva. To je zapravo i jedini pravi prigovor igri koja je u nekim elementima (grafika, korištenje Wiimotea, razgovori...) daleko ispred prosjeka. Ukratko, ako želite brzu i uzbudljivu zabavu, ovdje ju nećete naći. No ako ste spremni satima istraživati emotivne uspone i padove mlade djevojke u potrazi za ocem, nešto prikladnije možete naći samo u knjižnici. **Berislav Jozić**

OD ISTOG AUTORA

KAO ŠTO SMO na početku teksta pomalo zakulisno spomenuli, ovo je nastavak igre Another Code: Two Memories (GP35, 15/20) od prije nekoliko godina, koja je izišla na DS-u. Tada smo je pohvalili za zanimljive zagonetke i inovativno korištenje osobina DS-a, a i priča je bila nešto mračnija, pa vam tu avanturu toplo preporučujemo želite li zanimljivu i napetu mozgolomku za ljetne dane. Isti programerski studio zaslužan je za još jedan kvalitetan avanturistički naslov: Hotel Dusk: Room 215 (GP51, 15/20). Momcima očito avanture dobro idu pa nas veseli da rade na još jednoj, kriminalističkom trileru Again: Eye of Providence koji bi trebao izaći ove godine.



The path is blocked by all these

ANOTHER CODE TWO MEMORIES

Poznavanje priče prethodnog, jednako inovativnog nastavka nije nužno za uživanje u ovom



HOTEL DUSK: ROOM 215 Posebno je oduševio iznimno kvalitetno napisanim razgovorima i dobro ocrtanim likovima



AGAIN: EYE OF PROVIDENCE Napeta krimi-priča i polufotografski stil grafike obilježiti se sljedeću Cingovu avanturu



! exclusive ! Wii
Another Code: R

CING / NINTENDO

GRAFIKA

Vrlo lijepo nacrtano i animirano

17

ZVUK

Glazba je ok, šteta što nema digitaliziranog govora

14

IGRIVOST

Zanimljiva priča i korištenje Wiimotea, Manjka napetosti

15

TRAJNOST

Nije kratko, a isplati se odigrati i dvaput

15

DOBRO

Inovativne zagonetke, dobro dočarane emocije glavne junakinje - ali i sugovornika

LOŠE

Radnja se sporo razvija, teksta je mnogo a teških zagonetki premalo

KONAČNO

Lijepa avantura za strpljive čitače

Gp 14 / 20

IZGLEDA DINAMIČNO

Ali nije jer nemate slobodu nego usmjeravate Harryja po uskoj, unaprijed definiranoj putanji

**DRAGO TI JE ŠTO NAS**

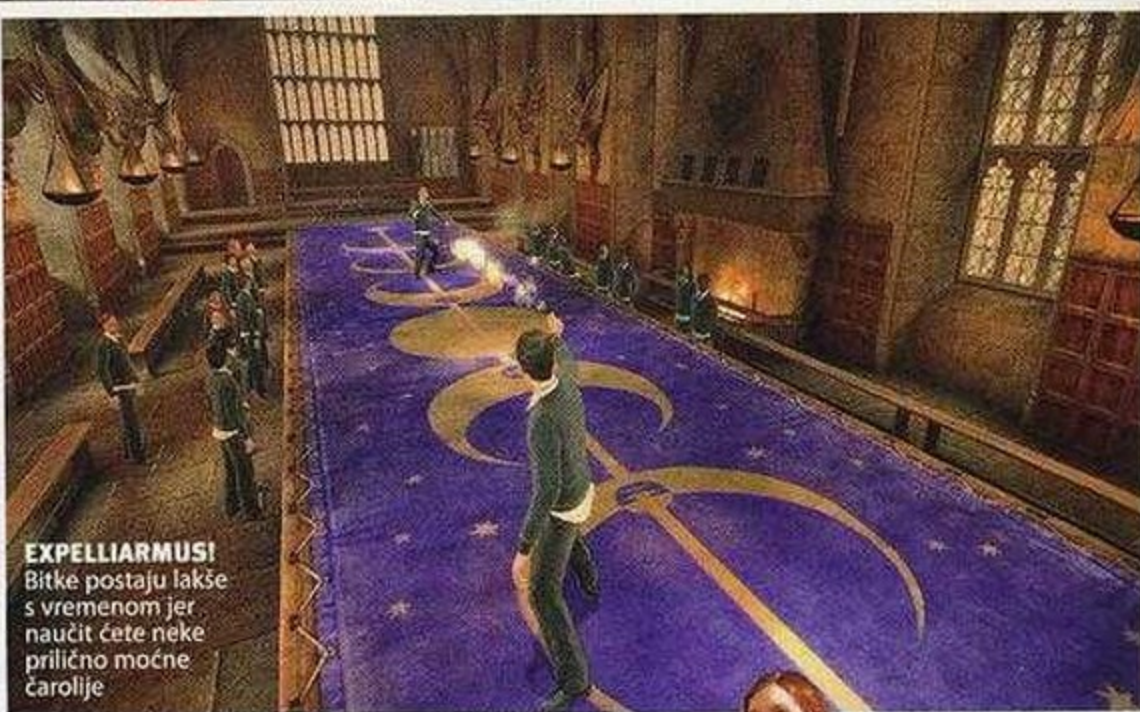
VIDIŠ? Lica likova su prepoznatljiva, ali prilično morbidno animirana



FINO SE KRČKA
Kuhanje napitaka je mini igra koja počiva na refleksima i memoriji

NAJPRIVLAČNIJI ELEMENT

Kada je najbolja stvar u igri lokacija u kojoj se odvija, znate da je akcija zaista nezanimljiva



EXPELLIARMUS!
Bitke postaju lakše s vremenom jer naučit ćete neke prilično moćne čarolije

Harry Potter And The Half-Blood Prince

Harry i prijatelji pokazat će nam što su novo naučili u pauzi koja je trajala više nego što je trebala. Otkrit ćemo vam tajnu: čini se da su markirali

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA

IGRAČI 1-2

GODINE 12+

IZLAZI U PRODAJU (MAC VERZIJA IZLAZI KASNIJE)

PROIZVOĐAČ EA

IZDAVAČ EA

[HTTP://www.harrypotter.ea.com/](http://www.harrypotter.ea.com/)

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Ljubitelji Harryja Pottera sasvim su sigurno pročitali knjigu po kojoj je ova igra rađena, a do sada su već pogledali i filmsku adaptaciju koja se odnedavno prikazuje u kinima. Ako niste među onima koji su priču ovog nastavka već saznali iz drugog izvora, bolje je da igru i ne pokrećete, jer digitalna verzija neće vam puno pomoći u razumijevanju. Radi se, nažalost, više o kolekciji mini igara nego o akcijskoj avanturi.

SVE JE ISTO KAO U PETICI

Odmah na početku treba spomenuti da se radi o igri koja na izlazak čeka već dulje od pola godine, jer bila je spremna u studenome 2008., no film je odgođen pa ga je ona pratila. Tu je najvjerojatnije na snazi bio sustav "žuri se da bi čekao" pa je igra napravljena na brzinu i onda je stajala u skladištu. A svi znamo kako se najlakše radi na brzinu: kopiranjem. Kreatorima doduše ne možemo zamjeriti što su koristili elemente iz igre Harry Potter i Velered Feniksa, jer su mnoge lokacije iste, baš kao i likovi. Pa, ako ste već vidjeli kako su lijepo modelirali Hogwarts, a sad ćete ga vidjeti još jednom – nije se nimalo promijenio.

Možemo zamjeriti što će naše lutanje tim lijepo nacrtanim hodnicima i sobama ovaj put imati manje svrhe jer igra je podijeljena na istraživanje u potrazi za točno određenim lokacijama i objektima, te tri ključne mini igre: Metloboj, čarobnjačke dvoboje i spremanje čarobnih napitaka. Pri tome ni jedna mini igra nije posebno zanimljiva, a najizazovniji su napitci zbog strogog vremenskog ograničenja. Dueli brzo postanu dosadni jer se uvijek odvijaju na isti način a Metloboj je jednostavno upravljanje Harryjem dok leti po unaprijed zadanoj liniji. Dosadno.

UŽIVAJTE U ŠETNJI

Ukratko, iako možete razgledati školu za čarobnjake i uživati u lijepo dočaranim lokacijama i susretima s poznatim facama, priča prolazi kraj vas a da se ne osjećate

"Kreatorima ne zamjeramo korištenje lokacija i likova iz prošle igre, ali se ljutimo na dosadnu radnju"

kao glavni lik i praktički bez napetosti i uzbuđenja. Razgovori s likovima su dosadni (a prema priči bi trebali biti prilično emotivni), mini igre također, a redoslijed zadataka koje dobivate je vrlo linearan. Oni uporniji mogu se baciti u potragu za čarobnjačkim grbovima i učenje čarolija, no to je nevažno za sam završetak igre a i

NEDOVOLJNO RAZNOLIKO

S OBZIROM NA to da se radi o skupo plaćenju licenci, igra je izišla na velikom broju platformi, no ni na jednoj nije posebno različita. PC, Xbox 360 i PlayStation 3 verzije izgledaju slično i tako se ponašaju, ona za Wii dosta koristi kontrole osjetljive na pokret (što je pozitivno jer je atmosfera bolja), a kod onih za prijenosne konzole mini igre su nešto manje komplicirane. Naravno, igre i ne mogu biti različite kad su sve napravljene prema istom predlošku, no nadali smo se da će bar jedna (na primjer, ona za DS, koja ima nešto drukčiji stil grafike i dodatne mini igre) podići ukupnu ocjenu i donijeti nam zabavnu digitalnu verziju vrlo zanimljive knjige i prilično dobrog filma. Nažalost, u ovom slučaju obistinila se stara teza o tome da igre napravljene prema filmovima najčešće ne valjaju. Neovisno o tome na kojoj su platformi.



I MALI JE HARRY ONAJ STARI Verzije igara za DS i PSP vizualno su OK, ali po dinamici i zanimljivosti jednako ispodprosječne kao i one za 'veće' platforme



donosi tek trofeje odnosno "achievemente" na X360. Stvarno je šteta da Electronic Arts jednu od boljih i mračnijih knjiga u serijalu nije bolje iskoristio. **Berislav Jozić**



PS3 | PC | Wii | PSP | DS | PS2 | X360

Harry Potter And The Half-Blood Prince

EA / EA

GRAFIKA

Okolet je recikliran iz prošle igre, no dobro izgleda

16

ZVUK

Glazba nije loša, a ni glasovi, iako se ne radi o glumcima iz filma

15

IGRIVOST

Svaka od mini igara za sebe je osrednja a sve skupa dosadno

10

TRAJNOST

Možete je završiti za 5-6 sati

05

DOBRO
LOŠE

Likovi izgledaju lijepo a Hogwarts je vrlo dobro prikazan

Kratko, loše ispričana priča, akcija svedena na tri mini igre

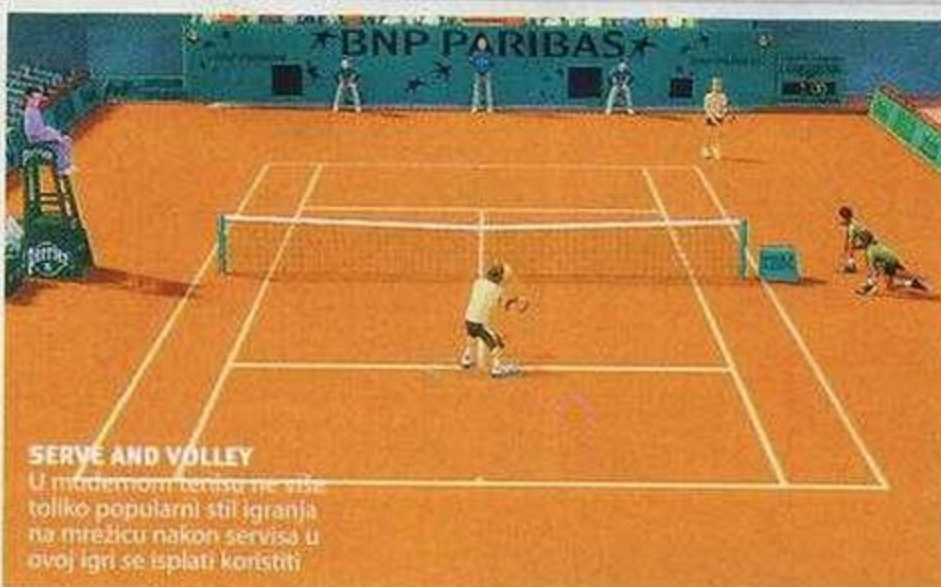
KONAČNO

Zanimljivo ako želite prošetati Hogwartsom, ali kao igra ne

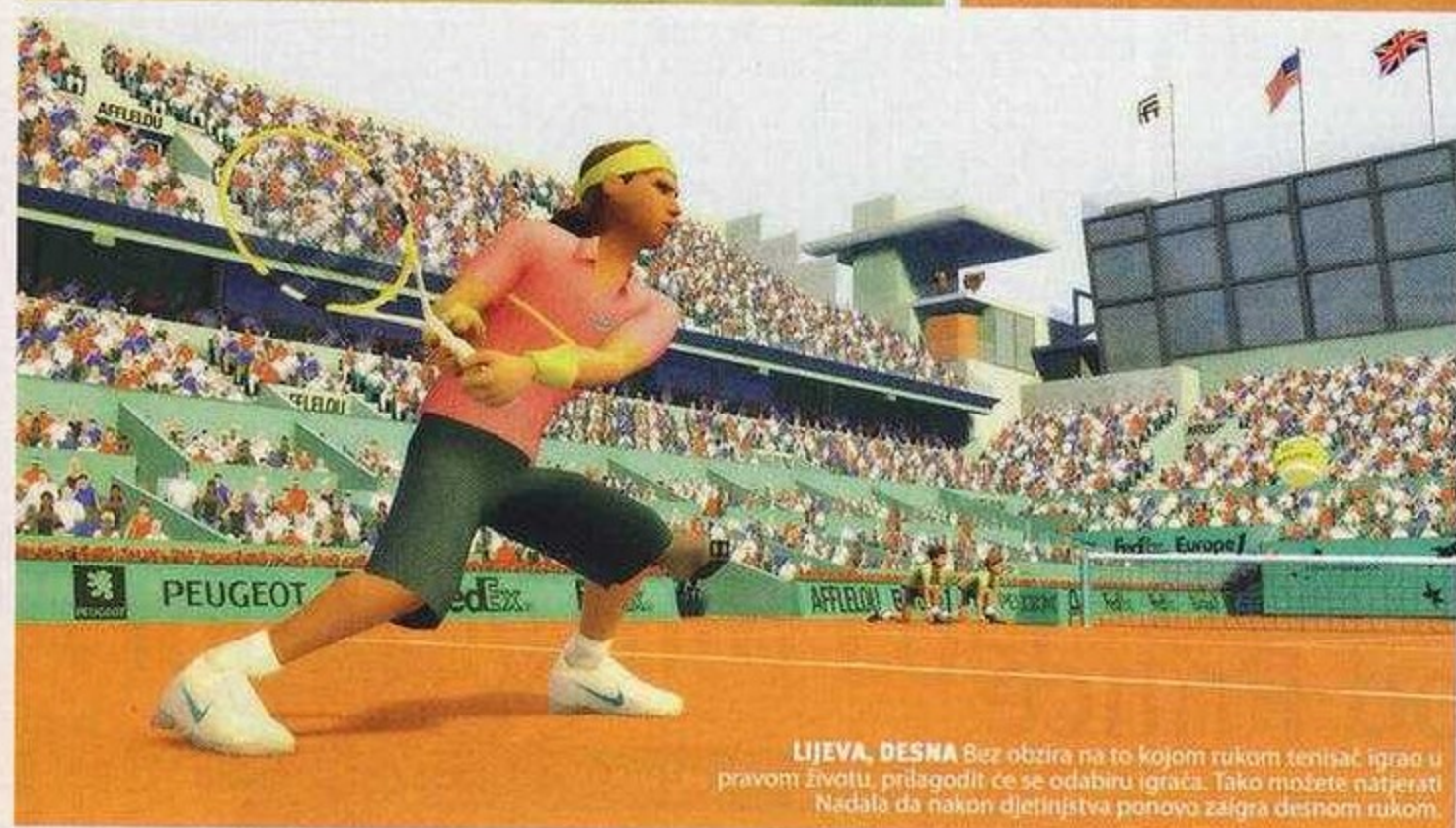
GP 08 / 20



WIMBLEDON Kako god da ste se odjenuli, u Wimbledonu ćete igrati u bijelom



SERVE AND VOLLEY U modernom tenisu ne više toliko popularni stil igranja na mrežicu nakon servisa u ovoj igri se isplati koristiti



LIJEVA, DESNA Bez obzira na to kojom rukom tenisač igrao u pravom životu, prilagodit će se odabiru igrača. Tako možete natjerati Nadala da nakon djetinjstva ponovo zaigra desnom rukom.



TRENING Nema bas previše opcija. Stoviše nema ih uopće. Samo stroj koji izbacuje loptice pa lupajte dok ne izdahnate.



U DRUŠTVU Skučeni prostor ekrana u split screenu neće biti problem, ali skućeni prostor sobe u kojoj mlata četvero tenisača poziva na oprez

Grand Slam Tennis

'Najbliže stvarnom doživljaju igranja tenisa'

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-4
GODINE 3+
IZLAZI U PRODAJU (PS3 i X360)
VERZIJA KRAJEM GODINE
PROIZVOĐAČ EA CANADA
IZDAVAČ EA
[HTTP://tennis.easports.com/](http://tennis.easports.com/)

POGLED UNATRAG

Electronic Arts zadnjih nekoliko godina mijenja strategiju stalnog recikliranja poznatih IP-jeva i sve više radi na novim originalnim naslovima. Grand Slam Tennis, sigurni smo, tek je početak novog serijala, u što nas uvjerava skupa licenca za Wimbledon kao i nekoliko ekskluzivnih prava na legendarne tenisače. Posebno dizajnirana Wii verzija prva je došla na tržište a verzije za PS3 i X360 trebale bi se pojaviti do kraja godine. Kažemo trebale jer se o njima, od prve najave prošle godine u Leipzigu i jednog press izvještaja početkom godine, uopće ne govori, a kamoli da je prikazana slika iz igre.

Spomenuta rečenica vrti se na jednom od loading ekrana igre a spominjala se i u gotovo svakoj najavi Grand Slam Tenisa nakon što ju je prvi izgovorio Peter Moore, predsjednik EA Sports divizije, u premijernom prikazu igre u Leipzigu na prošlogodišnjem Games Conventionu. Mi bismo tome dodali - uz Wii MotionPlus! Jer bez njega Grand Slam Tennis postaje prosječna teniska igra sa stupnjem upravljivosti sličnim Top Spinu 3 na Wiiju ili čak Wii Sportsu. No s dodatkom Wii MotionPlusa i mogućnosti potpunog prepoznavanja pokreta igrača, već nakon prvih nekoliko mečeva shvatit ćete kako je ta tvrdnja točna. A ovisno o vašoj želji da svladate tenisku igru u detalje, kao i doživljaju sportskih igara/simulacija, mišljenje gotovo sigurno (ne)ćete promijeniti (ni) nakon nekoliko desetaka sati igranja.

DRUGIM RIJEČIMA

Autori igre ostvarili su obećano i uz pomoć MotionPlus dodatka omogućili odigravanje top spinova, sliceova i flat udaraca ovisno o našim pokretima ruku kao da držimo reket



u ruci. Nadalje, pritiskom na B odigravaju se skraćene lopte a na A lobovi. Ovisno o položaju igrača te vremenu udarca kao i pokreta rukom (prema unutarnjoj odnosno vanjskoj strani tijela) moguće je i odrediti smjer putanje loptice. Osjećaj je dobar i gotovo prirodan, pogotovo ako poslušate jedan od savjeta igre da simulirate cijele pokrete kao na pravom teniskom terenu. Da su kontrole stvarno dobre najbolje se osjeti na primjeru odigravanja voleja primjerice kad ste na mreži i želite skratiti loptu - tad je dovoljno dobro se pozicionirati te postaviti reket, pardon, Wiimote za kvalitetan return. Ovisno o tome kako ste zakrenuli Wiimote

"Šteta što ne postoji još jedna razina težine. Ona najteža, koja zahtijeva još preciznije zamahivanje"

tamo će loptica i otići. Gotovo uvijek. Jer ipak nije sve savršeno. Naime autori igre namjerno su smanjili osjetljivost kontrolera te time osigurali i onima manje vičnim udaranju virtualne loptice po zraku sobe, brzo svladavanje svih navedenih udaraca. Što je vjerujem super za većinu igrača (i vlasnika Wiija), ali ne i za one koji su poželjeli potpunu simulaciju tenisa u kojoj će biti moguće istrenirati se do stadija gotovo sigurnog odigravanja winnera (odnosno poentiranja jednim udarcem najčešće

RAZVIJANJE IGRAČA

ŽELITE LI KREIRATI svog igrača, morat ćete odigrati nekoliko sezona da biste ga doveli na razinu najboljih licenciranih igrača poput McEnroa, Nadala, Federera, Serene... Pobjedama u natjecateljskim mečevima osvaja se dodatna oprema poput reketa, tenisica, majica i sl. a pojedini predmeti donose i određena poboljšanja kao što su precizniji backhand slice, jači servis, veća brzina i sl. Osim toga moguće je u direktnim pobjedama protiv licenciranih igrača osvojiti njihove abilityje odnosno specijalnosti. U početku je moguće aktivirati samo jedan ability dok će se igranjem povećavati i ranking igrača a samim time i mogućnost uključivanja do tri abilityja istovremeno.



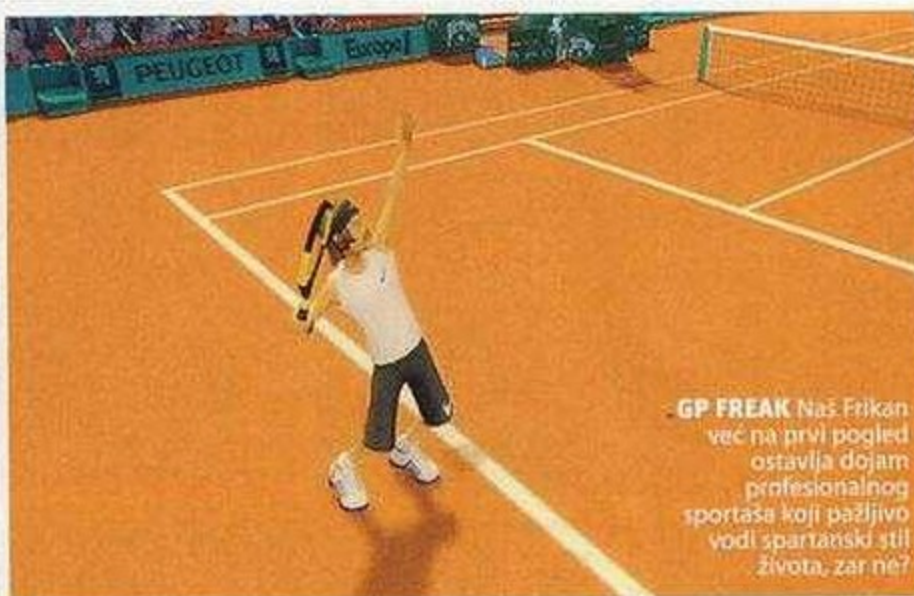
ABILITY U slučaju pobjede protiv Ane osvojili biste Speed Ability



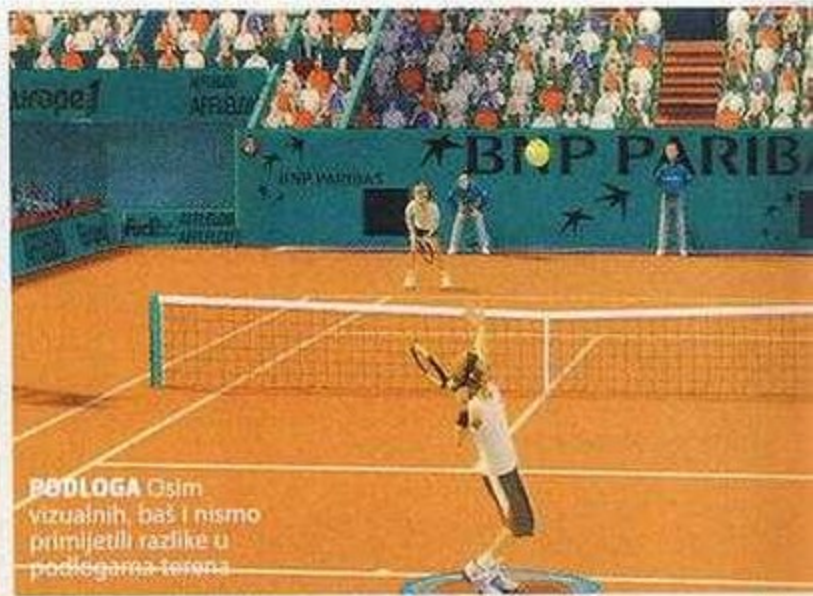
OPREMA Jedan dio opreme donosi samo kozmetičku promjenu, ali drugi i poboljšanja sposobnosti igrača



HUSTLE Jedna od specijalnosti je i bacanje za lopticom. Volite li letjeti, izaberite Beckera.



GP FREAK Naš Frikar već na prvi pogled ostavlja dojam profesionalnog sportaša koji pažljivo vodi spartanski stil života, zar ne?



PODLOGA Osim vizualnih, baš i nismo primijetili razlike u podlogama terena.

EA Keys to Victory

Bjorn Borg 5'11"

Defensive Baseline

- Master the extreme angles
- Keep your cool against the Ice Man
- Be prepared for those odd net approaches

TAKTIKA Prije svakog meča možete pročitati sugestije kako se suprotstaviti protivničkom tenisaču. Navedene osobine ujedno su i jedine primjetne na terenu. Premalo je razlike među tenisačima.

GET FIT

PO UZORU NA mnoge Wii igre, pa uostalom i popularni EA Sports Active, Grand Slam Tennis također nudi fitness program. Ipak samo u jednostavnom obliku praćenja sagorelih kalorija. Dovoljno je izabrati svog igrača pa potom i igru koju želite (Grand Slam, online, parove i dr.). Igra će pratiti vaš učinak i sagorene kalorije upisati u mjesečnu tablicu za lakši pregled. Naravno možete i varati igrajući sjedeći i s minimalnim pokretima ruke, no čemu onda trud?



LEKCIJA IZ PROMOCIJE Kako smanjiti osjećaj griznje savjesti pri kupnji igrice - pardon igre. Prikažite je kao korisnu za zdravlje!



VELIČINA LOPTICE Možda je na prvi pogled čudno što je tako velika, ali je zato korisno i brzo se naviknete



igrati s manualnim kontroliranjem igrača (uz pomoć Nunchuka). Nakon dvadesetak poraza u nizu shvatili smo lekciju - u početku je bolje ipak ostaviti umjetnoj inteligenciji da kretanje igrača radi za nas. Na taj način lakše je istrenirati poteze, ali i pronaći sisteme lakšeg osvajanja poena, što je u početku i nužno igrate li s kreiranim igračem kojeg tek treba opremiti boljom opremom (dio

" Najveći problem multiplayer igranja bit će nabaviti četiri Wii MotionPlusa "

opreme poboljšava udarce, brzinu, tehniku...) odnosno specijalnostima (vidi okvir). Automatsko pomicanje igrača izvodi se relativno dobro iako su mogući problemi kod namještanja na krivu stranu želite li iznenaditi protivnika. U tom modu moguće je i d-padom sugerirati igraču da krene na mrežu, ali će to raditi uvijek prema centru terena pa je moguće da vas protivnik "probije" paralelom odnosno dijagonalom. No jednom kad se izvježbate te uzmete Nunchuk u ruke i postavite kontrole na manualno upravljanje, pa kad odigrate nekoliko sjajnih winnera - teško ćete se vratiti na staro.

PREMIJERA WIMBLEDONA

Electronic Arts poslovično ne šteti na licencama i ne začuđuje da su za novi potencijalni sportski serijal iskeširali pozamašnu svotu kako bi prvi put omogućili igračima odigravanje wimbledonskog Grand Slam turnira. Uz njega tu su i ostali - Australian Open, French Open i US Open. No to je ujedno i sve što se tiče turnira u jednoj sezoni. Broj mečeva nadopunit će razni okršaji s legendama tenisa kao i s aktualnim tenisačima izvan turnira. Ali i dalje je to premalo za naš ukus, barem što se tiče sezone. S druge strane, mnogo je multiplayer igara, radenih po principu varijacija na temu teniskih pravila - poput igre u parovima gdje lobovi donose dva boda, ili tag borbe, što je u stvari igra u parovima s izmjenama po uzoru na stolni tenis i sl. Moramo priznati da smo na Wiiju navikli na malo više maštovitosti, no još veći problem za guštanje u multiplayeru bit će kupnja novih MotionPlus dodataka koji stoje 200 kn. Srećom tu je i online koji radi iznenađujuće dobro bez većih problema s lagom.

Ukratko - volite li barem malo sport i barem minimalnu fizičku aktivnost (Grand Slam Tennis se ne bi trebao igrati sjedeći), nabavite igru, isplati se. I ne štedite na Wii MotionPlusu pogotovo jer je u paketu s igrom vrlo povoljan. S druge strane, ako ste ljubitelj simulacija i Top Spina 3 na boxu ili plejki, predlažem da barem nakratko iskusite sasvim drukčiji način igranja teniske videoigre. **Dario Zrno**

Grand Slam Tennis

EA CANADA / EA

GRAFIKA

Zgodna, ugodna i korisna

16

ZVUK

Komentator se ponavlja, efekti korektni a glazbu mikšao Paul van Dyk

15

IGRIVOST

Najbolji dio igre - novi doživljaj igranja tenisa

17

TRAJNOST

Sezona je morala biti duža, no igranje u društvu neće dosaditi

13

Vrlo dobre kontrole i osjećaj. Lako se uživati...

DOBR

...pa pripazite na pokušaj. Multiplayer igre nemaštovite. Kratka sezona.

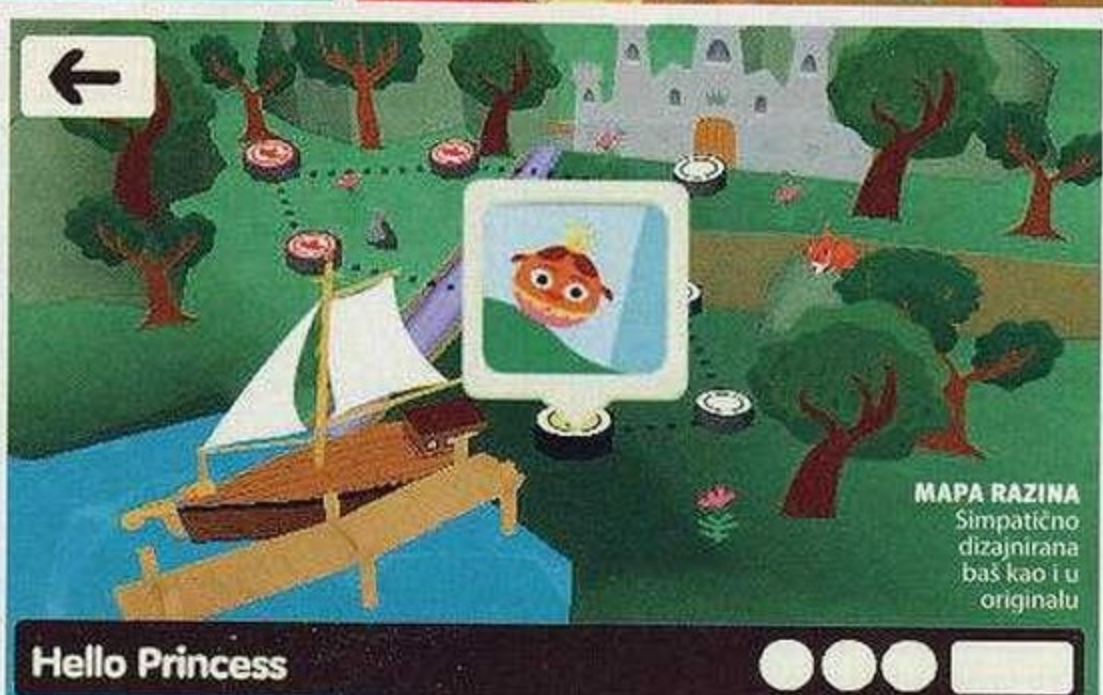
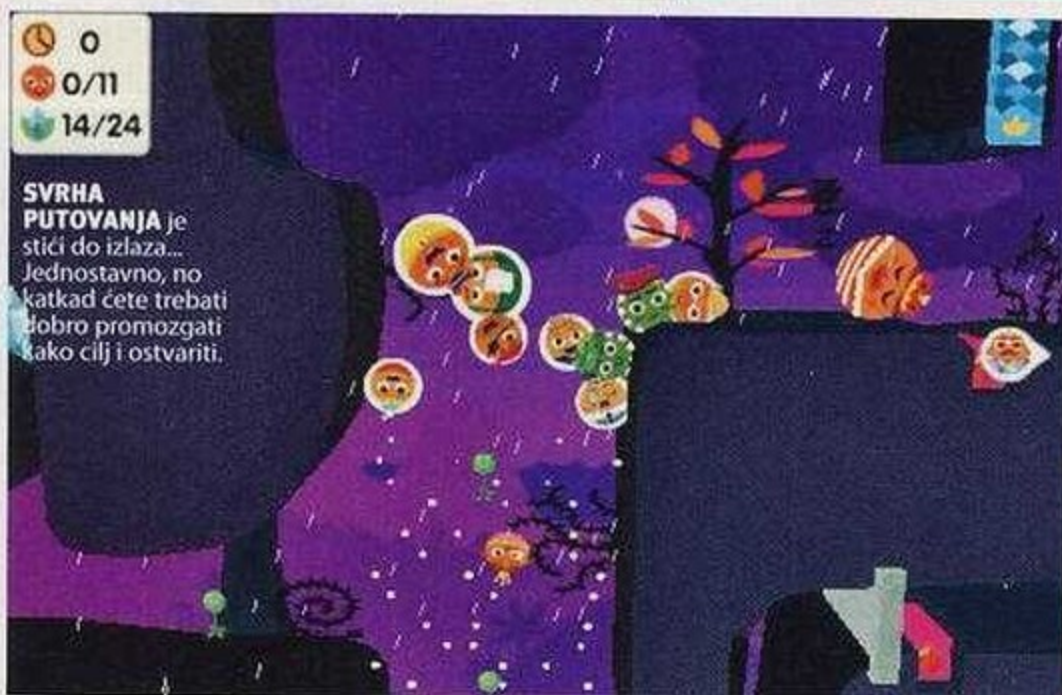
LOŠE

KONAČNO

Zabavno i posebno uz Wii MotionPlus. Ipak imamo dojam da se čuvalo i za nastavak

Gp 16 /20





Rolando 2: Quest for the Golden Orchid

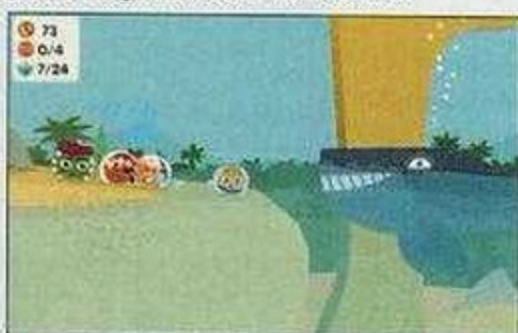
Jedno od najugodnijih iznenađenja na iPhoneu dobilo je još bolji, izbalansiraniji i šareniji nastavak

ŽANR LOGIČKA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ HAND CIRCUS
IZDAVAČ NGMOCO
[HTTP://rolando2.ngmoco.com](http://rolando2.ngmoco.com)

Sve je počelo kao maleni projekt jednoga kreativca a ubrzo se pretvorilo u jednu od najboljih i najhvaljenijih igara na iPhoneu. Uvidjevši potencijal ovoga naslova ngmoco nije čekao dugo i stoga ni godinu dana poslije pred sobom imamo već drugi dio simpatičnoga Rolanda. Ako ste

STIŽE TROJKA

JOŠ KADA JE završen prvi Rolando, ekipa iz ngmoco zadovoljna uspjehom originala najavila je kako odmah počinju s paralelnim razvojem drugoga i trećeg dijela. Dvojka je zaista neočekivano brzo stigla a ako je suditi prema njoj, moglo bi se dogoditi da do kraja godine zaigramo već i treći nastavak.



NEPOZNANICA O trećem nastavku se za sada ne zna ništa

slučajno propustili ovaj naslov, riječ je o igri u kojoj kroz različite, manje ili više zahtjevne razine vodite eskadriu malenih okruglastih rolandosa koji se kreću kotrljanjem, i to tako da svoj iPhone nagnjete u željenom smjeru, tj. tako nagnjući njihov "svijet".

ROLL ON ROLANDO

Ruku na srce, Rolando 2 ni po čemu bitnom nije revolucionaran. Ekipa iz ngmoco je jednostavno odlučila ispraviti neke manje nedostatke originala, bitno su dotjerali level dizajn i napravili neke grafičke izmjene koje su više kozmetičke nego konceptualne. No jezgra igre ostala je identična. I dalje kroz četrdesetak razina vodite grupicu rolandosa

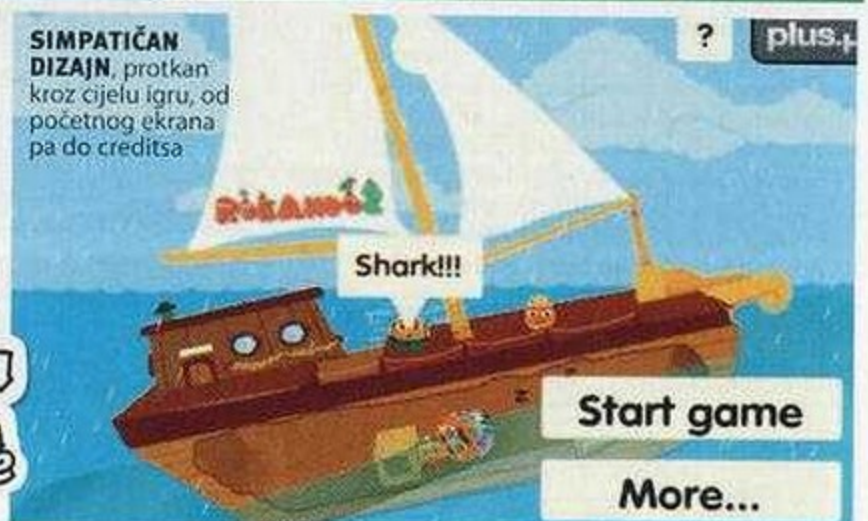
"Fokusiraniji i zabavniji od originala, uz i dalje prepoznatljivu igrivost"

s različitim osobinama i cilj vam je po razinama mnoge od njih osloboditi i dovesti ih do izlaza. Neke od novosti su nova vrsta rolandosa, koji mogu lebdjeti napuhivanjem, zatim nekoliko vozila s interesantnim načinom korištenja te voda kao novi element igrivosti u kojoj će manji rolandosi plutati dok će se teži rolati po dnu. Sama priča pak vrti se oko toga da ovaj put morate spasiti rolandose na udaljenom otoku koji je pogodila zagonetna

HIT igra
iPhone exclusive



boleština koju može izliječiti samo zlatna orhideja, a od tuda i ime igre. Iako se očekivalo da će prelazak na 2.5D grafiku unijeti i neke dodatne promjene u igri, riječ je isključivo o vizualnom triku koji bi vam trebao dati dodatni lažni doživljaj perspektive. To izgleda sasvim ok, no na samu igrivost nikako se nije odrazilo. Nama najvidljivija promjena i najveći napredak u igri primjetni su u dizajnu razina. One same nisu dulje od onih u originalu, ali su mnogo zabavnije i jasnije, tako da će i casual igračima već na početku predočiti kako doći do cilja. U svakom slučaju ngmoco je uspio napraviti još jedan super šareni, super zabavni naslov idealan za ljetnu razbibrigu na vašem iPhoneu. Cijena od 10 dolara sigurno je jedna od većih među iPhone igrama, no odlučite li ih potrošiti, sigurno vam neće biti žao. **Damir Đurović**



Exclusive iPhone	
Rolando 2: Quest for the Golden Orchid	
HAND CIRCUS / NGMOCO	
GRAFIKA	
Kozmetički 2.5D, no još uvijek izrazito simpatično	17
ZVUK	
Za soundtrack je ovaj put zaslužna ekipa iz Ninja Tunesa	17
IGRIVOST	
Nadogradnja na ionako zabavan koncept	18
TRAJNOST	
Ako poželite skupiti sve, moglo bi potrajati...	18
DOBRO	
Zanimljivo dizajnirane razine, nova vrsta rolandosa, zabavniji od originala	
LOŠE	
Pokatkad kontrole zahtijevaju pretjerano mahanje iPhoneom	
KONAČNO	
Sve to skupa nije neki divovski odmak od originala, ali vidljiv napredak svakako jest	
Gp 17 / 20	



MULTIPLAYER
S društvom je
zabavnije. Ne
nužno i lakše.



BRATĀ FLORIĀN voli
prirodu, cvijeće i ostalo bilje.



IZMEĀU QUESTOVA pokoji zalogačić dobro dođe.
Mace-kuhari vole pjevati.



CJENKANJE je
rasprostranjeno svuda.



NE-NAŠAVŠI LJUPKU
PRINCEZU, usamljeni
smioni ratnik frustracije
izbacuje

Monster Hunter: Freedom Unite

Naoštrite mačeve! Napnite lukove!!
Mamac na udicu!!! Vrijeme lova je...

ŽANR SIMULACIJA LOVA IZMIŠLJENIH ZVJERI
IGRAČI 1-4
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://www.encyclopedia-gigantica.com](http://www.encyclopedia-gigantica.com)

Nema priče. Nema levela. Nema iskustvenih bodova. Nema tumanjanja po gradovima. Nema spašavanja svjetova i princeza. Ima taktike, znoja, suza, frustracije, vještine, kustomizacije, učenja... Ima lovca. I njegove lovine. Lik koji igrate je od početka do kraja jednak. Ne podižete si levele igranjem, ne dobivate iskustvene bodove, ne postajete ni jači ni slabiji, što znači da sve ovisi o vašoj vještini upravljanja likom i opremom. Snagu, izdržljivost i ostale atribute modificirate opremom. To također znači da onaj tko je iskusan u ovoj igri može biti vješt igrač i sa slabijom opremom. No isto tako bez kvalitetne opreme nemate realnih izgleda ni za preživljavanje a kamoli pobjedu.

ŠULJANJE OKO PLIJENA. OKOLIŠANJE?

Mnoge stvari koje su dobre u igri i koje će privući jedne igrače, druge će odbiti. Istovremeno se mora paziti na više stvari. Svaka tipka ima više funkcija ovisno o situaciji. Iako tutorial sve lijepo objasni, potrebno je dosta vremena za potpuno svladavanje kontrola do stadija automatizma. Igra je koncipirana tako da na početku jednostavno morate puno učiti, da počnete od dna, kao totalno neiskusni šegrt koji marljivim i napornim radom stječe znanja i vještine. Možda je najveća zamjerka to što igra zahtijeva mnogo učenja i višesatno

uhodavanje. No to je također i nužno, jer bez svih tih vještina daljnje igranje nije moguće. A kako bi drukčije i moglo biti kad igra pokušava predstaviti drukčiji i novi

POKKE FARMA

NEMA VEZE S pokemonima. Ima veze s vašim napredovanjem kroz igru. Na farmi skupljate stvari nađene u lovu, pecate, dobivate rude rudarenjem, držite kukce. Male vrijedne mace pomažu u održavanju farme i skupljaju materijale dok ste u lovu. Kroz razne questove zarađujete Pokke bodove kojima unaprjeđujete farmu. Pravilnim upravljanjem njome, napredovanje kroz igru je olakšano. Vodite brigu o zemlji!



KRAMPANJE i lov? Kako to ide skupa? Siguran sam da postoje zvijeri koje žive unutar stijena...



I PECANJE JE LOV Kao što je i šah sport. Ozbiljno ja to.

PSP
exclusive



'DOBI NA MOL DA TE
NAUČIM LOVITI RIBU.'
Nije prvi put da sam
nasjeo na tu foru. Kad te
maca uči hvatanju ribe,
bit ćeš vješt ribolovac.

koncept igranja. Jer igra nije RPG, iako ima RPG elemenata, a opet nije ni samo akcija niti akcijski RPG. Najbliža definicija bi bila simulacija lova u izmišljenom svijetu. Ali to je također nedovoljno precizno jer je to i akcijska simulacija. Nije potpuno ni jedno, niti drugo. S jedne strane, pokušavaju

"Smatrate li se iskusnim igračem jakih živaca?"

dočarati "realnost" svijeta i surovost uvjeta, flora i fauna je detaljno razrađena i imate osjećaj kao da taj svijet postoji, a s druge, morate gledati pokazatelje energije, podatke, brojeve, postotke, a to odvlači pozornost od imerzije u "realnost". No kako bismo inače znali kad treba naoštriti nož, jesti, ugrijati se, izliječiti se... Golema se buka digla oko autolocka, koji je najavljen, a naknadno izbačen iz igre na zahtjev fanova u Japanu (gdje su igra kao i cijeli serijal iznimno popularni) koji su žustro rekli ne autolocku jer kviri ugođaj i realnost igre, te su smatrali da bi igra s njim bila prelagana. Što nije istina, i ovako je dovoljno teška. No zato je i posebna, surovo teška, s velikim osjećajem zadovoljstva nakon uspješno odradenog questa. Pa iako nam se čini da u Europi neće pronaći nekoliko milijuna igrača koji će to cijeliti kao u Japanu, to više što nemamo iste navike multiplayer igranja kao Japanci, svakako je preporučujemo.

Božidar Đurović

Monster Hunter: Freedom Unite

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA
Čista, jasna, brza, detaljna **18**

ZVUK
Atmosferičan, zvijerski, dinamičan... sve što treba biti **17**

IGRIVOST
Jedinstvena, drukčija. Zahtijeva upornost i strpljenje **17**

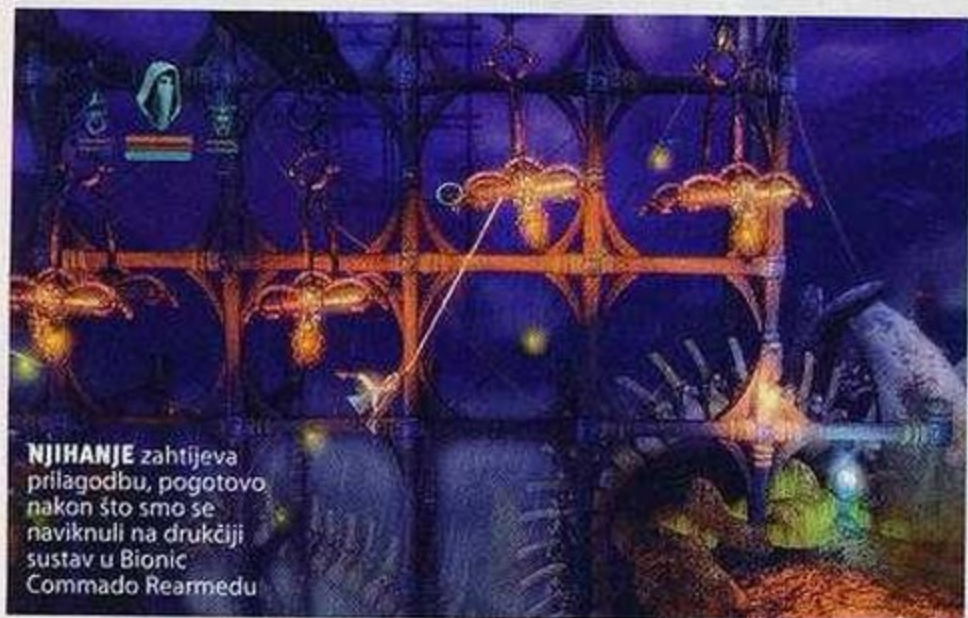
TRAJNOST
Nekoliko stotina sati u prosjeku. Često i više **18**

DOBRO
Ogromno, kompleksno, zabavno, zarazno... za krvoločne ljubitelje prirode. A ima i humora!

LOŠE
Mnogi će brzo odustati i propustiti jedinstveno iskustvo.

KONAČNO
Odlična, odvažna, zahtijevna i temeljito urađena igra

Gp17 /20



NJIHANJE zahtijeva prilagodbu, pogotovo nakon što smo se naviknuli na drukčiji sustav u Bionic Commando Rearmedu



'BOSS' U nekoliko smo se navrata borili i protiv golemih spodoba, što je i akcijski dio igre stavilo u jedan taktički, više izazovni kontekst



SKRIVENO BLAGO Kovčuge s blagom, bilo exp. bočicama ili opremom, pronalazili smo na mjestima do kojih nije jednostavno doći



ŠTIT Warriorov štit bit će presudan u ovakvim situacijama



FIZIČKI RAD Wizardovu manu je uvijek potrebno čuvati u rezervi, pa smo nerijetko koristili Warriorovu snagu i na klasičan način pomicali objekte

Trine

Najbolji download platformer nakon Braida

ŽANR AKCIJSKO-AVANTURISTIČKI PLATFORMER
IGRAČI 1-3
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI (X360 VERZIJA DO KRAJA GODINE)
PROIZVOĐAČ FROZENBYTE
IZDAVAČ NOBILIS
[HTTP://trine-thegame.com/](http://trine-thegame.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Na izgled klasični 2D platformeri, s inovativnim igračkim mehanikama i prekrasnim vizualima pravi su hit u zadnje vrijeme, s Braidom i Bionic Commando Rearmedom koji nam prvi padaju na pamet, a kojima se pridružuje i fantastični Frozenbyteov Trine. Upravo je inovativnost razlog zbog kojeg smo tako nestrpljivo čekali Trine, čija se platformerska i akcijska igrivost oslanja na fizički engine koji je primjetan u svakom igračkom aspektu, pogotovo kad je riječ o ingeniozno postavljenim zagonetkama i preprekama.

TRI JUNAKA U JEDNOME

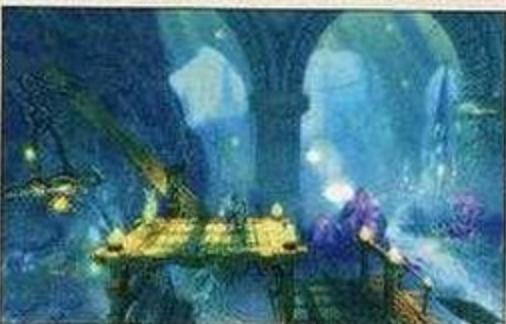
Ipak, ono što Trine ponajviše izdvaja od svih drugih naslova iz žanra, bilo modernih ili klasičnih, jest igranje s tri različita lika koje praktički istovremeno kontroliramo. Prebacivanje s jednog na drugog (na trećeg) izvedeno je instantno, na najjednostavniji način - pritiskanjem samo jedne tipke, što će se već u prvih deset minuta igranja pokazati jako korisnim igračim elementom. Thief (Zoya) je ženski lik koji bi bilo najlakše opisati usporedbom s Altairom ili perzijskim Princom, barem što se dizajna tiče, dok su nam se njene sposobnosti u vidu brzine, agilnosti, njihanja na kuki poput Spencera iz BC-a, te korištenje luka i strijela pokazali

DODATNA BLAGA TRINEA

PRIJE SVEGA, ONO očito. Vizualna strana Trinea je ocharavajuća, od impresivne količine detalja na svakoj pozadini i liku, do sveprisutnog fantastičnog stila koji stvara neopisivo ugodnu atmosferu kakvoj smo svjedočili samo u ponajboljim dungeon crawler RPG-ovima. Što definitivno nije slučajnost, jer i Trine čine iznenađujuće dobro razrađeni RPG elementi, od prikupljanja experience bodova, preko level-upa i unaprjeđivanja triju specifičnih sposobnosti svakog lika, do prikupljanja loota. Interesantno je da ćemo loot, kao i najveću količinu exp. bodova, pronaći istraživanjem levela jer su kovčuge s blagom skrivene na najteže dostupna mjesta. Pronalazili smo i razne korisne predmete i opremu koju je unutar preglednog i jednostavnog inventara moguće razmjenjivati među likovima. Trine je moguće igrati i kooperativno do tri igrača, a to u glavnom tekstu nismo spomenuli čisto iz razloga jer nam se singleplayer mnogo više svidio, budući da je igranje s jednim ili dvojicom prijatelja u određenim situacijama prilično kaotično i nerijetko frustrirajuće jer, ovisno o znanju suigrača, otežava većinu zagonetki. Ono što smo u coopu ipak iskusili su neki novi oblici rješavanja zagonetki i neki u singleplayeru neizvedivi trikovi kao na primjer Wizardovo levitiranje objekata na kojima stoji suigrač.



SURADNJA Kooperativna suradnja udvoje bila nam je interesantnija od suradnje utroje, no svejedno manje zabavna od singleplayera



najkorisnijima u brojnim situacijama. Dakako, u Trineu je čak i preko prve ozbiljnije prepreke nemoguće prijeći bez sudjelovanja preostalih likova, pogotovo Wizarda (Amadeus) s čijim ćemo moćima telekineze podizati, spuštati, bacati i na šiljke nabijati, a kasnije i stvarati, objekte koji će najčešće služiti kao platforma za penjanje ili svojevrsan most. Igranje s Warriorom (Pontius) ističe onaj akcijski dio Trinea, jer s obzirom na to da čarobnjak nema borbenih sposobnosti, a gađanje strijelama je korisno isključivo na daljinu, njegovim smo se golemim štitom branili od svih napada (čak i od prepreka poput padajuće lave ili objekata, guranja ubojitih šiljaka i sličnoga) i mačem sjeckali kosture na komadiće. Sve se ovo, od odličnog sustava ciljanja lukom, objekata koje Warrior nosi i njegova štita, preko bacanja strijela, pomicanja objekata, do

"Sva tri lika imaju potpuno različite i karakteristične sposobnosti i namjene"

izbjegavanja avanturističkih zamki, temelji na spomenutom fizičkom engineu koji omogućava prilično uvjerljive animacije, što rezultira logičnim rješavanjem svih zagonetki u kojima se služimo karakterističnim i potpuno različitim sposobnostima likova. Sve opisano su nekakve osnove igračke mehanike Trinea, koji je i bez RPG i istraživačkih elemenata opisan u okviru ponudio nezaboravno iskustvo. Na kraju želimo samo naglasiti da vlasnici konzola pričekaju jeftinije verzije igre na PSN-u i Xbox Liveu (potvrđeno je da stiže i na Live; izdaje ga Atlus). No ipak, smatramo da nam se na Steamu potrošenih 30 eura itekako isplatilo, pa Trine iskreno preporučujemo svima, ne samo ljubiteljima platformera, nego i onima koji vole inovaciju, mozganje i akciju, što je zaista jako rijedak slučaj u istome paketu.

Darko Botić



Trine

FROZENBYTE / NOBILIS

GRAFIKA

Prekrasni vizualni stil s nevjerojatnom količinom detalja

18

ZVUK

Solidni efekti i soundtrack, te simpatični glasovi

15

IGRIVOST

Originalno i iznimno zabavno

18

TRAJNOST

Trine je prilično kratak, do primamljive na nekoliko odigravanja

13

DOBRO

Inovativna igrivost, likovi i njihove sposobnosti, RPG elementi, vizualni stil, zagonetke, istraživanje, akcija

LOŠE

Cijena PC verzije, a ne bismo imali ništa protiv većeg broja levela; zadnji level (vidjet ćete)

KONAČNO

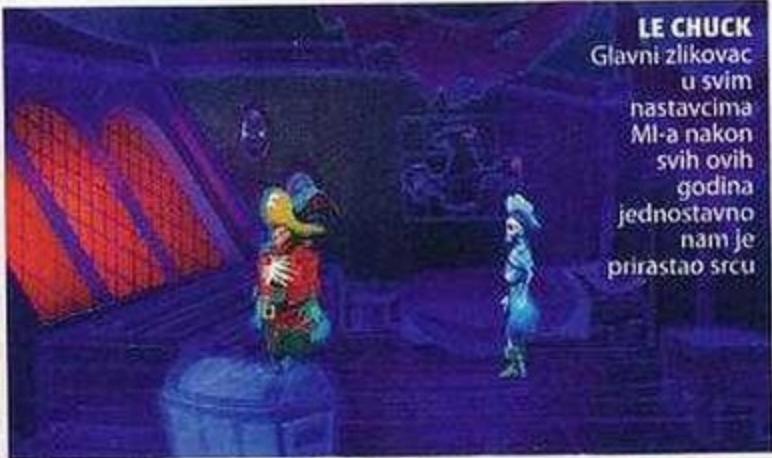
Među najboljim platformerima godine

Gp17 /20

MAČEVANJE S UVREDAMA Jedan od nezaboravnih elemenata Monkey Islanda koji ni danas nije ništa manje smiješan



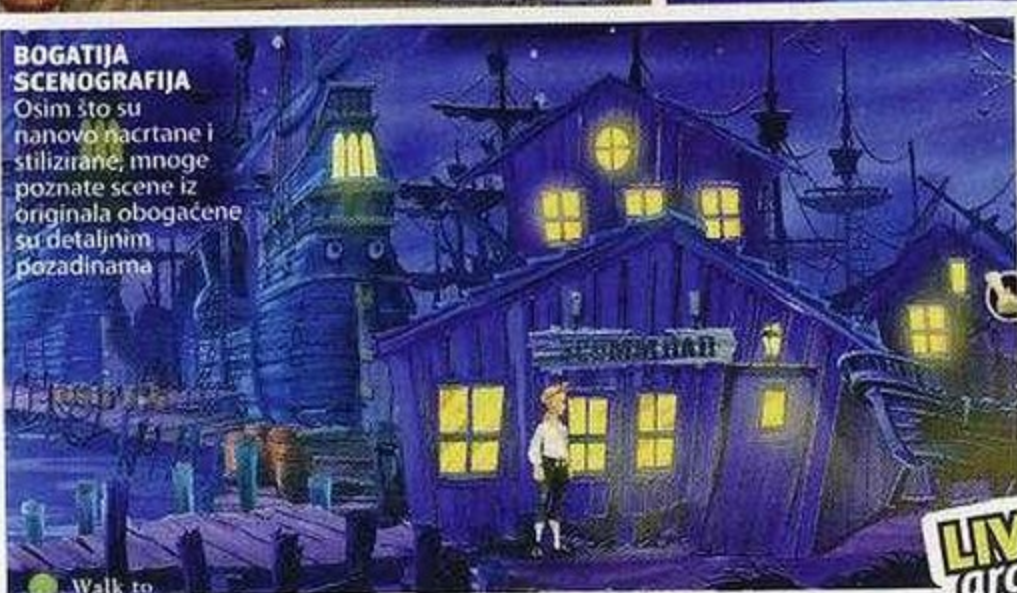
LE CHUCK
Glavni zlikovac u svim nastavcima MI-a nakon svih ovih godina jednostavno nam je prirastao srcu



KAKO POSTATI PIRAT Prvi niz zadataka na koje će Guybrush naići u igri vezan je za to kako da postane pravi pirat



BOGATIJA SCENOGRAFIJA Osim što su nanovo nacrtane i stilizirane, mnoge poznate scene iz originala obogaćene su detaljnim pozadinama



The Secret of Monkey Island: Special Edition

Najbolja avantura svih vremena u poboljšanom izdanju za novu generaciju igrača

ŽANR: AVANTURA
IGRAČI: 1
GODINE: 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ: LUCAS ARTS
IZDAVAČ: LUCAS ARTS
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 1

Ako ga nikada niste zaigrali, ili još gore, nikada niste ni čuli za The Secret of Monkey Island, slijedi kratak uvod. Kako biste što lakše vizualizirali uvrnuti i fantastični svijet karipskog otočja kojim vladaju pirati, sjetite se odlične Disneyjeve filmske trilogije Pirati s Kariba koja je zapravo odradila besraman direktan ripoff serijala Monkey

Island. Tome dodajte obilje humora i luckaste likove i to je to. U prvom naslovu u serijalu koji se pojavio 1990. igra vas tek upoznaje s glavnim akterima. Kroz igru vodite mladoga wannabe pirata Guybrusha Threepwooda koji stiže u poznato piratsko gnijezdo Melee Island sa željom da se proslavi i obogati vodeći uzbudljiv piratski život. Ubrzo se u priču upleće i predivna Elaine u koju se naš protagonist zaljubljuje te vječni Monkey Island negativac, okorjeli Le Chuck.

HD MAJMUNI

Oznaka Special Edition u imenu igre označava zapravo potpuni HD remake igre. Apsolutno svi vizuali crtani su, i to djelomično izmijenjenim stilom, nanovo te posebno prilagođeni novim super visokim

"U iPhone verziji ovo je idealan naslov za opuštanje na plaži"

rezolucijama. Iako će mnogi nostalgici i dalje patiti za krupnim pikselima originala, a u čije okrilje se tijekom igre može prebaciti pritiskom na jednu jedinu tipku, činjenica je da je nova 2D grafika veliki pomak prema naprijed i da osjetno obogaćuje atmosferu. Još veća promjena je zapravo ta da The Secret of Monkey Island u ovome izdanju prvi put dobiva voiceovere za apsolutno sve dijaloge u igri. Što je još važnije, Lucas Arts je za ovaj projekt uspio okupiti originalnu ekipu koja je davala glasove za treći i četvrti dio te time zadržati kontinuitet kroz sve nastavke serijala.

MAJMUNI NA iPhoneu

DOLASKOM SPECIAL EDITIONA prvoga Monkey Islanda na iPhone Appleova sve jača prijenosna igračka platforma dobila je dosad najbolji avanturistički naslov. Iako su vizuali zbog tehničkih ograničenja smanjeni na odgovarajuću rezoluciju, iPhone verzija ni po čemu nije inferiorna onoj na PC-ju ili Xboxu 360. Zapravo, što se tiče igračega sučelja, riječ je o gotovo identičnom načinu kontrole s time da za pomicanje pointera naravno koristite prste. Posebno pohvalno je što iPhone verzija također sadrži kompletan voiceover za sve dijaloge u igri, i to u vrhunskoj audiokvaliteti.



NIŽA REZOLUCIJA koju uopće nećete primijetiti s obzirom na veličinu ekrana iPhonea



IPHONE SUČELJE gotovo je identično X360 i PC verziji

Promjene su odrađene i na igračem sučelju čije su komande uklonjene s donjega dijela ekrana te ih je moguće posebno pozvati kada je potrebno, dok će se one najčešće koristene same automatski mapirati za odgovarajuće tipke prelaskom pointera preko ključnih objekata. Što se tiče same priče i zagonetki igre, one su ostale vjerne originalu te ćete ponovnim odigravanjem igre gotovo dvadeset godina poslije shvatiti kako su i više nego dobro odoljele zubu vremena. The Secret of Monkey Island je i dalje apsolutni kralj avanturističkoga žanra.

Damir Đurović



PC | iPhone | X360
The Secret of Monkey Island

LUCAS ARTS / LUCAS ARTS

GRAFIKA
Nanovo rukom crtani 2D vizuali ovaj put u HD-u **16**

ZVUK
Soundtrack s originalnim instrumentima i odlični voiceoveri **18**

IGRIVOST
Klasični point & click olakšan zgodnim hint sustavom **18**

TRAJNOST
Nakon prvog proslaska slobodno ga zavrtite još jednom **17**

DOBRO
Odlični, originalni voiceoveri i HD grafika

LOŠE
Ako ste ga već stotinu puta odigrali pa znate svaku zagonetku napamet

KONAČNO
Ako ga nikada prije niste imali priliku odigrati, dajte slobodno koju ocjenu više

Gp 18 / 20



PREBACIVANJE između stare i remake verzije igre izvodi se jednom jedinom komandom



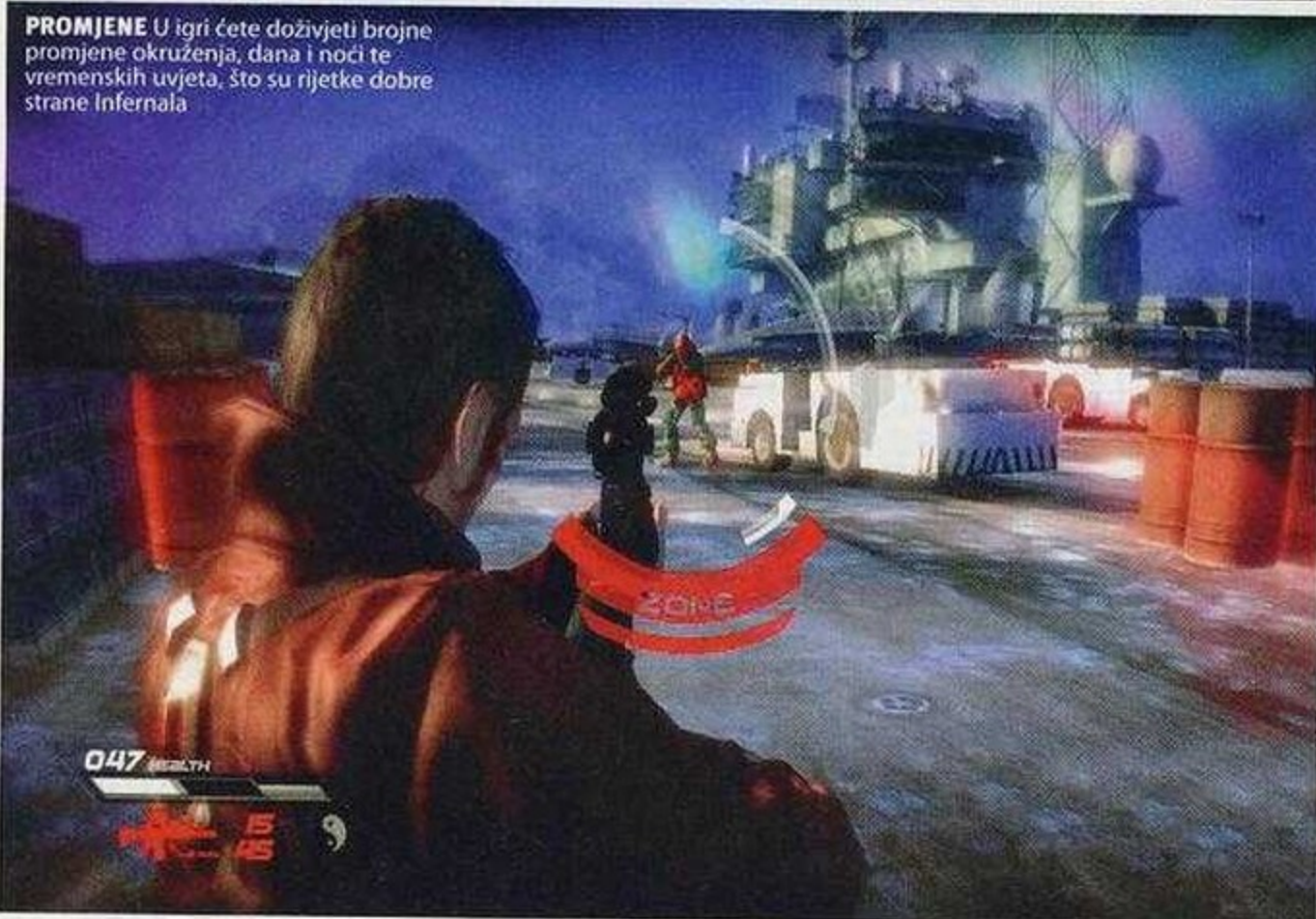
ZAKLON Infernal ima i sustav zaklona i pucanja iz zaklona, no nekako je jednostavnije izići na otvoreno i obračunati se s protivnikom



PROTIVNICI Osim promjena uniformi i pojačanja oklopa, protivnici neće mijenjati rutine svojeg ponašanja



SNAJPER ILI DUH Snajperisti/komandosi poluprozirni trče mapama i ubijaju noževima



PROMJENE U igri ćete doživjeti brojne promjene okruženja, dana i noći te vremenskih uvjeta, što su rijetke dobre strane Infernala



MRAK SPAŠAVA Većina izvora svjetlosti je interaktivna, pa ih možete uništiti. Negdje će to čak biti i nužno.



PROBLEMI U ovakvim situacijama bolje je potražiti bolji kut za napad u kojem svjetlo neće toliko smetati, ili se jednostavno zaletjeti uz stepenice i svladati protivnika izbliza

Infernal: Hell's Vengeance

USA imported

Klasična priča o neiskorištenom potencijalu

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA

IGRAČI 1

GODINE 16+

IZLAZI PAL VERZIJA NIJE POTVRĐENA (NTSC U PRODAJI)

PROIZVOBAČ METROPOLIS SOFTWARE

IZDAVAČ PLAYLOGIC

HTTP://WWW.PLAYLOGICGAMES.COM

Koji je razlog da je Playlogic odlučio naručiti od Metropolis konverziju ni po čemu osobite igre Infernal, koja je k tome stara već dvije godine, ostat će nam zauvijek nejasno, no igra je tu, u izdanju za X360, pa je red da se malo pozabavimo njome. U Metropolisu očito nisu čuli da je prvi dojam izrazito važan, i napravili su igru takvog katastrofalnog otvaranja da se sam sebi čudim kako sam uspio

"Zar u Metropolisu ne znaju da je prvi dojam vrlo, vrlo važan?"

izdržati dulje od 15 minuta uz Infernal. Igra počinje odvratnom animacijom, klišeiziranom pričom i katastrofalnom akcijskom sekvencom od koje dobijete volju bježati i pritom vrištati, no s vremenom postaje nešto bolja. Pitanje je tko će izdržati do tog trenutka, proklinjući usput svaku kunu plaćenu za ovu igru.

SUNCE IZA OBLAKA

Infernal nas vodi u svijet u kojem se pali anđeo Ryan Lennox bori na strani frakcije zla, nazvane Abyss, čiji je cilj patnja i

uništenje ljudskog roda, protiv frakcije dobra nazvane Etherlight koja je ujedno i njegov bivši poslodavac. Etherlight ipak ne djeluje osobito božanski nego se protiv

DUŠE POGINULIH

U ŽELJI DA BUDU drukčiji od svih ostalih igara i rutine koju je u svoje vrijeme postavio Devil May Cry, autori Infernala uveli su izmijenjenu mehaniku harvestiranja poginulih protivnika. I, umjesto da vam, kao što je etablirano u većini igara, sve nematerijalno poput duša i zdravlja dolebditi, a sve materijalno skupite sa zemlje, u Infernalu ćete morati zastati, te pritisnuti posebnu tipku koja će pokrenuti animaciju isisavanja duše iz palog protivnika i oduzimanja streljiva koje nosi. Prvu petoricu bit će zanimljivo harvestirati, a onda će postati dosadno, pa naporno, pa problematično, kad će vas usred harvestiranja napadati ostali protivnici. Problem je u tome što ne možete pričekati da svladate sve protivnike pa ih na miru opljačkate, budući da svaki poginuli protivnik nakon desetak sekundi nestane s ekrana, a prilikom harvestiranja ste izloženi napadima.



HARVEST Lennox će se nagnuti nad palog neprijatelja, teatralno ispružiti ruku, a tada će uslijediti animacija isisavanja duše

Abyssa i njegova vođe Luciusa Blacka (u igri se radi o tamnopolnom muškarcu...) bori vatrenim oružjem i šurikenima! Tu na scenu stupa Lennox, preuzima nekoliko zgodnih trikova svog novog poslodavca i počinje borbu/osvetu protiv Etherlighta. Nakon što preživite već spomenuti uvodni nivo, akcija se počinje pomalo razvijati u podnošljivom smjeru i svojom uporabom različitih oružja i introdukcijom različitih vrsta protivnika i bossova, novih okruženja i zgodnih trikova poput teleporta, uspijeva se zaustaviti prije nastupa totalne katastrofe. Ipak, lagana poboljšanja neće skriti bolnu istinu koja kaže da Infernal pati od problema s kontrolom nišanja, koju unatoč kliznicima nećete uspjeti namjestiti kako treba (a autociljanje ili pomoć ne postoji), da protivnici imaju zadane rutine u kojima se vrte bez neke posebne potrebe da se sklone pred nadolazećim mecima ili šurikenima, da je igra linearna poput pravca, da je zbog neznatnih varijacija u igrivosti zapravo dosadnjakava, te da izgleda i ponaša se totalno passé. Da je netko htio uložiti nešto više novca i truda u završnu obradu i općenito tehničku doradu, mogla se od ovog materijala napraviti dobra igra poput filma B-produkcije, no ovako je sve ostalo na ničim objašnjivom izdavanju zastarjele igre na next-gen konzoli. Nije jamac za nekakav financijski uspjeh, a bogme ni referenca za daljnji rad na next-genu...

Tomislav Tomašić

Infernal: Hell's Vengeance

METROPOLIS S. / PLAYLOGIC

GRAFIKA

Na razini od prije dvije godine, kad je igra izašla na PC-ju **11**

ZVUK

Očekivano tup soundtrack i očekivano blesavi razgovori **12**

IGRIVOST

Slaba završna dorada kontrola, poteza i protivnika. Dosadno **10**

TRAJNOST

Linearna igra bez multiplayera i onlinea **10**

DOBRO

Atmosfera i priča kao u filmu B-produkcije, promjene lokacija, oružja

LOŠE

Kontrole ciljanja, dosadni protivnici, malo varijacija u igrivosti

KONAČNO

X360 konverzija zastarjele igre bez puno smisla

Gp 10 /20



SUČELJE
Klasično
RPG sučelje
za magije i
inventar



ATMOSFERA
Prekrasne,
rukam crtane
pozadine
i klasični
meksički
zvukovi
stvaraju
odličnu
atmosfera



KLASIKA Kao
i u 'pravim'
RPG-ovima
i ovdje smo
nailazili na
NPC-ove



PLATFORMER
U stilu pravih
platformera
nailazili smo
na brojne
prepreke i
zamke

Aztaka

PC
exclusive

Povijesni 2D platformer s RPG elementima
čija je glavna inspiracija bio Metroid

ŽANR 2D PLATFORMER + RPG
IGRAČI 1
GODINE 13+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CITEREMIS
IZDAVAČ CITEREMIS
[HTTP://aztaka.citeremis.com/](http://aztaka.citeremis.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

Nepoznati 2D naslov anonimnog
razvojnog tima. Zvuči
primamljivo? Naslovi poput Aztake
uživljavaju nas iznova nauče da nikada ne
sudimo knjigu po koricama, pa nas je
tako ugodno iznenadio ovaj prvijenac
malog neovisnog kanadskog developera
Citeremisa. Aztaka je kombinacija
klasičnog 2D akcijskog platformera i
RPG-a, a koja je smještena negdje u
Meksiku u 14. stoljeću, početak cvata
aztečke civilizacije. Igramo u ulozi
Huitzila, mladog ratnika i heroja pred
kojim je zadatak da spasi svoj narod

od sila zla. Aztaka se igra kao i svaki
drugi 2D platformer. Krećemo se
ustranu, u početku raspoložemo tek
osnovnim potezima poput skakanja i
udaranja oružjem, što kasnije prerasta
u kompleksno igračko iskustvo koje
obogaćuju dobro razrađeni RPG

**" Skupljanje iskustva,
unapređivanje, looting
i trgovanje opremom u
klasičnom RPG stilu "**

elementi u vidu unapređivanja lika,
korištenja magija, prikupljanja i trgovanja
opremom. Osim rukom crtane grafike
predivnih pozadina od kojih bismo
neke koristili i kao wallpapere, posebno
nas je iznenadio otvoreni stil igre, kad

smo se u ovom žanru navikli uglavnom
na strogo linearne naslove. U svakom
trenutku možete izići iz igre u mapu i
tako se vratiti u neke prethodne levele,
istražiti, otkriti nove predmete, pa
čak i nove lokacije. Povratak će često
biti potreban zbog trgovanja novom
opremom. Ubijanjem protivnika, bilo
korištenjem magija ili oružja, postupno
dolazimo do level-upa koji unapređuje
Huitzilove attribute i daje nove skillove
poput primjerice liječenja, koji su
kasnije ključni u borbama protiv
bossova. Unatoč svom simpatičnom
i primamljivom izgledu i u početku
jednostavnoj igrivosti, Aztaka nerijetko
zna biti prokleto teška i frustrirajuća,
prije svega jer Huitzilo prilično lako
umire, a ne postoji način manualnog
spremanja pozicija. Bilo kako bilo,
Aztaka nas je zabavila i ponudila
dovoljno originalnosti i inovacije da je
preporučimo i vama, pogotovo zbog
toga jer na PC-ju ionako nemamo
bogznašto kvalitetno igrati u zadnje
vrijeme. **_Darko Botić**

PC

Aztaka

CITEREMIS / CITEREMIS

DOBR

Vizualni stil, pozadinska glazba, duboka igračka mehanika, kombinacija žanrova

GRAFIKA

16

LOŠE

U nekim levelima jako frustrirajuća, igra se zna katkad srušiti, nedostatak tutoriala

ZVUK

15

IGRIVOST

14

TRAJNOST

11

KONAČNO

Niskobudžetni naslov koji je dublji, igriviji i interesantniji od mnoštva prosječnih 'velikih' igara

14 / 20



PROTIVNICI Nisu previše zahtjevni, a iza sebe ostavljaju trešnje, pa se isplati pozabaviti njima, iako je većinu moguće izbjeći

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs

Okruženje u kojem je mamuta moguće okarakterizirati životinjom zavrijedilo je istraživanje i zato ne čekajte nego krenite u uzbudljivi svijet novog nastavka serijala Ice Age

ŽANR PLATFORMER IGRAČI 1-4 GODINE 4+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ EUROCOM IZDAVAČ ACTIVISION
[HTTP://WWW.ICEAGEGAME.COM](http://www.iceagegame.com)

Bez obzira na to jesu li vaši klinci već pogledali bilo koji, pa tako i najnoviji crtić iz serijala Ice Age, ova igra zasigurno će im se svidjeti. Dapače, ako su pogledali crtić, bit će oduševljeni, jer igrivost je na visokoj razini, zabava je raznovrsna, a tu je i veliki broj igrivih likova s kojima se lako identificirati. Znae već vjerojatno da igra, kao što je to posljednjih godina uobičajeno, prati tržišni izlazak crtića, tako da se radnjom donekle oslanja i na radnju iz filma, što joj je uz nekoliko sekvenci iz samog crtića dodatni adut.

SVEGA POMALO

Ovu je igru prilično teško strpati u kalup samo jednog žanra, no nećemo pogriješiti ako je ipak imenujemo platformerom, jer ipak se većina akcije sastoji od uobičajenih platformskih sadržaja, trčkanja, skakanja i skupljanja različitih predmeta, uz povremene čarke s prolaznicima koje zateknete na putu. Ipak, bio bi grijeh reći da je to sve, jer autori su se doista potrudili napraviti akciju zanimljivom i raznovrsnom, a varijacija je toliko da ih je ovdje nemoguće sve opisati. Osim singleplayera, na raspolaganju su i

mnogobrojne multiplayer igre, te dodatni umjetnički sadržaji koje je moguće otključati prikupljanjem raznobojnih kristala tijekom igre. Kako je svaki nivo moguće ponoviti, klinci će se ovom igrom moći pozabaviti dulje vrijeme dok na primjer ne pronađu sve kristale ili dok

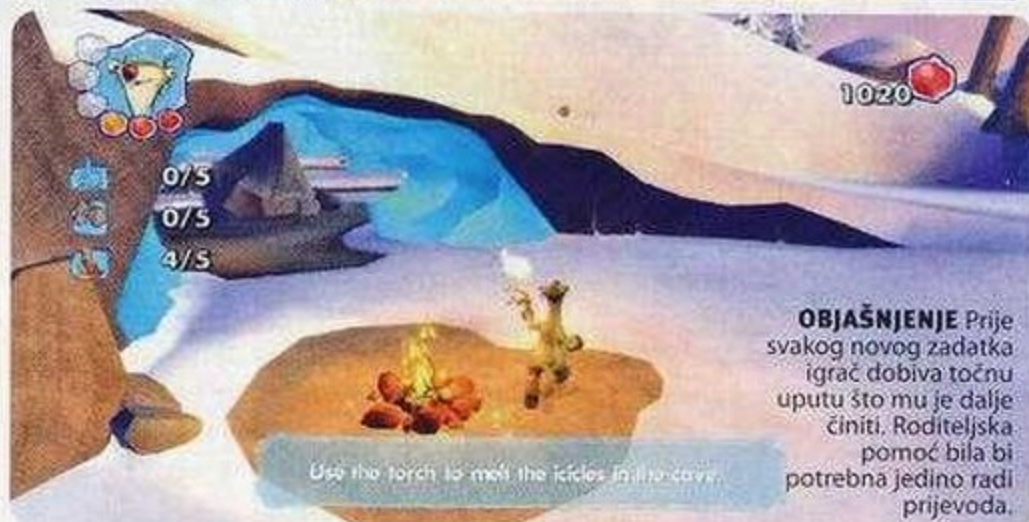
Igra će se svidjeti svoj djeci bez iznimke, a ona koja su već pogledala crtić, bit će oduševljena

ne otključaju sve dodatke.

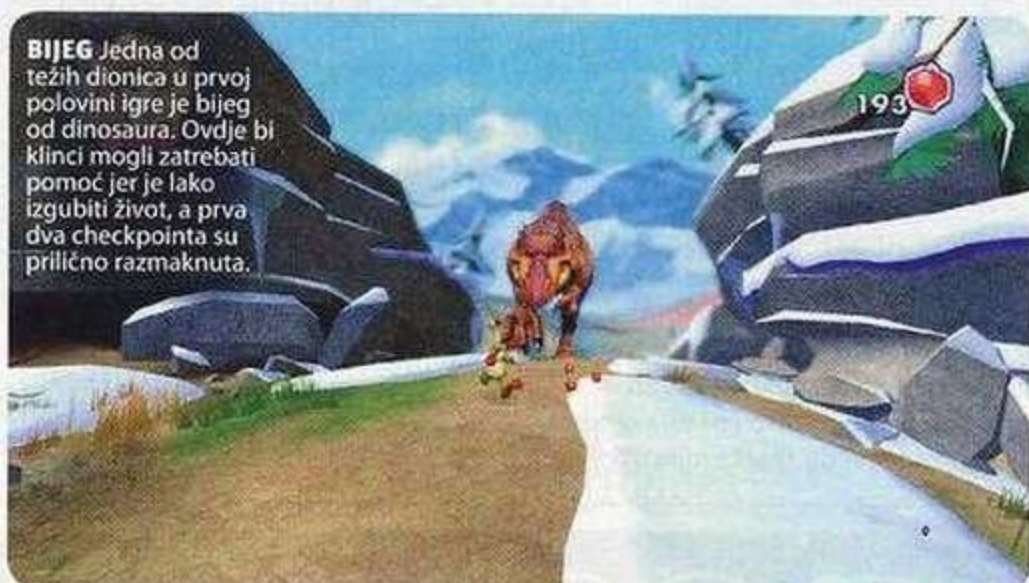
Ako baš dođe do problema u potrazi, kristale je moguće i kupiti u dućanu u zamjenu za odgovarajuću količinu voća koje se skuplja tijekom igranja. Voće je važno i za kupnju različitih drugih poboljšanja koja mogu biti korisna (npr. povećavanje kristala tako da budu uočljiviji). Kontrole su korektne, jednako kao i



ZDRAVLJE U gornjem lijevom kutu je indikator zdravlja. Moguće ga je obnoviti pronalaženjem jagoda. Trešnje pak služe kao zamjena za novac.



OBJAŠNJENJE Prije svakog novog zadatka igrač dobiva točnu uputu što mu je dalje činiti. Roditeljska pomoć bila bi potrebna jedino radi prijevoda.



BIJEG Jedna od težih dionica u prvoj polovini igre je bijeg od dinosaura. Ovdje bi klinci mogli zatrebati pomoć jer je lako izgubiti život, a prva dva checkpointa su prilično razmaknuta.



PRAČKA Gađanje je zabavno i lagano, no možda je na ovom nivou bilo potrebno pogoditi mrvicu previše ptica da bi bilo do kraja zanimljivo

IGRIVI LIKOVI I NJIHOVE POSEBNOSTI

TIJEKOM IGRE BIT će moguće igrati sa šest likova iz filma (Manny, Diego, Sid, Scratt, Scratte, Buck). Budući da svaki ima svoje jedinstvene sposobnosti, nije moguće odabrati lik s kojim se igra, jer je pojedini dio igre napisan za pojedini lik. Manny i Diego s obzirom na svoju veličinu nisu previše podobni za platformersku akciju, tako da su njihove dionice u igri nešto kraće i manje intenzivne, no može se reći da su svi likovi podjednako dobro zastupljeni i interesantni.



SID Njegove specifičnosti su u tome što može udarati protivnike, penjati se, hvatati se za rubove, bacati snijeg, kotrljati se na kuglama i nositi baklju

kamera, a nju je moguće i poboljšati u zamjenu za voće. Grafički igra na X360 i PS3 možda ne izgleda kako bismo očekivali od next-gen igre, no na PS2 izgleda dovoljno dobro da ne bude prigovora. Glasovna gluma i glazba su OK, s time da treba naglasiti kako svi glasovi nisu originalni, no to našim klincima, naučenima na hrvatsku sinkronizaciju, ionako nije važno. Zaključno, Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs predstavlja dobar paket te je, jednako kao i još uvijek svjež Ice Age 2, dobar izbor za ljetnu ili jesensku razbibrigu vaših klinaca, na kojem će vam oni biti zahvalni. **Tomislav Tomašić**

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs

EUROCOM / ACTIVISION

DOBRO	Sest igrivih likova, različiti sadržaji, multiplayer	GRAFIKA	3
	Isključivo za najmlađe	ZVUK	3
LOŠE		IGRIVOST	4,5
		TRAJNOST	4

KONAČNO

Raznovrsna, zabavna i simpatična igra za djecu

4,5



LEGO Battles

Prvi korak u svijet strategija

ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJI [HTTP://WWW.LEGOBATTLES.COM](http://www.legobattles.com)

Svakakvi su koncepti dobili LEGO tretman, ali strategije u stvarnom vremenu se ne sjećamo. Pa evo nam i LEGO RTS-a, napravljenog po klasičnom principu: radnici skupljaju resurse i grade zgrade, zgrade služe za obranu ili proizvodnju borbenih jedinica koje vodite u boj protiv neprijatelja. Tu je i heroj-jedinica s posebnim moćima, pa LEGO Battles možemo nazvati "pravi"

Igrajući ovo, klinci će dobiti želju da bitke odigraju uživo, s pravim legicama, na podu svoje sobe

RTS-om. Za početnike. Razina težine je, naime, vrlo niska, a iako su misije unutar kampanje raznolike, svih šest kampanja praktički je jednako, s tom razlikom da igrate za dobru ili lošu stranu, u ulozi pirata, svemiraca, vitezova ili aliena. LEGO poznavatelji prepoznat će motive najpopularnijih serija LEGO kockica jer igra nema licenciranu priču nego sklepanu radnju koja se oslanja na poznata okruženja i potrošene klišeje. Mladim

igračima to neće smetati, kao ni što svoje jedinice morate voditi praktički korak po korak – da ne zapnu i zagube se na putu. Osim tog prilično izraženog problema, kontrole su dobre, grafika prepoznatljivo simpatična a igra u globalu ugodna iako nemojte očekivati izazov niti bilo kakvu originalnost. Zato LEGO Battles predlažemo roditeljima koji vole kompleksne RTS-ove a ne žele ih (još) objašnjavati svojim potomcima. Dajte im ovo i naučit će ponešto o vašem omiljenom žanru. **Berislav Jozić**



LEGO Battles
HELLBENT GAMES / WARNER BROS.

DOBR	Bogata priča i dodatni načini igre	GRAFIKA	3
LOŠE	Loša umjetna inteligencija	ZVUK	2,5
		IGRIVOST	3
		TRAJNOST	4
KONAČNO			3
Strategija za početnike s LEGO figuricama			



MySims Racing

Brzina nije sve - ima nešto i u stilu

ŽANR ARKADNO UTRKIVANJE IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI [HTTP://WWW.MYSIMSRACING.COM/](http://www.mysimsracing.com/)

Iako je iz naslova jasno da se radi o utrci, ova igra pokušava biti nešto više, bazirajući se na priči uz koju su vezani zadaci. Utrkivanje jest glavni dio igre, ali skupljanje predmeta po stazi s preprekama ili prolaženje kroz vrata u ograničenom vremenu zgodan su predah i povećavaju raznolikost. Uz velik broj zadataka, opremanje automobila te bogate opcije modificiranja vozila i vozača, definitivno se ne može reći da je igra dosadna. Sama jurnjava je standardni arkadni

Sličnosti s Mario Kartom su velike, ali izbjegnut je dojam da se radi o jednostavnoj kopiji slavnog hita

karting koji jako sliči na Mario Kart. Svaka staza ima poneku prečicu koju treba znati iskoristiti a tu su i predmeti za ometanje protivnika poput bundeva, pčelinjih košnica i mjehur sapunice. Najvažniji za pobjedu je turbo koji punite kristalima što ih skupljate uokolo, ali morate biti štedljivi jer isti kristali su i novac potreban za nadogradnje poslije utrka. Zgodno je da svoj lik i vozilo možete snimiti na Wiimote (kao Mii) i prenijeti ga na prijateljevu konzolu, no pitamo se zašto

Wii verzija ne nudi utrivanje preko interneta kao u DS verziji iste igre. Uz lijepu grafiku, osrednju glazbu i dobre kontrole, MySims Racing je zabavna utrka koja će za starije igrače biti prespora, no mladima će odgovarati niska razina težine i mogućnost ukrašavanja. Ukupno, iako je nama draži Mario Kart, za klinge je ovo prikladnije. **Berislav Jozić**



MySims Racing
ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT / ELECTRONIC ARTS

DOBR	Priča čini igru drukčijom od običnih utrka	GRAFIKA	3,5
LOŠE	Osećaj brzine gotovo ne postoji	ZVUK	2,5
		IGRIVOST	3,5
		TRAJNOST	3
KONAČNO			3,5
Simpatična kopija Mario Karta, sa Sims elementima			





KAPA I NAOČALE
Samo su neki od dodataka kojima možete ukrasiti svoje likove. Bez neke svrhe, ali je simpatično.

The Munchables

Wii exclusive

Papaj, papaj, da narasteš veliki

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1-2 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ NAMCO BANDAI IZDAVAČ ATARI
HTTP://WWW.THEMUNCHABLES.COM/

Iako je hranjenje vrlo česta mehanika u igrama, i tako je bilo još od Pac-mana, nekako se u posljednje vrijeme zapostavlja pa je Solid Snake u Snake Eateru bio posljednji "ozbiljni" lik koji se nije sramio nešto pošteno zagristi. A hranjenje je barem nešto u čemu uživamo od malih nogu dok god imamo zube, pa i dalje. To, pak, odgovara našem stavu da je ključni element "dječje" igre to da u njoj može uživati dijete skriveno u svakom od nas. A upravo to dijete uživati će i u Munchablesu. I možda početi voljeti povrće.

ČUVAJTE SE ZLOKOBNE BROKULE
Priča igre vrti se oko toga da je potrebno s planeta Star Ving očistiti zle izvanzemaljce, koji su, gle čuda, po obliku vrlo slični

voću i povrću. Igrač je u ulozi jednog od Munchablesa, simpatičnih stvorenja koja jedenjem postaju sve veća, te se njegov zadatak svodi na to da jede protivnike koji su manji od njega kako bi narastao i mogao pojesti one koji su na početku levela od njega veći. Da, jednostavno je,

Ovo je Katamari Damacy u kojem umjesto kotrljanja jedete sve oko sebe

ali vrlo zabavno. Moguće je i udariti većeg protivnika od čega će se on raspasti na više manjih koje zatim možete pojesti. A ako je ova mehanika igraču (npr. manjem klincu) prekomplikirana, tu je opcija za igranje udvoje pri čemu jedan igrač gađa protivnike, a kad se raspadnu, drugi ih igrač jede. Ovo pomalo podsjeća na Super Mario Galaxy, s tim da je znatno jednostavnije. Naravno, kad je igra namijenjena mlađim igračima. Tome je prilagođena i činjenica da se energija obnavlja protresanjem kontrolera, kao i jednostavne kontrole koje možete zamijeniti klasičnim ili GameCube kontrolerom ako se još niste navikli na kombinaciju Wiimote + Nunchuck.

IMA NEŠTO U TOJ HRANI

Iako je zapravo vrlo monotona (samo jedete, postajete veći i jedete dalje), igra je vrlo zabavna jer se povećavanjem igrača kamera odmiče a nove lokacije postaju dostupne kao u velikom hitu Katamari Damacy (ili vam je možda poznatiji We Love Katamari koji je izdan i u Europi).



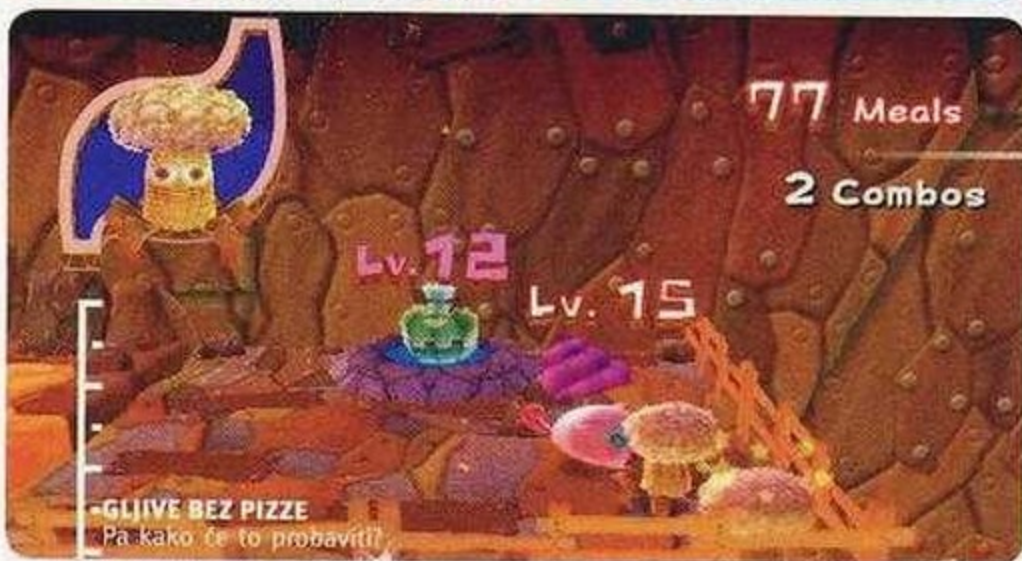
VELIKI ZALOGAJ
Sve bossove pobijedit ćete na sličan način: udarite i pojedite komade koji otpadnu



GUSJENICA OD SLADOLEDA?
Nema veze, sve prolazi



NIJE NAJPREGLEDNIJE
Kameru ne možete pomicati, što pomalo otežava potragu za skrivenim predmetima



GLJIVE BEZ PIZZE
Pa kako će to probaviti?



DIVOVSKI KRSTAVAC
Bit će dobar obrok kad skupite ključeve za nastavak

I VIŠE OD IGRE

TKO KAŽE DA SE ZABAVA odvija samo na konzolama? Ako su se vašem klincu svidjeli Munchablesi (a hoće), posjetite web stranicu igre i na njoj pronađite puno zabavnih sadržaja. Tu su predlozi za bojenje u PDF obliku koje možete isprintati, glazba iz igre koju možete otključati, wallpaperi, avatari i banneri, pa čak i trgovina predmetima na kojima su otisnuti likovi iz igre. Tu je i trailer igre i kratki uvod u priču koji svojem klincu možete ispričati poput bajke. Samo, upozoravamo vas, pokažete li klincima ovu stranicu, vrlo ćete se teško izvući i od kupnje same igre.



POHVALA ZA TRUD Popratiti Igru slabo poznatog imena ovako zabavnom stranicom stvarno je hvaljevrijedno

Promjena perspektive i efekt "gle, ovo mi je predstavljalo problem kad sam bio mali a sad više ne" jest efekt koji se može iskoristiti u poučne svrhe ("jedi povrće pa ćeš biti velik"), a ujedno je i zabavno jesti male gljive, jabuke, krastavce i slično, koji vas kao male ganjaju, a kad narastete, bježe od vas uz simpatično cikanje. Iako tehnički sasvim prosječna, The Munchables je jedna od boljih igara za djecu u posljednje vrijeme i možemo je bez rezerve preporučiti. A i nama se svidjelo na nekoliko sati staviti pamet na pašu i jednostavno žderati sve oko sebe. Problem je samo što igranjem možete ogladniti. **Berislav Jozić**

The Munchables

NAMCO BANDAI / ATARI

DOBR LOŠE	Niska razina težine, šarenilo, vesela i jednostavna mehanika igre	GRAFIKA	3,5
		ZVUK	3
DOBR LOŠE	Kratko čak i za neiskusne igrače	IGRIVOST	4,5
		TRAJNOST	2,5

KONAČNO

Zabavna arkadna igra, dobro prilagođena djeci, a svidjet će se i starijima

4



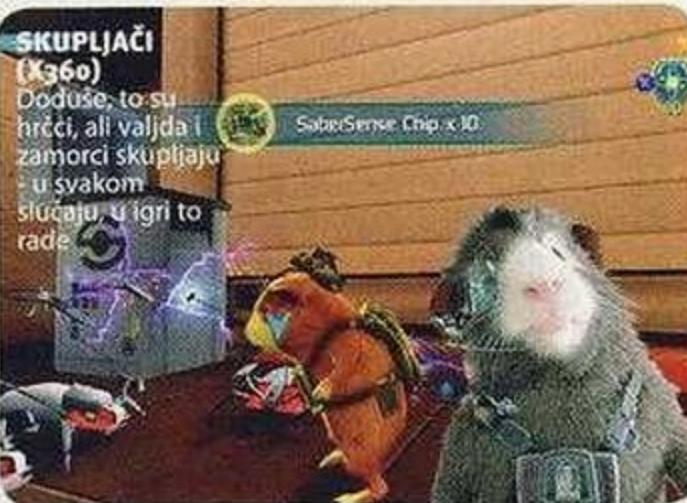
TRČI, MALI ZAMORCI (Wii)
Rijetke sekvence kotrljanja u malenoj kugli nisu posebno zabavne zbog nepreciznog upravljanja



SPRETAN JE MALI (Wii)
Glavni je junak unatoč popriličnoj trupini i kratkim nogama višljast poput Sama Fischera



BOJTE SE TOSTERA (X360)
Jer kad podivlja, to nije nimalo ugodno



SKUPLJAČI (X360)

Doduše, to su hrčci, ali valjda i zamorci skupljaju u svakom slučaju, u igri to rade

SaberSense Chip x 10

G-Force

Tko bi rekao da zamorci mogu biti sasvim prihvatljivi specijalni agenti?

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1 GODINE ? IZLAZI U PRODAJI [HTTP://disney.go.com/disneypictures/gforce/](http://disney.go.com/disneypictures/gforce/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Napravljena prema istoimenom filmu, ovo je akcijska igra koja bi, što je rijetkost, mogla proći i samostalno, a da je ne podupire kinopredložak. Glavni junak, lijepo nacrtani zamorac (prilično je sladak ako volite dlakavce), i njegov partner muha nisu obične životinje - nego pripadnici specijalnog odreda koji spašava svijet. U ovom slučaju svijet ima problem s pobunom elektroničkih aparata koji oživljavaju i napadaju sve oko sebe. Poludjeli tosteri, mikseri, računala i slični strojevi možda ne zvuče opasno, no u ovoj ćete igri vidjeti da mogu biti prilično opaki.

JEDNOSTAVNO ALI ZABAVNO

Akcija se sastoji od rješavanja problema koji vas sprečavaju u napredovanju (najčešće zaključana vrata) i borbe s protivnicima kad na njih naidete. Intenzitet nikad nije pretjeran, pa će vas u svakoj sobi napasti nekoliko protivnika i kad ih sredite, moći ćete se u miru posvetiti rješavanju problema. Protivnici nisu pretjerano pametni nego jednostavno nasrću, a na vama je da odaberete kojim ćete ih od nekoliko različitih oružja srediti. Možete ih čak i skenirati da vidite koja im je slaba točka. Rješavanje problema se obično svodi na pritisak na tipku ili pribavljanje ključa s nedostupnog mjesta. Tu na scenu stupa vaš prijatelj Mooch (muha) koji ne samo da leti nego može i usporiti vrijeme, što mu omogućuje da



se, na primjer, provući između krila rotirajućeg ventilatora na ulazu u tunel za prozračivanje. Borba i rješavanje zagonetki su kombinirani u dobroj mjeri, s povremenim nailaskom na nove protivnike i probleme kako bi se smanjila monotonija. Starijim igračima će ipak biti dosadno, jer je sve vrlo jasno ciljano na one ispod i oko 10 godina starosti. Njih će oduševljavati skeniranje protivnika, izbjegavanje laserskih zraka i napetost, dok s Moochem obavljate zadatak uz ograničenje u vremenu i udaljenosti na koju smijete otići od glavnog junaka Darwina. Što se tiče tehničkog dijela, kontrole su ugodne, digitalizirani glasovi i efekti kvalitetni a grafika nažalost prilično monotona i bez detalja - osim što se tiče dobro nacrtanog i animiranog glavnog lika.

Specifičnost PS3 i X360 verzije je mogućnost igranja u 3D uz korištenje naočala koje dolaze u paketu, no iako je osjećaj trodimenzionalnosti relativno dobar, kvaliteta okolinske grafike na taj je način još lošija pa ne vjerujemo da ćete dulje vrijeme igrati tako. No u standardnom načinu radi se o simpatičnoj akcijskoj igri od desetak sati koju možemo preporučiti svoj djeci koja vole zamorce. To bi bilo otprilike 95 posto, zar ne? **Berislav Jozic**



3D BEZ NAOČALA (X360)
Izgleda ovako. S naočalama je bolje, ali nismo dugo igrali na taj način.

PS3 Wii PS2 PSP PC DS X360			
G-Force			
EUROCOM / DISNEY INTERACTIVE			
DOBRO	Dobre kontrole i simpatičan glavni lik	GRAFIKA	3
		ZVUK	3,5
LOŠE	Sve su lokacije vizualno slične i jednolične	IGRIVOST	3,5
		TRAJNOST	3
KONAČNO			3,5
Arkadna igra napravljena po filmu, ali zabavna i ako ga niste gledali			

Spasilačka služba

Spasitelj: Krešimir Jozic

Dobili smo nekoliko pisama s problemima kod učitavanja gdje je po svemu sudeći problem u oštećenom mediju. U takvim slučajevima predlažemo prvo da provjerite podlogu medija (CD-a ili DVD-a) te da u slučaju velikih ogrebotina provjerite jesu li ogrebotine toliko duboke da su oštetile gornji pokrov medija na kojem je smješten zapis - to je gotovo sigurno slučaj ako možete vidjeti kroz plastiku. Ako je oštećen samo zaštitni pokrov, on se može popuniti ili čak zamijeniti raznim alatima koji se mogu nabaviti preko interneta ili u našim računalnim dućanima. U slučaju čitatelja Slavenca koji taj problem ima s PS3 igrom odnosno Blue-ray medijem, savjetujemo mu da potraži specijalizirane alate za popravak oštećenih Blu-rayeva. Neki naši dućani to rade i iz usluge.

HALF-LIFE 2 - Krešimir

"Kada igram sve je normalno, ali kada izađem iz igre pa ponovno uđem pojavi se problem. Sve animacije se zamrznu, neprijatelji se ne kreću..."

Krešo: Pa rješenje tvog problema je jednostavno - nemoj izlaziti i ulaziti u igru! No, ozbiljno, očito ti igra iskoristi puno memorije i optereći sistem. Ovisno o tome kakva ti je konfiguracija mnoge igre mogu prouzročiti slične simptome. Ne brini se. Jednostavno ako hoćeš opet igrati igru nakon što si izišao iz nje, prvo resetiraj kompjuter.

KANE & LYNCH: DEAD MEN - ČITATELJ

"Nakon što prođem misiju Exchange počne nova misija. Nakon filma ne mogu izaći

iz rupe. Kako da to učinim?"

Krešo: Ne trebaš ići po letvi. Čim animacija završi, kreni naprijed prema čovjeku koji stoji ispred tebe. Kane će malo poskočiti i izaći iz rupe odmah na tog neprijatelja.

SOUL CALIBUR 3 - ČITATELJ

"Završio sam priču Tales of Souls ali nisam dobio ni Abyssa ni Olcadana. Kako da ih otključam?"

Krešo: Ne znam kojim putem si išao kroz priču, ali da bi otključao Olcadana, moraš ga pobijediti u Tales of Souls. Alternativno, otključat će se nakon što prođeš 575 borbi. Abyssa možeš dobiti tako da njega pobijediš nakon što si otključao Cervantesa, Lizardmana, Olcadana, Rock, Sophitiju i Yoshimitsua ili nakon što prođeš 725 borbi.

PROTOTYPE (PS3, X360, PC)

U glavnom izborniku odaberite EXTRAS pa CHEATS i zatim utipkajte →, →, ←, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓. Pojavit će se poruka ako ste dobro utipkali šifru te ćete otključati Alexovu sposobnost Body Surfing.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION - KULEN DA BRACO

"Na Path of Dawn misiji moram predati treći i četvrti svezak knjige. Četvrti imam ali treći sam negdje ostavio i više ne znam gdje je. Također, na misiji Lost Histories trebam naći Pale Lady. Do sad sam pričao sa zatvorenikom i čuvarom no još ne znam gdje je knjiga."

Krešo: Da bi nabavio treći svezak, pritisni tildu (~) i pojavit će ti se konzola. Upiši: player.additem 00022B06 1. Pojavit će ti se knjiga. Za drugu misiju si malo nespretno postavio pitanje. Pretpostavljam da si razgovarao s Larthjarom (zatvorenik) pa od njega idi na jug do kraja hodnika i primijeti

krv na podu. Povuci desni svijećnjak kako bi otvorio tajni prolaz. Nastavi dalje, povuci još jednu ručku i samo prati krv. Kada te trag odvede do zadnje bačve, povuci još jedan svijećnjak za još jedan prolaz. Kroz srednju bačvu ćeš doći do Pale Lady. Ubij je i pretraži i nju i Theranisa. Nakon toga opet pričaj s Amuseiom pa ga oslobodi i reci mu da te prati i izvedi ga iz dvorca. Tada će ti on reći gdje je knjiga.

PROBLEM S UČITAVANJEM - SLAVENAC

"Ubacim igru u PS3 i samo se ispiše na ekranu naslov i dalje ne ide. Sve stoji. Druge igre normalno rade i ova je prije radila ali sada neće."

Krešo: S obzirom na to da je prije radila, a sada neće, očito je da se medij ošteti. Ogrebotina ili neko drugo materijalno oštećenje može spriječiti rad igre. Nema druge nego da nabaviš novi primjerak ili pokušaš popraviti postojeći s raznim alatima za popravljavanje diskova odnosno popunjavanje njihove podloge.

TITAN QUEST - ČITATELJ

"Želim razgovarati s Leonidom ali mi stražari kažu da prvo moram ubiti kentaura. Kako da ga pobijedim, jedva mu malo zdravlja oduzmem?"

Krešo: Preporuka je da si barem peti level prije nego ideš u ovu borbu. Također je bitno da ga namamiš da te slijedi pa se malo udaljite od kampa gdje je borba počela. Sada možeš ubiti njegove čuare, a kada on pozove nove, oni će se pojaviti u kampu i neće te napadati jer niste tamo - samo pazi da se on ne vrati u kamp ako odeš predaleko od njega. Za sam napad nema nikakvih posebnih taktika. Probaj udarati mačem ili se držati malo dalje i gađati ga. Nije lagano ali može se, pogotovo kada nema njegove potpore.

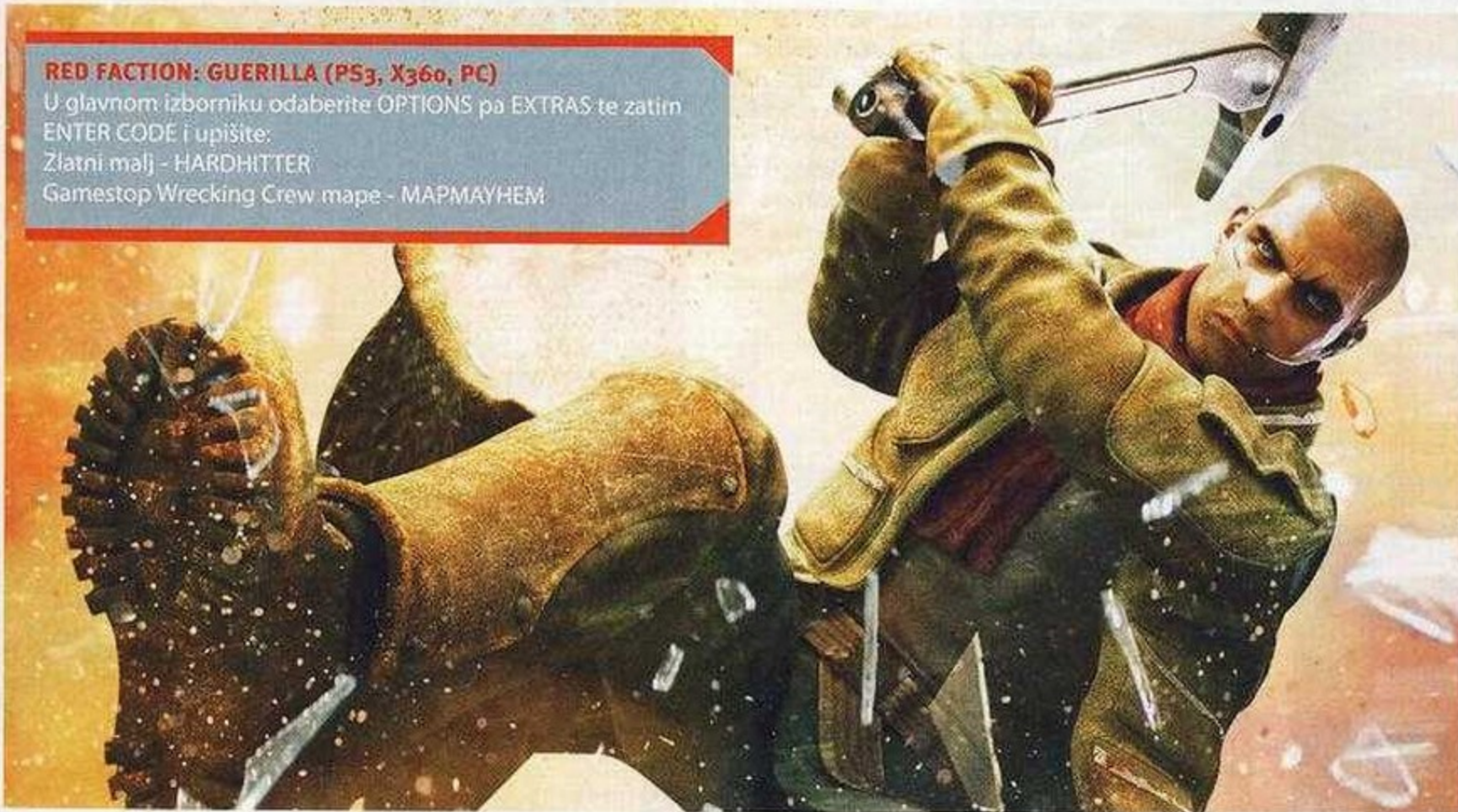
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER - GOGO 196

"Zanima me na kojim se frekvencijama nalazi healing radio."

Krešo: Frekvencije ovise o težini na kojoj igraš. Very Easy i Easy: 140.01, 140.52, 141.24, 142.94, 144.06, 147.08, 147.59, 149.53; Normal: 148.39, 146.65, 148.96, 144.86, 143.32, 145.83, 142.09,

RED FACTION: GUERRILLA (PS3, X360, PC)

U glavnom izborniku odaberite OPTIONS pa EXTRAS te zatim ENTER CODE i upišite: Zlatni malj - HARDHITTER
Gamestop Wrecking Crew mape - MAPMAYHEM





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 šalite na adresu uredništva: **GamePlay**, Vlaška 40, 10000 Zagreb ili na mail: **baywatch@gameplay.hr**

141.85; Hard: 147.96, 141.59, 143.83; Extreme: 146.45, 148.66, 140.16, 148.78, 142.42, 141.42, 145.18, 149.39.

NBA 2K9 - ČITATELJ

"Instalirao sam igru i čim uđem u nju kaže mi kako ne mogu snimati."

Krešo: Ovo je poznati problem na Visti. Ako imaš Vistu, moraš kreirati još jedan account (u Windowsima u Control panel) i s njega pokrenuti igru. Iz nekog razloga preko Administrator accounta ne želi snimati. Ako nemaš Windows Vistu, taj problem nije zabilježen, ali probaj isto rješenje.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN - IVICA

"Nakon što pobijedim caricu nađem se vani ali sam se slučajno vratio u dvorac. Kako da se sad vratim opet van?"

Krešo: Tvoje pitanje nas je poprilično zbunilo. Koliko se sjećam naći ćeš se na plaži i Dahaka će te baciti nazad unutra. Sada moraš bježati od njega i na kraju se otkotrljati ispod vrata. Slijedi animacija.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW - ČITATELJ

"Na misiji Paris to Nice prisluškujem Soth-a ali poslije što god napravim piše mi da nisam uspio i da me Soth primijetio."

Krešo: Najbolje mjesto da se sakriješ je iza bara. Poanta je u tome da nakon razgovora Soth odlazi s jednim čuvarom, a drugi ostaje. Moraš ostati skriven dok oni ne otiđu i Soth te nikako ne smije vidjeti. Probaj promijeniti svoju poziciju ili se bolje skrij.

OVERLORD - DINO

"Gdje da nađem 'mistress' za svoj tower?"

Krešo: Idi u Spree i razgovaraj s nekim čovjekom koji će ti reći za misterioznu damu. Otvori vrata i idi prema dvorcu koji je pod napadom (vidjet ćeš plamen). Uđi u dvorac preko mosta te u tamnicu (dolje niz stepenice, ali moraš prvo ukloniti vatru). Ovdje isto ukloni vatru i ubij zle pljačkaše te ćeš upoznati svoju... damu.

DODATNI PARAMETRI - ČITATELJ

"Objasnite mi što znači pokrenuti igru s dodatnim parametrom."

Krešo: Mislim da smo jedanput lijepo i detaljno objasnili, ali očito je prošlo dosta vremena. Stoga, kratko objašnjenje za sve mlade igrače koji se igraju isključivo iz Windowsa. Kada pokrećete neku igru, idete u Start meni i odaberete file koji pokreće igru. Ako želite koristiti šifre ili možda preskočiti uvodne animacije ili izazvati neki drugi efekt, potrebno je uz pokretanje igre dati još i neku

naredbu - dodatni parametar. Stoga idite u Start meni i do filea koji pokreće igru, ali stisnite desni gumb na njega i odaberite properties. Primijetit ćete polje koje piše TARGET i onda lokaciju filea. Dodatni parametar (npr. DEVMODE ili +restart ili koji god da je) samo napišite iza teksta u tom TARGET polju tako da dobijete nešto poput: C:\igre\igra koju igram\file za pokretanje.exe DEVMODE.

DESTROY ALL HUMANS 2! - ČITATELJ

"Prešao sam igru ali nisam dobio Artifact Detector za koji sam pročitao da se dobije na kraju igre. Što trebam napraviti?"

Krešo: Ne dobije se na kraju igre nego kao nagrada ako prođeš misiju Freaky Flyers na Cult of the Arkvoodle. Shama Llama će ti ovu misiju dati u Hyde Parku. Ako nisi radio misije Arkvoodle, moraš krenuti skroz od prve koju dobiješ na praznom području u Gingsberg Heights dok razgovaraš s Poxom.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES - ČITATELJ

"Kako da pokrenem bonus levele? Svi dijelovi artifakta su složeni, postavljen je dijamant, izlazi svjetlost ali ne mogu ući u level."

Krešo: Zvuči kao da si sve dobro

THE SIMS 3 (PC, MAC)

Pritisnite CTRL + SHIFT + C (na Macu APPLE + SHIFT + C) za vrijeme igre te u konzolu utipkajte jednu od sljedećih šifri (one koje završavaju s ON možete ugasiti ako ih ponovite s OFF):

50.000 Simoleona - motherlode
1000 Simoleona - kaching
Postavljanje predmeta bilo gdje u modu kupnje - moveObjects on

Sva odjeća - unlockOutfits on
Predmeti blijede kada zumirate na njih - fadeObjects on
Prikaz balončića iznad Sima - hideHeadlineEffects on
Nasumična šala - jokePlease
Bez cijene pri kupnji lokacije - freerealestate
Namjestite starost Sima (upišite broj umjesto #) - set age #
Pojavit će se susjed - force visitor
Odabrani Sim će znati sve druge Simove - make me know everyone

postavio. Radi li se o plavom, žutom ili crvenom svjetlu? Nije zapravo bitno, ali ta tri svjetla otključavaju tri različita nivoa. No čudno je da ne možeš ući ako si sve složio. Jedino što mi pada na pamet je da nisi skupio sve dijelove artifacata u misijama nego si pokupovao one koji ti nedostaju da dovršiš artifact. Ti dijelovi se ne broje i moraš baš naći dijelove koji ti nedostaju da bi otključao bonus misije.

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST - ČITATELJ, KRAUT EATER

"Može li se u ovoj igri igrati kao Gondorski šumar? Također, na kojem levelu mogu igrati kao Elrond i Frodo? I nakon što završim igru mogu li se onda vratiti i igrati neku mapu s nekim drugim herojem?"

Krešo: Kao klasa nije moguće odabrati rangera, ali budući da možeš u jednom dijelu igrati kao Aragorn, dođe ti na isto. Što se tiče Elronda, možeš igrati samo u Conquest matchevima, i to prvi put ga dobiješ na Hero Deathmatch. Frodo je igriv samo u više igrača. Odgovor na tvoje zadnje pitanje je negativan i dosta ljudi se žali na to.

"Na misiji Mines of Moria krenem naprijed i ne mogu ući. Molim pomoći!"

Krešo: To je namijenjeno kao zaštita protiv piratskih kopija, ali se iz nekog razloga pojavljuje i na nekim slučajevima kada se igra s originalnog diska. Stoga, ako igraš sa sigurnosne kopije, probaj ubaciti originalni disk, a ako igraš s originalnog, pokušaj potražiti crack na netu jer službeni patch nije objavljen.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - MARTIN

"Skinuo sam neke modove za PC i ne znam gdje ih trebam staviti."

Krešo: Ne možemo ti puno pomoći. Igranje s modovima je opasno ako ne znaš što radiš. Ne jako opasno, neće uništiti cijeli tvoj sustav, ali dovoljno opasno da ti onespobiti igru. No preporučujemo da pročitaš upute koje su došle s modom. Neki modovi imaju instalator pa samo to pokreni, a neki baš trebaju zamijeniti fileove koji već postoje u igri pa onda moraš kopirati na određeno mjesto u mapi gdje je instalirana igra. U svakom slučaju, ponovo preporučujemo čitanje uputa koje su došle s modom.



Hardware

Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji
hardver u okolini

Silverstoneovo kućište Raven



Postavljanje računala naopačke

SILVERSTONE JE SVOJIM kućištem Raven postavio računala na lice. Unutrašnji sastav tog kućišta je takav da se matična ploča postavlja s karticama okomito na podlogu i stražnjim konektorima prema gore. Stoga je stražnja strana ovog kućišta potpuno prazna, a svi kabeli vode prema gornjoj strani kućišta. S jedne strane, to je vrlo praktično jer se ne morate zavlačiti iza računala da biste spojili USB, Firewire ili neki drugi privremeni priključak. S druge strane, moglo bi izgledati neuredno jer se svi stalni kabeli poput monitora spajaju na istome mjestu, no Silverstone je i na to mislio te luk na stražnjem gornjem rubu usmjerava te kabele prema natrag, a poklopcem se mogu sakriti svi kabeli. Kada se stavi poklopac, onda opet pristup stražnjim konektorima postaje malo teži nego što je to prvotno zamišljeno.

Prednja strana kućišta također ima poklopac za driveove, ovaj se uklanja jednostavnim pritiskom nakon čega poklopac uranja u donju polovinu prednje strane kućišta. Napajanje se nalazi na dnu kućišta, što je zapravo vrlo praktično kad je riječ o spajanju kabela na ploču, grafičke kartice, ali i na diskove koji su na uobičajenom mjestu - iza



prednje strane kućišta. Silverstone je ovim kućištem napravio izvrstan posao. Zakretanje matične ploče rezultiralo je upotrebom kraćih kabela napajanja, nema križanja kabela za diskove i napajanje te je protok zraka neometan. U tome značajno pomažu i velike interne dimenzije kućišta. Na kraju ćemo samo spomenuti i vrhunsku izradu samog kućišta.

DIMENZIJE: 616 X 280 X 660 MM
MAŠA: 15 KG
BROJ 5,25" MJESTA: 5
BROJ 3,5" MJESTA: 6
CIJENA: 1550 KN

DOBR
Izgled, funkcionalnost, kvaliteta izrade
LOŠE
Ako vam cijena ne predstavlja problem ništa posebno

GP KAŽE
Odlično kućište za entuzijaste

Vigor iSURF II Hard Drive Cooling System



Ljetni čuvar podataka

EFIKASNOST HLAĐENJA RAČUNALA pokazat će sve propuste u ovim vrućim ljetnim danima. Sustavi koji su sasvim dobro radili po zimi možda baš i neće tako dobro raditi na ovim bitno višim temperaturama zraka. Vigor nudi sustav za bolje hlađenje tvrdih diskova, što je, po nama, prva stvar kojoj bi trebalo osigurati što stabilniji i pouzdaniji rad. Grafičku karticu ili procesor se može kupiti ponovo, ali dosta podataka koje gomilamo na našim diskovima je jedinstveno, a svi znamo da se i s redovitim backupom uvijek nešto može izgubiti. iSURF II jedan je od najefikasnijih sustava za hlađenje

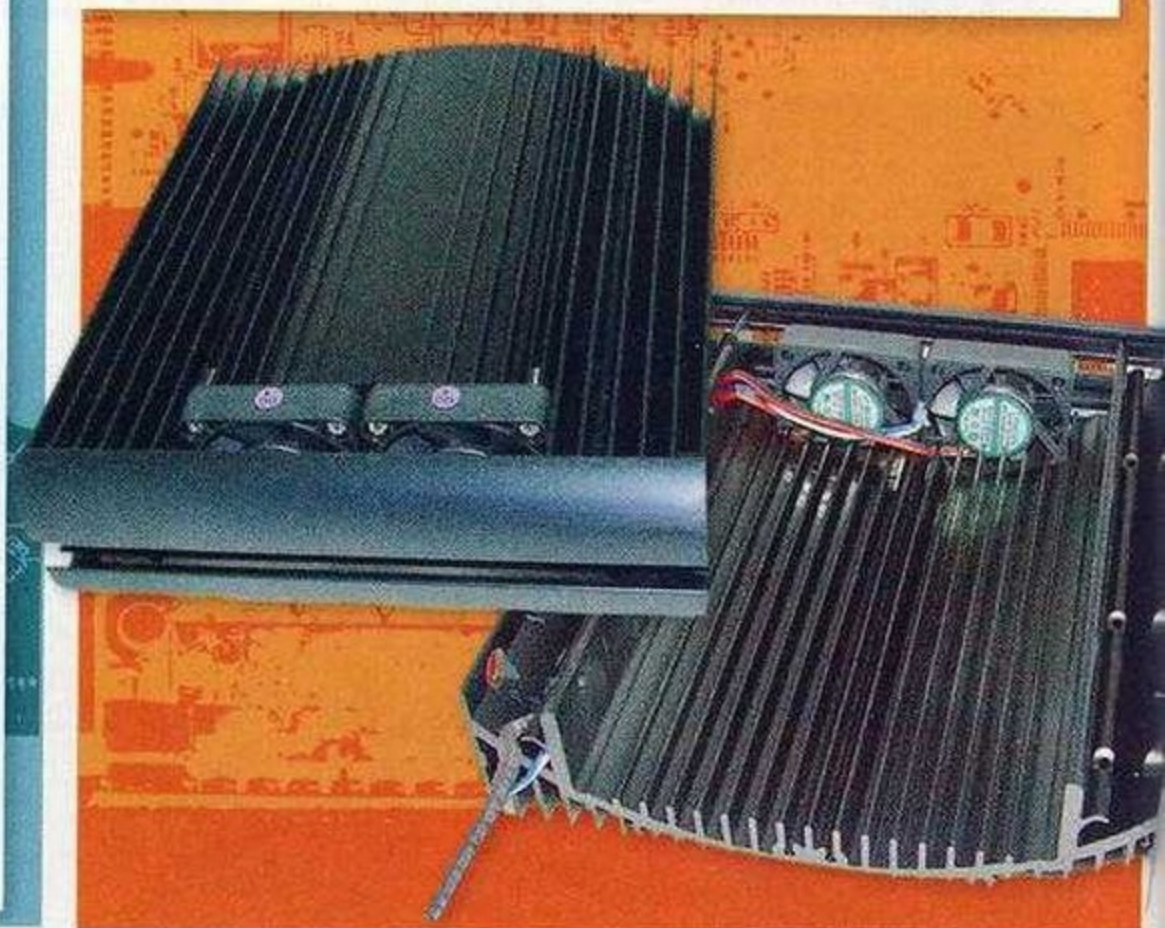
diskova na tržištu, a povrh svega će se jako dobro uklopiti u 5,25-inčni utor

RAZINA BUKE: 23 DBA
BROJ VENTILATORA: 2 X 40 MM
DIMENZIJE: 172 X 142 X 41,5 MM
MAŠA: 586 G
CIJENA: OKO 200 KN

DOBR
Izgled, kvaliteta izrade, hlađenje
LOŠE
Iritantne plave LED diode

GP KAŽE

Dobar izbor za one koji misle ugraditi disk u 5,25-inčni slot



Zalman CNPS10X Extreme Cooler

Osvježanje za procesore

ZALMANOV HLADNJAK

NAPRAVLJEN je od kombinacije aluminija i bakra, pločice za rasipanje toplote su aluminijske a cijevi za odvođenje toplote bakrene. Ukupna masa hladnjaka je gotovo jedan kilogram, ali mu dimenzije omogućavaju ugradnju u većinu kućišta. Razlog tome je što se radi o hladnjaku koji se proteže u visinu, a ne širinu u odnosu na procesor.

Brzinu okretanja ventilatora vlasnik

može uzeti u svoje ruke. Potenciometar je ugrađen u sam ventilator, ali se može odvojiti od njega i postaviti na mjesto po želji vlasnika pri čemu će se morati kabelom spojiti sa samim hladnjakom. Efikasnost hlađenja stavljaju ovaj proizvod u gornju klasu, ali postoje mjesta za poboljšavanje. Prvi na popisu bi trebao biti sustav za spajanje s pločom kojemu nedostaje malo sile pritiska na procesor. Vjerujemo da će to Zalman riješiti u nekoj od revizija proizvoda.



BRZINA OKRETANJA VENTILATORA: 1000 - 1950 O/MIN
RAZINA BUKE: 20 - 39 DBA
MASA: 950 G
CIJENA: OKO 400 KN

DOBRO
 Efikasnost hlađenja, kontrola brzine vrtnje
 Sustav za učvršćivanje na ploču mogao bi biti bolji

GP KAŽE
 Dobar hladnjak za ovo doba godine, a poslužit će i overklokerima

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



MSI Asus P6T X5B - 1900 kn
 Intel i7 965 Extreme - 7400 kn
 XFX GeForce 285 GTX - 1500 kn
 4 GB Corsair 1600 MHz DDR 3 (3x2) - 1100 kn
 Pioneer Blu-ray BDR-202 - 1400 kn
 HDD WD Velociraptor 300 GB - 1500 kn
 WD Caviar Black 1 TB - 700 kn
 Thermaltake VH6000 Tower - 1300 kn
 Antec 650 W napajanje - 780 kn

= 17.580 kn

Seagate Barracuda 7200.12 1TB: ST31000528AS

Disk opće namjene

DVANAESTA GENERACIJA BARRACUDINIH

diskova sastoji se od ploča kapaciteta 500 GB, što će reći da ovaj disk ima dvije ploče. Opremljen je s 32 megabajta cache memorije i nudi značajno bolje performanse od serije 11. Na žalost to mu nije dovoljno da se postavi iznad trenutne mu konkurencije drugih proizvođača, ali je dovoljno da bude solidan disk opće namjene. Neće usporavati računalo ako bude primarni i jedini disk, ali ga isto tako nije šteta postaviti na mjesto skladištara podataka.

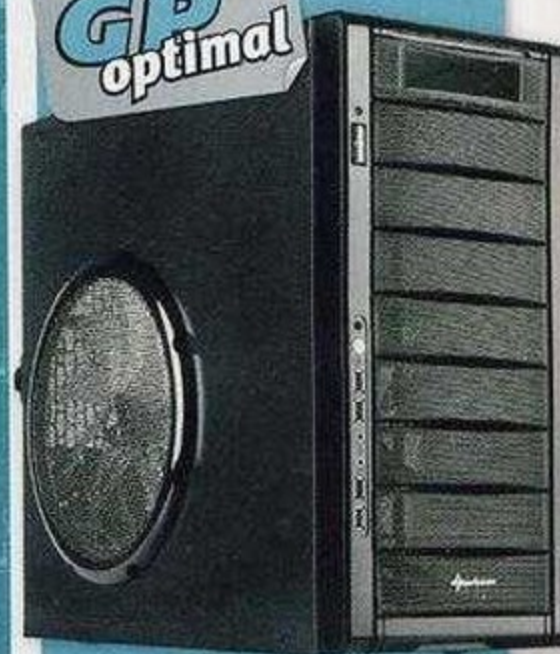
KAPACITET: 1000 GB
BRZINA ROTACIJE: 7200 O/MIN
MEMORIJSKI BUFFER: 32 MB
CIJENA: 660 KN

DOBRO
 Kapacitet, solidne performanse, cijena
 Buka u radu, mogao bi biti i brži

GP KAŽE
 Solidan disk koji će poslužiti za računalo bilo koje namjene



GP optimal



Gigabyte MA770-UD3 - 510 kn
 AMD Phenom II X3 710 - 850 kn
 Corsair 2 x 2048 DDR2 PC6400 - 350 kn
 Sapphire Radeon 4870 1024 MB - 1250 kn
 WD Caviar Black 640 GB - 510 kn
 DVD snimač NEC AD5200S - 155 kn
 Sharkoon Reber9 kućište - 500 kn
 Napajanje Chieftec S50W - 540 kn

= 4665 kn

PIŠE: Goran Maravić

NA JEDNOME MJESTU Smještanje više jezgri u jedan procesor pojednostavilo je izgradnju višeprosorskih sustava

4

Nova generacija PROCESORA s jezgre

Quadcore procesori polako su se počeli probijati na mainstream PC tržište i postaju sve važniji dio svakog ozbiljnijeg gaming računala

PROIZVOĐAČI PROCESORA SU u jednom času naletjeli na teškoće pri podizanju takta, zatim na teškoće pri optimiziranju njihova rada, a zakon gospodina Moorea i, što je još važnije, tržište visjeli su im nad glavom. Njihov sljedeći korak je bio logičan jer su mu već pribjegli zahtjevni korisnici sa superračunalima pa zatim sa serverima, a nakon toga i s radnim stanicama. Vrijeme je bilo da i kućna računala postanu pravi višeprosorski sustavi.

Rješenje je izvrsno, no postojao je jedan problem. Tko će napisati aplikacije koje znaju iskoristiti mogućnost paralelne obrade podataka? Sve namijenjeno kućnim korisnicima je do tada pisano za jedan procesor. Proizvođači su lijepo ignorirali taj problem i započeli s masovnim reklamiranjem novih procesora s pretpostavkom da će

se morati početi pisati aplikacije sposobne iskoristiti novostečenu snagu kućnih računala. Uostalom dok dobro zvuči, nije ni bitno da li se koristi, što najbolje vidimo u 64-bitnosti naših procesora - koliko ljudi danas koristi 64-bitne operativne sustave i softver koji zna iskoristiti te prednosti? No ipak i ta tehnologija se napokon počinje sve više koristiti kako nam četiri gigabajta memorije više nije dovoljno za određene namjene a takve veće količine RAMa nemoguće je adekvatno koristiti na 32bitnim mašinama i OSovima.

PODRŠKA ZA PROCESORE S ČETIRI JEZGRE

PROCESORI S ČETIRI Jezgre postoje na tržištu dulje vrijeme pa je vjerojatno da će sve igre koje su u razvoju od prošle godine ili nisu bile prošle godine pred završetkom znati iskoristiti takve procesore. Podršku za obradu podataka na četiri jezgre Valve je ugradio u svoj Source engine kao što ona postoji u CryEngineu 2 i Unreal Engineu 3. Podrška za quad core procesore u UE3 grafičkom engineu je dosta značajna jer upravo njega često licenciraju proizvođači igara. Serijal Call of Duty također se može pohvaliti podrškom za procesore s više jezgri pa vjerujemo

da će se isto nastaviti i u Modern Warfare naslovu.

Igre napravljene u prvom redu za Xbox 360 platformu znaju iskoristiti barem tri jezgre procesora, s obzirom na to da ih IBM-ov procesor ugrađen u tu konzolu ima upravo toliko. To je vidljivo iz GTA IV naslova koji nije baš najspretnija konverzija s konzola na PC pa će na sistemima s tri ili više jezgri koristiti upravo tri. Vjerojatno je da će tako funkcionirati i druge konverzije s Xboxa 360, a one malo bolje će gotovo sigurno znati što napraviti s četiri jezgre u jednom procesoru.

Većina naslova koji će biti izdani do kraja godine znat će iskoristiti četiri jezgre procesora

nagurati još mogućnosti. Danas situacija sa softverom koji podržava više jezgri, tj. paralelnu obradu, nije loša. Kada kažemo softver, mislimo

na igre jer je to softver koji nas najviše zanima. Podršku za procesore za dvije jezgre ima većina naslova izdana u zadnjih godinu dana, a gotovo svi naslovi koji će biti izdani ove godine znat će iskoristiti procesore s četiri jezgre. Dakle, razloga

INTEL Poznati proizvođač procesora opet je napravio procesore brže od konkurencije

Višeprosorski sustavi počeli su se koristiti mnogo prije 64-bitne obrade. Proizvođači softvera nisu imali izbora ako su htjeli u svoje proizvode

SISTEM Komplet i7 procesora, matične ploče s LGA 1366 utorom i DDR3 memorije nije nimalo jeftin



ČETIRI JEZGRE ZA MANJE NOVCA

PHENOM II I INTEL I7 nisu prva generacija procesora s četiri jezgre. Originalni Phenom je postojao u verziji s četiri jezgre kao i Core 2 linija procesora sa sufiksom Quad. Danas se ti procesori još uvijek mogu pronaći u trgovinama, pogotovo Intelova linija Core 2 Quad o kojoj ovisi ponuda tog proizvođača u cjenovno pristupačnijem segmentu tržišta. Spomenuti procesori namijenjeni su platformama koje koriste bitno jeftiniju DDR2 memoriju i rade na provjerenim i nimalo lošim matičnim pločama koje se prodaju i usavršavaju već neko vrijeme te će činiti pouzdanu i cijenom vrlo prihvatljivu računalnu platformu za nekoga tko nije u mogućnosti izdvojiti puno novca za novo računalo.

za kupnju računala s procesorom popunjenim s četiri jezgre ima dovoljno.

TRŽIŠTE

Trenutačno se za naklonost kupaca u domeni četverojezgrenih procesora bore dvije serije nove generacije AMD-ovih i Intelovih procesora. Najnoviji AMD-ov proizvod je linija procesora Phenom II koja se uglavnom nudi u konfiguraciji s četiri jezgre i Intelovi i7 procesori - nasljednici vrlo uspješne serije procesora Core 2. Za sada svi predstavljeni i7 procesori imaju četiri jezgre. Oba proizvođača su najnovija ponuda u domeni kućnih procesora te

Za nove igre se više isplati kupiti procesor s četiri jezgre i nešto nižeg takta nego procesor s dvije jezgre visokog takta.

su namijenjeni kombiniranju s novom DDR3 radnom memorijom. Nešto viša cijena nove generacije procesora dopunjena je i nešto višom cijenom memorije te matičnih ploča za DDR3 i novu generaciju procesora. Zauzvrat se nude doista vrhunske performanse računala. Intel je i s novom generacijom procesora uspio zadržati malu prednost u performansama pred AMD-om, no

MATIČNE PLOČE za Intelove procesore još uvijek imaju visoku cijenu.

AMD opet udara tamo gdje je Intel slabiji, a oni su jači - na cijenu.

PHENOM II

Treba spomenuti i da su prve serije Phenoma II izdane za DDR2 platforme, što konfiguraciju sa starijim čipsetima i mnogo jeftinijom memorijom čini cijenom puno prihvatljivijom od Intelove kompletne konfiguracije. Čak su i novi Phenom II AM3 procesori kompatibilni sa starim AM2 socketom, što ih čini zapravo jednim modernim izborom za one ograničenog proračuna.

Phenom II u odnosu na prvu seriju Phenom procesora ima tri puta više cache memorije, što u nekim operacijama ubrzava

DDR2 MEMORIJA Zbog kompatibilnosti sa starijom i jeftinijom memorijom Phenom II sistemi mogu biti bitno jeftiniji od onih baziranih na Intelovim i7 procesorima

IZVANA i7 procesori su približno istih dimenzija kao i stariji Core 2

LGA 1366 Nova generacija procesora ima i potpuno novi konektor

KONKURENCIJA INTELU AMD čini se i dalje uspijeva konkurirati Intelu

PHENOM 2 Phenomi II kompatibilni su sa starijim matičnim pločama AM2+

memorije od šest megabajta, serija 800 ima četiri jezgre i četiri megabajta cache memorije a serija 900 ima četiri jezgre i šest megabajta cache memorije.

INTEL I7

Intelov najnoviji procesor s četiri jezgre nije kompatibilan sa starim matičnim pločama tj CPU socketima i za njega je potrebno kupiti matičnu ploču s LGA 1366 socketom. Procesor podržava rad isključivo s DDR3 memorijom, kontroler se nalazi na samom procesoru. Novost je što svaka jezgra podržava Intelovu tehnologiju Hyper Threading koja je poznata iz dobra Pentium IV procesora. HT omogućuje svakoj jezgri da obrađuje dva procesa istovremeno, tj. da simulira dva procesora, što zapravo znači da ti procesori mogu obrađivati do osam procesa paralelno.

Zanimljivost je da sofisticirani sustav upravljanja potrošnjom energije može neiskorištene jezgre postaviti u način rada pri kojem ne troše gotovo ništa,

i7 procesorima daje zeleni predznak. Njegove performanse nadilaze one AMD-ovih procesora, no kao što smo rekli, za to treba platiti određenu cijenu.

DVOJBA

Problem pri kupnji procesora s četiri jezgre jest njegova cijena za koju se obično može dobiti procesor s manje jezgri i višim taktom pa su kupci pred dilemom. Mnogi se još uvijek ne mogu otestiti žudnje za što višim taktom koju je u nama probudio Intel. I danas je dobra stvar imati viši takt unutar jedne generacije procesora, no dolaze vremena kada će broj jezgri biti presudan za performanse stoga bismo preporučili da se svježi kupci računala ipak odluče za četiri jezgre umjesto na 200 MHz viši takt dvojezrenog procesora. Smatrajte to investicijom u budućnost.

INTEL INSIDE Nakon što se odrekao imena Pentium, Intel je spoznao da to nije tako strašno pa je ime Core brzo zamijenjeno



Lektira

Što slušati i čitati na plaži, a što gledati u dubokom hladu, savjeti za slance i kontinentalce

Uredio: Danijel Reškovic

za ljeto

Ne bojte se, nismo poludjeli, niti bismo spominjanjem pojma lektira uopće željeli iritirati vaše mozgiće na odmoru, ali nepobitna je činjenica da se i na odmoru neke stvari jednostavno ne smiju preskočiti. U predahu od igara mora se biti uključen - u mp3 player, DVD ili komp. Oni najhrabriji priuštiti će si i odvažnu avanturu čitanja, a za one koji žele spojiti većinu užitaka pronašli smo i nedavno izišle stripove koje vrijedi pročitati. Bez pritiska, bez obaveze, pogledajte naš kratki i turboekspresni nasumični pregled.

Mjuza

Ljeto baš i nije najomiljenije vrijeme za izdavanje novih albuma, pa izdavačke kuće najviše vole čekati jesen s velikim hitovima. Ali nas oni ionako ne zanimaju. Tražimo malo, ali slatko.

The Dead Weather Horehound

U kategoriji zanimljivo, prvo mjesto osvaja Horehound, prvi album benda The Dead Weather. Onima s upitnicima iznad glava otkrit ćemo kako je mastermind iza The Dead Weather Jack White (White Stripes), dečko zanimljivih i slušljivih interesa, ali tu ova supergrupa ne staje. Na albumu još sviraju i Dean Fertita (Queens Of The Stone Age), "Little" Jack Lawrence (The Raconteurs, The Greenhornes) i Alison Mosshart (The Kills) prozračna glasa. Rokiranje i bluziranje u posebnoj stilu.



Yim Yames Tribute To

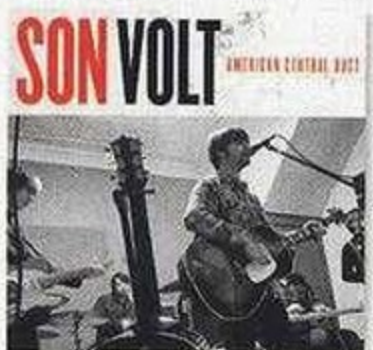
U kategoriji bizarni projekti ne možemo se ne sjetiti našeg prošlomjesečnog lamentiranja o otkrivanju Georgea Harrisona. Ovoga mjeseca sjetio ga se Jim James iz My Morning Jacket koji je snimio EP sa svojim izborom Harrisonovih stvari. Kao i uvijek, njegovo stajalište nam se sviđa i rezultat je odličan. U sanjivom

ritmu, s puno reverba, James koji se za ovaj album prozvao Yim Yames sviri na višim vibracijama, baš kao što bi papa George i želio. I sigurni smo da bi mu se jako svidjelo, kao i nama.



Son Volt American Central Dust

U sasvim opuštenu laid-back ljetnu atmosferu uklopio se i novi album Son Volta. Jay Farrar zasitio se solo karijere, pa je ponovo okupio bend i zadnjim albumom dokazao da još mogu prašiti, a i dodao puhače. Na American Central Dust vratili su se u opušteno alt-country vode, pa onom rijetkom sretniku koji piči Routeom 66 u nekom ševcu ili kadilaku ne možemo preporučiti ništa bolje. Son Volt i



putovanje? O da, samo da je što dulje i opuštenije.

The Pepper Pots That's Enough Forever

A onima koji žele krstariti prpošno i s curicama sigurno će prijati najbolje ovoletno iznenađenje raspoloženih The Pepper Potsa. That's Enough Forever je album skoro pa klasičnog soula i pravog R & B-ja koji više i ne postoji. Ovako dobar soul album nismo čuli od zadnje Amy Winehouse ili Raphaela Saadiqa. O jes, The Pepper Potsima više ne treba reklame, znate što treba.

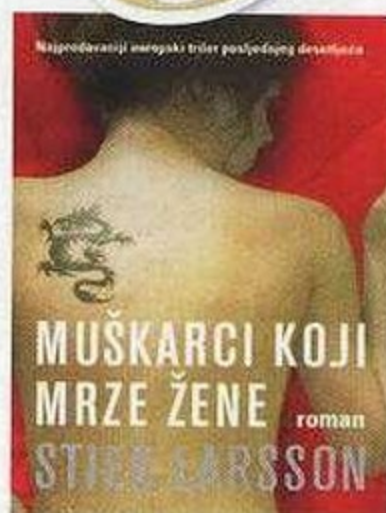


Knjige

Kod knjiga je od pojave Paula Coelhoa i Dana Browna važno samo jedno pravilo: ne vjerujte reklamama! Slobodno u velikom luku zaobidite sve što ste vidjeli da se reklamira i dohvatite neki napeti i nepoznati krimić. I ovdje naravno ima kukolja, ali mi smo tu da odaberemo najbolje. Ako ništa drugo, uvijek će pametnije biti dohvatiti kojeg starog Ludluma (Bourne, sjećate se?) nego pokušavati s nekim nazovi bestsellerima.

Stieg Larsson Muškarci koji mrze žene

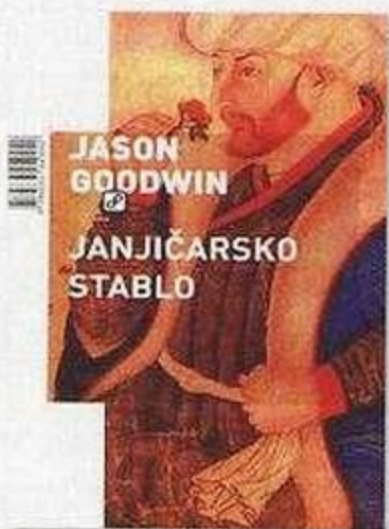
Krimić koji se tako smije zvati je Muškarci koji mrze žene Stiega Larssona, samo što će nama priča o korupciji te sprezi političara i multikorporacijskih prevaranata zvučati smiješno.



Zar se to kažnjava?! Eh, lako je pisati krimiče kad si u Švedskoj...

Jason Goodwin Janjičarsko stablo

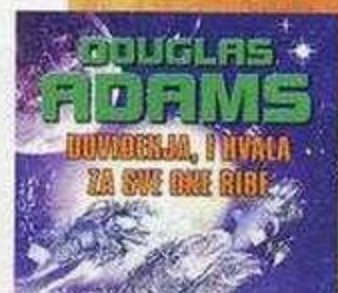
Drugi krimić kojem bi vrijedilo posvetiti pozornost je Janjičarsko stablo Jasona Goodwina, specijalista za povijest Turskog Carstva. Odvija se u 19. stoljeću kada sultan pokušava modernizirati i europeizirati prastari imperij. Reakcije su, naravno, negativne, kao i ubojstva koja se počinju događati u Istanbulu.



Douglas Adams

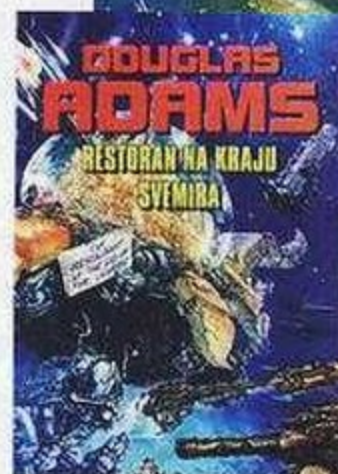
I tu prestajemo s krimićima i počinjemo s klasikom. Jer oni koji nisu, morat će kao pravu i prisilnu lektiru pročitati Douglasa Adamsa, barem njegovu trilogiju od pet dijelova koja počinje kulturnim Vodičem kroz galaksiju za autostopere. Ako još niste, požurite jer najesen očekujemo sastave "Kako sam proveo ljetne

DOUGLAS
ADAMS



DOUGLAS
ADAMS

VODIČ KROZ GALAKSIJU
ZA AUTOSTOPERE



praznike" i jao si ga vama ako u njih ne umetnete Adamsa. To vrijedi i za one koji su ga čitali. Davno. Osim toga ima on još blesavih knjiga, npr. Holistička detektivska agencija Dirka Gentlyja. I time završavamo razočarani preglednik knjiga

Strip

Sa stripom je još teže nego s knjigama, vjerovali ili ne. Poznato je da nove cyber generacije ne čitaju stripove, a da današnji klinici nemaju ni pojma što znači riječ strip. Da, istinito i provjereno. Možda zato što većina albuma stoji 150 ili više kuna? Zato smo izabrali ovogodišnja prevedena izdanja. Malobrojni frikovi koji kupuju strana ionako znaju što će čitati i naručivati.

Rene Sterne Adler

Prvi je klasični avanturistički strip Renea Sternea crtan osamdesetih, a opisuju doživljaje Adlera, pustolova

SAD

FILMSKA top 5 lista

- 1 Watchmen
- 2 Star Trek
- 3 Taken 5
- 4 Twilight
- 5 The Curious Case of BB(B)



EUROPA

FILMSKA top 5 lista

- 1 Watchmen
- 2 The Striped Boy in Pyjamas
- 3 The Duchess
- 4 Twilight
- 5 The ebook Reader



kojeg muči mračna prošlost. Taj zrakoplovni as njemačkog Luftwaffea dezertirao je kada je shvatio što nacisti rade u ratu, pa luta svijetom i iznajmljuje svoje usluge. Prva dva od deset albuma već su prevedena, za uživanje u ljetnim mjesecima.

vrijeme Divljeg zapada, Lincoln je totalno drukčiji od svega što smo do sada u kaubičima mogli vidjeti. Nastao kao odgovor Oliviera i Jeromea Jouvraya na idealizirane prikaze vesterna koje su čitali kao klinci, Lincoln s komentarima svijeta oko sebe nikako ne podsjeća na nekog Texa Willera ili Wyatta Earpa.

Film

Zaboravimo malo hollywoodske spektakle te ljetne hitove kojima su nakrcani naši vrli multi-antikulti-kompleksi. Onima koji ljeto provode na (nadamo se) ohlađenom kontinentu preporučit ćemo samo nekoliko naslova koje su sigurno propustili, samo zato što ne pripadaju američkoj kinematografiji. Za njih se treba malo više informirati i pomučiti, ali u našim vremenima, njihova nabava nije teška. To što su neki stariji desetljeće, pa i više, samo potvrđuje kvalitetu.

budućnost 1999. u vrijeme kada se mechovi počinju koristiti u svrhu pomagača u izgradnji modernog Japana, ali i kao ratni strojevi. Glavni junaci pripadnici su policijske jedinice koji se suočavaju s problemima "budućnosti" na tipičan anime način. Ako volite mechove, ili ste wanzer - Front Mission fan, pogledajte kako je sve počelo.

Quelques jours en septembre



A tko bi zaobilazio francusku kinematografiju? Quelques Jours en Septembre (Nekoliko dana rujna) na tipično je francuski način visoko stilizirani primjerak špijnskog trilera. Garanciju kvalitete nosi i Juliette Binoche u odličnoj ulozi, uz kratko finalno pojavljivanje Nicka Noltea kao špijuna kojega bi se svi željeli dočepati uoči 11. rujna 2001. Nedostatak akcije ovaj film pokriva izvrsnim dijalozima o Amerima i ostatku svijeta, te odličnom fotografijom i atmosferom. Za zaljubljanje.

Appaloosa



A onda ćemo skočiti sami sebi u usta i kao prvi preporučiti upravo nešto što stoji u temeljima američke kinematografije. Riječ je o vesternu Appaloosa koji je izišao i na Blu-rayu, no tehnička doradenost ovoga filma i nije nam toliko važna koliko tri velike face - Ed Harris, Viggo Mortensen i, kao idealni negativac, Jeremy Irons. Svoje poslanje na Divljem zapadu ispunjavaju škrtim rečenicama, ali zato svojim facama objašnjavaju sve. Jabuka razdora pada u liku Renee Zellweger koja će jedina izazvati nekoliko rečenica više. Klasični puc-puc, ali uz nezaboravne likove i dijaloge, te rijetko zabavan vestern.

Steamboy



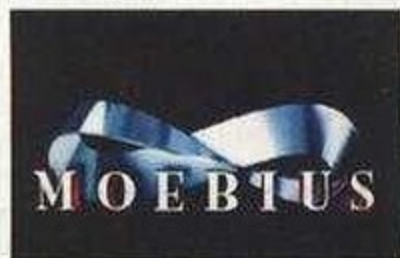
A poklonici steampunka moći će uživati u Steamboyu, dugometražnoj anime storiji koja je 2004. kada je nastala bila najskuplji anime film u povijesti s proračunom od 26 milijuna dolara. Veliki rat, ogromni cepelini i Steamboy koji mora utjerati pravdu na parnoj raketi samo su neka od čuda ovoga filma koji je napisao i režirao čuveni Katsuhiro Otomo nakon Akire. U DVD verziji je produljena director's cut verzija filma koja vrijedi svake minute gledanja.

Casshern



U sličnom je duhu i Casshern, igrani film koji je nastao po uzoru na svoj anime predložak. Casshern je težak antiratni film namijenjen isključivo ljubiteljima žanra. Upozorili smo vas. U ovome filmu najzanimljivije je gledati kakav se SF može napraviti i bez velikih preskupih efekata, u kombinaciji s animacijom, što stvara gustu i neprohodnu sliku u kojoj se japanski glumci trude biti bolji od crtanih kolega. U nekim scenama je i smiješno, ali neke su antologijske.

Moebius



I na kraju nereprezentativni primjerak argentinske kinematografije, samo zato što je nastao kao studentska vježba za dvadesetak tisuća dolara. Moebius je film intrigantne radnje, misterioznih problema i različitih poruka koje odašilje ekipa nadahnuta borgesovskim razmišljanjima. Uopće ga ne želimo prepričavati, kažimo samo da problemi počinju kada u sustavu podzemne željeznice Buenos Airesa nestane jedan vlak s tridesetak ljudi i nitko ga ne može pronaći. U pomoć ne dolaze detektivi, nego matematičar, specijalist za topologiju. Od političkih "nestajanja" ljudi za diktature sedamdesetih do problema koje se moderna fizika tek trudi objasniti, sve je stalo u ovaj jednostavni, doslovce, underground, film.

Crisse-Mitric Kookaburra

U zadnje vrijeme i prilično popularna space-opera Kookaburra dobila je prijevod dviju epizoda. Kookaburra je u nekoliko godina postala toliko omiljena da su izdavači počeli raditi i spin-off varijante centralne priče: Kookaburra Universe (od kojih je jedan i preveden) i Kookaburra K. Za ljubitelje znanstvene fantastike kao stvoreno!



Jouvray Lincoln

Za one koji više naginju crnohumornom i satiričnom stripu, Lincoln je idealan izbor. Smješten u klasični prostor i

Christian Godard Martin Milan

A ako ste ljubitelj slatkog i smiješnog pustolovnog stripa francusko-belgijske škole šezdesetih, ne zaboravite Martina Milana. Koliko god njegove avanture i putovanja svijetom izgledaju zabavno, autor Christian Godard nikada ne propušta fino se narugati problemima koji muče ljude i civilizaciju modernog doba. Problemi su uvijek isti, a godine nisu važne, zato je Martin Milan strip koji mogu čitati razne generacije i pronaći u njemu nešto za sebe.



Patlabor Movie



Za ljubitelje anime, nekoliko klasika: Patlabor Movie, kao i njegov nastavak nastali su od dugogodišnje TV serije koja je zaludivala Japance osamdesetih. Radnja je smještena u "daleku"

ODGOVARA:
Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pisma @

GAMEPLAY INFO

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: **GamePlay** (s naznakom- Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: **pisma@gameplay.hr**

MECH S KONTROLEROM

kako se zove igra koja izašla za PS 2 i imala je ogroman kontroler. u igri si mogel upravljati sa robotom i pogled je bio iznutra. sad nisam siguran kada je ta igra izašla ali je nekako bila u



sjeni zbog velikog i širokog kontrolera sa dvije palice i puno tipki i podosta je to koštalo. zahvaljujem na odgovoru. Bobo

Znamo za Mechwarrior na Xboxu s ogromnim kontrolerom koji se prodao slabo, ali na PS2?

JEL TAKO?

Pozdrav iz Imotskog (Runovića) gameplay crew.
Zanima me kad izlazi Call of Duty 6 Modern Warfare 2, Mafia 2 i ako znate hoće li biti još nastavaka saints rowa i gta. Još jedno pitanje, jel tako da je pes 2009 bolji od fife 09.
Molim vas da objavite pismo.
Pozdrav iz Runovića

COD je najavljen za 10.11.2009. a za Mafiu 2 još nije poznato. Naravno da će biti novih GTA nastavaka. PES je bolji onima koji ga vole.

MH FAN

Pozdrav dragi Gameplay-u.
Vi znate koliko vas svi hvalje i vole, pa ću ja prijeći na stvar.
1. Negdje sam pročitao da će Monster Hunter 3 doći u 3. mjesecu 2010 doći u Ameriku. Da li je to istina?
2. Da li možda negdje piše izlazak MH3 u Europi?

3. Da li će Wii remake Monster Hunter G izaći ikad izva Japana, ili je isti slučaj sa Monster Hunter 2 (dos) koji je trebao biti za Playstation2. Molim da mi odgovorite zato što sam sve igrice koje igram prešao. Svih 120 zvijezdica skupio sam u Super Mario Galaxy. Prešao sve misije u Monster Unteru za playsation2. Više nemam šta igrati, pa mi molim vas lijepo pomozite.

Borna

MH3 sigurno će izaći i u Europi, ali još nije, kao ni za Ameriku, najavljen datum. Remake MHG za Wii je ostao samo za Japance, a ako i bude nekih vijesti o njegovom dolasku u bijedni ostatak svijeta, odmah objavljujemo, mada sumnjamo, jer prošlo je već dosta vremena.

MIJENJANJE HARDA

eee...pišem vam prvi put i znajte da ste moj najbolji časopis. evo imam par pitanja pa vas molim da mi odgovorite

1. kada hocu skinuti neki film, video, na ps3 pise mi insert storage media... sto to znaci?
 2. da li je capcom najavio res6
 3. imam ps3 od 40 G da li se ikako moze povecati memorija i kako
 4. zelio bih kupiti neku avanturisticku igru za ps3 s puno zagonetki pa bih Vas molio da mi navedete neke primjere.
 5. koji ja vama bolji res cetvorka ili petica i zašto
- I to bi bilo sve unaprijed hvala!!
vas vjerni citatelj reza96

1. Da stisneš na koji hard hoćeš da se filmić snimi. To je obično taj jedan jedini koji imaš u PS3.
2. Nije, naravno. A ti si baš nestrpeljiv!
3. Mijenjanje harda relativno je lagan posao. To mora biti 2,5" (inčni) hard (za laptop), a prije kupovine, dobro ih je provjeriti na netu, da se vidi preporučuje li ga se i za PS3. Sama ugradnja je jednostavna, i za to postoji mnogo filmića na netu. No oprez: neki koji su mijenjali hard kasnije su se žalili na probleme s PS3

Mijenjanje harda, lako i jednostavno, samo pogledajte prije neki filmić o tome na netu



(iako su oni vjerojatno postojali i prije).
Prije zamjene ne zaboravi backupirati save fileove na USB stick ili drugi hard!
4. Uncharted: Drake's Fortune.
5. Oba. Zato.

HARD#34

čitam vas jako dugo i imam nekoliko pitanja .

1. Planiram kupiti novi hdd za ps3 pa me zanima oce li to uopce raditi?
 2. Moze li ps3 raditi sa hdd-om koji vrti 7200rpm i kakva je uopce razlika?
 3. Da li takav hdd proizvodi vecu buku od standardnog hdd-a na ps3 koji vrti 5400rpm?
 4. Kad cemo u srajk da nam napokon daju PSstore?
- Molio bi vas da mi odgovorite jer si nezelim sj..at ps3
Cro276

1. Pogledaj gore.
2. Nije važno.
3. Nezamjetno povećanje brzine i zamjetno povećanje buke.
4. A kad su nam zabranili pristup Markovom trgu...

NEKI SENDIT.COM

Čao gejmplej...
nasao sam neku stranicu koja se zove google...xD sala.
radi se o stranici sendit.com na kojoj se mogu kupiti igre za pc i konzole. vidio sam da su cijene jako niske pa sam se zainteresirao. pitanje je: jel sigurno kupovati preko te stranice i jeli dostava stvarno besplatna! eto gameplay redakciju to su moja pitanja ovo mi je bitno pls odgovorite!!!
Luka

Nismo još imali negativnih iskustava sa sendit.com. Dostava nije nikad besplatna, pročitaj malo bolje, besplatna dostava uvijek vrijedi samo za zemlje u kojima se sajt nalazi. Probaj i shopto.net. svi ti sajtovi ti kod narudžbe odmah izračunaju i poštarinu koja je uvijek točna. Ali onda igra dolazi kod nas, pa još treba platiti carinu, ako je iznos iznad 300kn.

BEZVEZNE NASLOVNICE

Pozdrav.
Ne znam kako se nekome tko ima 79 brojeva iza sebe može dogoditi da ima tako bezveznu sliku na naslovnici, u broju u kojem su izvješće sa E3 sajma i recenzije Prototypea i The Simsa 3. Jeza se nastavlja i sa slijedećim brojem. Ne mogu vjerovati da nemate atraktivniji materijal za naslovnicu od stoput prežvakane Fife i bezvezne slike nogometaša. Mogli ste



O, kako se osjeti velika količina slobodnog vremena pretočena u karaktere i riječi mailova te pisama... O, kako smo se načitali... Od diplomskih radova do partijskih proglaša. Zanimljivo kako je puno pitanja bilo o zamjeni harda na PS3, kao da ljetu budi majstore u vama. A na lijena pitanja tipa nabrojite mi igre koje vam se sviđaju, znate, ne odgovaramo, teško nam je i obrazlagati zašto. Bućnite se koji put i za nas ako ste na moru!

staviti npr. Scribblenauts, Night Fight Round 4 ili pak Ar Tonelico paštašuta something, igra u kojoj se "ispod 2D spriteova počinje nazirati suluda tekstura originalne priče, nezaboravnih likova, nevjerovatno složenoga game sistema u kojem se uživa i iznenađuje sve do kraja, pa onda bar još jednom", ali čini se, to nije dostojno naslovnice.

Da se osvrnem na recenzije, Prototype sam jedva zamjetio, kroz 12 slika niste ga uspjeli prikazati atraktivnim koliko jest (no izgleda mi i dosta brutalan, pa me kao igra ne zanima), a slična situacija se dogodila i sa igrom Red Faction: Guerilla, koja nije ispala najjasnija i iz slika ja sam mislio da se radi o FPS-u.

U najavi Assassions Creed 2 krivo ste napisali da je Lara Croft naučila plivati u 2. nastavku, ona je plivala već od 1. nastavka.

Ne mogu vjerovati da ste za nastavak jedne od najrazvikanijih avantura, Still Life, koja je mislim nastala u njihovom sušnijem razdoblju, odvojili samo pola stranice, a dosta naveliko znate najavljivati povratak avantura (CeVile, Goblins 4 i Secret Files 2 su zauzeli barem stranicu), ali priznajem da ste uspješno saželi tekst. Slična situacija se dogodila i sa avanturom A Vampyre Story, dugo iščekivan i vjerovatno najvažnije očekivan avanturistički naslov, a vi ste ga primili dosta mlako i odvojili ste samo jednu stranicu za nju.

Predlažem vam da u časopis stavite rješenja igara, mogli biste napraviti i top listu najtraženijih rješenja, kao što ste to napravili u PSX-u. Za šifre biste mogli odvojiti 1 stranicu. Mogli biste stvati i poster.

Predlažem vam da osmislite rubriku u kojoj bi čitatelji mogli sami napisati recenzije svojih omiljenih starijih igara ili 2. mišljenje za novije, zauzvrat za simboličnu nagradu.

Ne znam zašto objavljujete pisma u kojem su postavljena samo neka pitanja, npr. o datumu izlaska neke igre, a nema komentara na časopis. Za takva bi pisma mogli otvoriti i posebnu rubriku.

Pozdrav.

Jan iz Rijeke.

Tko kaže da ne objavljujemo komentare časopisa? Nažalost, naslovnica se ne određuje tako kao što većina misli, jer za spomenute igre (pogotovo za Ar Tonelico) nema niti nekog većeg arta koji zahtijeva ogromna slika za naslovnicu. Što se tiče slika u recenzijama, one ponekad znaju ispasti lošije radi obrade i tiska, ali zato postoji i tekst u kojem se mogu naći sve informacije. Prohode smo

izbacili od vremena kada gotovo svaki gamer do njih jednostavno može doći na netu, a posterji poskupljuju časopis, što u ovim vremenima smatramo nepopularnim. Sve ostale primjedbe primili na znanje.

DEPRESIJA

Dosadno jutro, mijenjaju se električni stupovi i zato nema struje. Nemogu upaliti pc, tv, ps3, čak ni psp ni laptop, prazna baterija. Ubija me dosada pa odlučih napisati pismo gp-u. Neznam baš o čemu bih pisao, pa se sjetim toga da mi igre postaju sve dosadnije, pa ću malo o tome pisati. Od konzola posjedujem: ps, ps2, ps3 i psp i sve skupljaju prašinu. Ponekad upalim ps3 i odigram Wormse, a zapravo samo to i imam od igara jer sam sve ostale prodao jer su skupljale prašinu, a nekad upalim ps2 pa zaigram pes 09 s bratom, rođacima i kumom. Pc mi je skoro uvijek upaljen, na njemu igram cod 2 i cod 4 multiplayer, ali mi sve to postaje dosadno. To je počelo prije 1 – 2 godine i od tad mi sve više i više igre postaju dosadne, pa me zanima dali je to neka faza kroz koju prolazim ili će mi jednom skroz dosaditi pa više uopće neću igrati igre (imam 16 god.)? Igram možda sat vremena i onda nemogu više igrati, tek mi se sutra vrati želja za igrom... evo došla struja pa idem ovo otipkat na pc i poslat... pozdrav svima u Gameplay redakciji, a najveći pozdrav Darku Baotiću – najboljem recenzistu strateških igara.

Ante

Možda je stvar u depresiji za koju nisu krive igre? Možda bi samo trebao jesti više čokolade? Pronađi još neko zadovoljstvo u životu? Ajme Ante, mi stvarno još nikada nismo čuli da se netko ohladi od igranja najon sat vremena, i to nas toliko plaši da bismo čak preporučili i psihologa, ajooooj, jadan ti... Savjeti, please, pomozite...

PISMO mjeseca

PISMO MJESECA

Ma kamo to ide...! Najdraži mi časopisu... Samo sam vam se htjela pohvaliti na koji način sam maturirala :D. Saljem vam svoj maturalni rad (skrachen s 50 stranica jer nitko nije htio toliko slushati ni citati o old-school konzolama i Solid Snakeu), koji sam pisala inspirirana svojom ljubavlju prema gejmanju, ali uvelike i Vama. Bila sam tako ponosna sta sam ga uspjela ugurat medju maturalne teme... Eh... Slala sam molbu u ono neko njihovo vijeće tamo u mijocu (mijoc vas voli) i nechete vjerovat odobrili su mi je. Valjda je netko od njih neki retrogejmer juhuhu. Uglavnom, svi vi skeptici, vidite da se na Igrama može maturirati ako se hoće. Pogledajte me, doslovno odrasla uz gejmplej. Eh, a kako sam tek bila ponosna shta mi je pismo bilo TEH pismo mjeseca! (Nema veze za nagradu, navikla sam da se to izgubi dosad... iako sam se veselila onoj CoD4 majici :))



SKSGP

Poštovani časopise GamePlay, pišem ti u ime grupe/stranke (kako hoćeš) SKSGP. Nastale tamo negdje oko ožujka ove godina. Neki će možda osuditi to kaj Vam pišemo, ali SKSGP ne preže ni pred čim, pa tako ni pred radikalnim činom slanja pisma časopisu. Liberalnost nam je drugo ime. Prvo, za Vas koje zanima kaj je to opće SKSGP? Ukratko, to je akronim za Sovjetsko / Svjetsko (prema nekim izmjenama vrhovnog komandanta NC-a) Komunistički Savez GamePlay. O da. Sad kad se lagano oporavljate od mogućeg šoka, objasniti ću vam da mi zadiremo toliko na lijevo (u političkom smislu, naravno) da smo po nekim procjenama došli čak i desno. Jbga, ljudi smo ne. Potaknut događajima u svijetu, a prvenstveno u Lijepoj našoj gdje Mala od Kužine s onim debelim pajcekom, koji sramoti prezime najboljeg strijelca SP-a 98, radi krumpir salatu od države. Kako kaže naš dragi Matrix, sve će otići u tri vrazje matere. Evo ja sav u izjeban ovakvim stanjem u društvu gasim žutu podmornicu, jer je 94 milje vrijedni, naravno podcjenjen i premalo plaćen cr7 (oprstite cr9), rekao da su liverpulski dobri dečki dosadni. Pa naravno slušat ćemo lejdi gagu u duetu s našom simonom... To je

A tek naknadni mjeseci!!! Stvarno ste se iskupili! Svaka cast na onim pesexy slikama pokeljenima na stranicama za pisma. Bash su seksi decki bili, nema sta. Pozdrav Kazuhiru (nismo se dugo culi), mojoj sestri Stevi koja se vjerojatno jos mucu sa FFVIII, te Wolfu i Lee (I njenom novom kucnom ljubimcu). Pozdravila bih i Tomija, al on ovo ne cita. Držite mi se kao i inace, budite mi zdravi i tako to. Igrajte se i rjesavajte nejednadzbe svakodnevno. Kazuya (Obsidian girl)

I mi sad morali citat cijeli diplomski... Čestitamo, bravo, svaka čast, preponosni smo, diplomski je ap-cap remek djelo. Za nagradu ti sada preporučujemo da osobno dođeš po majicu!



muzika nema kaj... I sad kad se zapitate kaj se to događa na trećem kamenčiću od sunca, di sve ide... Mi Vam nudimo spas. Svjetlo na kraju Male Kapele. SKSGP JE TU!!!! Potražite nas na svim ovlaštenim prodajnim mjestima, kao što su GamePlay site (www.gameplay.hr) ili na Facebooku pod nazivom "službena grupa SKSGP". Regrutacija novih članova traje. Još bih pohvalio cjelu postavu SKSGP, koja vrijedno radi pod zapovjednom palicom glavnog generala (NC-a), u oprani časti, slave i digniteta. Gameplaya poduzimaju se napadi na konkurentske sajtove koji također imaju veze s gjemingom. I još ću za kraj ponoviti da ako vam se ne sviđaju ovakve margine društva SKSGP ima širom otvorena vrata za sve (osim ako ste Željko Kerum, vas ne volimo)! Također ću još samo napomenuti, da nebi bilo zablude i zabuna, da se u potpunosti ne slažemo s Karlom jer mi ne smatramo da je religija opijum za narod, dapače imamo proznanu vjeru u Nediljka Veličanstvenog. Za kraj bum još, da ne velite da nismo pristojni, pozdravio cjelu redakciju magazina kao i sve njegove čitatelje. Na vašu žalost, vjerojatno ćemo se vam se javiti i sljedeći broj. Imp... Ponosni član SKSGP-a. (<-ovaj dio možete boldat). Post Skriptum, zamolio bi Vas da za dobrobit naroda objavite ovo pismo



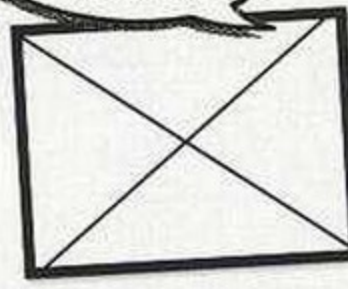
Ajme majkooooo, još jedna partijaaaa... U sljedećim brojevima očekujemo proglas i program. Smaknuća. Budući da su otvorena vrata za sve, mi bismo, hm, nekako ne prošli kroz ta vrata, jer kako kaže učeni Marx (Gruch): Kakav je to klub koji bi primio mene u svoje članstvo? Takav mi ne treba!

PS2 ILI PS3

Pozz gameplay.. Evo imam par pitanja za vas :
1. kad je neka igra kao npr fifa za puno konzola.. koja je razlika ak ju igras na ps2 ili na ps3
2. koju igru (ili vise njih) po vasem subjektivnom misljenju mi preporučate.. bilo što nije važan žanr
3. kada ce ps3 moći čitati prijevode za filmove?
hvala puno...ostanite najbolji!
Laya

1. Kao iskusni gameri odgovaramo ti: ako je igra dobra, razlike nema, niti ćeš je tražiti.
2. GamePlay, odsjek recenzije, referenti potpisani ispod teksta?
3. Kada ih nazoveš točno onako kako se zove i film.

Ovdje ne smijemo staviti ničiju sliku, jer ćemo biti tuženi ili ubijeni. Alo Rockstar, jer znaš ti kako je to?



AVIJONI I OBLAKODERI

No, preskočit ću ono s čitam vas od tog i tog broja, nego sada ono pitanje zbog kojeg vam zapravo pišem oko 3 ujutro... Prije godinu i nekoliko mjeseci sam kupio GTA4, i oduševio sam

se, ali onda je izašla ona neka verzija samo za 360... Jučer sam dobio mail od Rockstara o onoj nekoj novoj reinkarnaciji ekskluzivnoj za 360, koja uključuje i nekog gay Tonija, pa sam nakon nekoliko minuta razmišljanja sam sebi postavio pitanje: Ako u 360 stane dl DVD kapaciteta oko 8.5GB, a u ps3 stane dl BD kapaciteta 50GB, a cijeli GTA4 je s tom istom grafikom stao na disk manji od 9GB, zašto Rokstarovci ne bi sačuvali Niku, Liberty City, a na to dodali i Vice City i San Andreas, dodali možda još neku misiju u Nikinoj mutnoj prošlosti na Balkanu (E da mi je vidjet Niku dok šverca ljude, drogu, ili barem cigarete preko granice), još nekoliko auta, motora, i naravno ono što mi je najviše nedostajalo, AVIONE!!!!!! Znam, Rockstar je obznanio da bi ljudi imitirali 11.9.2001, ali mene kao i većinu ljudi odavde zaboli neka stvar... Mate

Pa piši onda Rockstaru, reci im kakav si ti Balkanac i da mi ovdje ne rušimo nebudere, već vršimo daleko učinkovitije genocide i ispričaj im malo o drozama i cigaretama kod nas. U sljedećem nastavku staviti će te za glavnog lika igre, garant. Ili, što je vjerojatnije, neće ti vjerovat ni riječi...

INTERNET ZARADA

Pozdrav cijeloj redakciji najboljeg gaming časopisa na balkanu a i šire. Imam par pitanja za vas i nadam se da će te mi odgovoriti:
1) Na internetu sam vidio da je lucasarts najavio novi dodatak za igru star wars:fu po imenu ultimate sith edition. Hoće li taj dodatak izaći na cdu ili će se moći samo skinuti s psn-a i xbox livea?
2) Je li istina da ps3 model od 40 gb ima nekakvu opciju automatskog čišćenja prašine u sebi?
3) Hoće li izaći god of war 3 demo?
4) Hoće li izaći uncharted 2 demo?
5) Da li postoji internet zarada?
To bi bilo sve od mene. Nadam se da ćete objaviti ovo pismo. P.S. Molim vas da na ova pitanja odgovorite ozbiljno. Unaprijed Hvala. Ivor

1. Za sada, Ultimate Sith Edition je samo DLC, znači skida se.
2. Ako misliš na one dlačice na ulazu za disk u PS3, sporimo se ovdje u redakciji da li je to automatsko ili manualno čišćenje. Mile tvrdi da on nema dlačice!
3. Hoće.
4. Hoće.
5. Ne postoji internet zarada, niti je ikada postojala. Postoji samo internet

STEALTH MACBOOK PRO

Crn kao noć

Tvrtka Colorware bavi se profesionalnim bojenjem elektroničkih uređaja u boje u kojima ih proizvođači nikada nisu niti ih žele ponuditi. Tako su se dohvatili Appleova MacBooka Pro, najjačeg modela, i obojili ga u mat crnu boju. No boja nije sve, prije bojenja računalo je presvučeno materijalom SoftTouch pa je osjećaj pod prstima odličan i ne ostaju otisci prstiju na kućištu. Na žalost ljubitelja crnih računala proizvodnja je vrlo ograničena i u javnu kupnju će vjerojatno samo 10 komada po cijeni od 6000 dolara.

WWW.PENTAX.COM
CIJENA: 2199 KN

Gadget vodič za
stylish gamere

toys4 D girls & boys

SANDISK SANSA SLOTRADIO

'Dajte mi player i dvije
tisuće pjesama...'

SanDiskov player namijenjen je reprodukciji glazbenih kompilacija SlotRadio koje se prodaju na microSD karticama. Riječ je o paketima pjesama s Billboardovih top lista, a svaka kartica sadrži 1000 pjesama i prodaje se po cijeni dvaju glazbenih albuma. Player nema uopće nikakvu internu memoriju, ali će reproducirati glazbu i s običnih microSD kartica koje su korisnici sami popunili glazbom.

WWW.SANDISK.COM
CIJENA: OKO 500 KN

URWERK UR-CC1

Retro sat

Urwerek je napravio sat čiji brojčanici izgledaju poput starih pokazivača na automobilima iz 1960-ih godina. Treba malo vremena da se naviknete pogledati koliko je sati, ali baš zato je ovaj sat tako cool. Dobro, vrhunska izrada i cijena od koje boli glava također su dobri razlozi zašto bi neki sat bio rijedak. Kao i podatak da će se proizvesti u limitiranoj seriji od samo 25 komada! Ako ovaj sat ikad pređe našu granicu za to će biti zaslužan... zna se tko.

WWW.URWERK.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA



OLYMPUS MU TOUGH-6010

Macho Olympus

Taman za ljeto Olympus je predstavio još jedan fotoaparat serije Tough koji će isti čas u prodaju. Zanimljivost na modelu Tough-6010 je Tap Control koji omogućava upravljanje osnovnim mogućnostima tipkanjem po određenim dijelovima kućišta. Tako se osigurava lakši rad fotoaparatom ako se koriste rukavice ili nešto preko ruku. Za ljetno doba će možda korisnije svojstvo biti otpornost na vodu do dubine 10 metara.

WWW.OLYMPUS.COM
CIJENA: OKO 3000 KN

LACROSSE PRO WEATHER STATION WS-1510U-IT

Znaj svoju prognozu

Početak ljeta je više podsjećao na vrijeme u Londonu nego na naše krajeve, a odstupanja na malim prostorima su bila ogromna. Značajnici, entuzijasti prognostičari ili samo oni koji bi htjeli znati nešto više o vremenskoj prognozi mogu se primiti ovog stroja. Mjeri temperaturu, tlak zraka, vlažnost zraka, količinu padalina, brzinu vjetra i na osnovi toga radi prognozu.

WWW.LACROSSETECHNOLOGY.COM
CIJENA: OKO 1000 KN

