

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

davoralfa@warezhr.org

STIGAO JE

PS3
slim

Bolji i jeftiniji

NOVA EKSPANZIJA

World of Warcraft: Cataclysm

Dvije nove rase,
pet novih levela,
izmijenjen Azeroth...

EKSPLOZIVNO

GTA: Ballad of Gay Tony

Ekskluzivne slike i
dojmovi

PREMIJERE

Rage

Prva igra na
novom grafičkom
engineu id
Softwarea

MGS: Peace Walker

Hideo Kojima nije
završio posao

GP
NA GAMESCOM
za 20 KUNA

NIJE JOKEROVA ŠALA

Batman: Arkham Asylum

*I nismo hipnotizirani poljupcem Poison
Ivy, Batman je doista u vrhunskoj igri*

GAMESCOM 2009 Fable III / Mass Effect 2 / Assassin's Creed II / Red Dead Redemption /
C&C 4: Tiberian Twilight / Diablo III / FIFA 10 / PES 2010 / Uncharted 2: Among Thieves /
Heavy Rain / Modern Warfare 2 / Mafia II... **OSTALE RECENZIJE** Colin McRae: DiRT 2 /
Wolfenstein / IL-2 Sturmovik: Birds of Prey / Professor Layton and Pandora's Box...



Start



44

Assassin's Creed II

Zna se da je Ezio mlad no vjerujemo da nitko nije pomislio kako bi mogao biti maloljetan - na što sugeriraju ovi prvi, nikad obrijane brčice

PREMIJERE

- 06 _ Rage
- 10 _ MGS: Peace Walker
- 14 _ Mass Effect 2

INSIDER

- 18 _ gamescom 2009
- 24 _ Mafia II
- 25 _ Uncharted 2: Among Thieves
- 26 _ World of Warcraft: Cataclysm
- 28 _ Brütal Legend
- 29 _ Modern Warfare 2
- 30 _ Augmented Reality - EyePet, Invizibles



PS3 Slim

92

Hoće li Sony rebrandingom i redizajnom konzole pokrenuti novu eru PlayStationa 3?

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: **pretplate@gameplay.hr**



- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| 31 _ Fable III | pijesak |
| 32 _ GTA: Ballad of Gay Tony | 62 _ Tech Wars v2.1.2 |
| 36 _ Napoleon: Total War | |
| 37 _ Gran Turismo 5 | |
| 38 _ MMO igre gamescoma | |

RECENZije

- | | |
|---|---|
| FOCUS | |
| 44 _ Assassin's Creed II | 66 _ Batman: Arkham Asylum |
| 48 _ FIFA 10 | 70 _ Colin McRae: DIRT 2 |
| 49 _ PES 2010 | 74 _ IL-2 Sturmovik: Birds of Prey |
| 50 _ Might and Magic: Clash of Heroes | 76 _ Wolfenstein |
| 51 _ NBA Live 2010 | 77 _ Professor Layton and Pandora's Box |
| 51 _ DJ Hero | 78 _ BlazBlue: Calamity Trigger |
| 52 _ Red Dead Redemption | 80 _ Cursed Mountain |
| 54 _ Diablo III | 81 _ Tales of Monkey Island: Chapter 2 |
| 55 _ R.U.S.E. | 81 _ Summer Athletics 2009 |
| 56 _ Silent Hill: Shattered Memories | 82 _ "Splosion Man |
| 57 _ Heavy Rain | 82 _ Fat Princess |
| 58 _ Command & Conquer 4: Tiberian Twilight | 84 _ SuperCar Challenge |
| | 85 _ Fallout 3: Point Lookout & Mothership Zeta |
| | 86 _ Shadow Complex |
| | 87 _ BLITZ |

KOLUMNJE

- 60 _ Matrix ili ti glavom u



18

gamescom 2009

GTA: Ballad of Gay Tony, MGS: Peace Walker, Fable III, Red Dead Redemption, Project Natal i mnogo drugih ekskluziva i vijesti iz Kölna

HARDWARE

- 90 _ Wheel Stand Pro
91 _ Gigabyte GeForce GTX 295 SLI
91 _ Asus Rampage Gene II MicroATX LGA1366
92 _ PS3 Slim



Novi PlayStation 3 za bolje sutra

Sajam gamescom poslužio je Sonyju za najavu nove PS3 konzole, kojom, sigurni smo, želi započeti novo razdoblje PlayStation branda. Redizajnirani PlayStation 3 novom i nižom cijenom postaje objekt želje i one publike koja možda posjeduje PlayStation III ili PlayStation 2, no nije bila spremna platiti trojku preko 400 eura. Multimedijske opcije, posebice Blu-ray player, s novom (nižom) cijenom postaju dodatak osnovnoj želi takve publike - a to je da imaju novu igraru konzolu. Novi hardver pak nije jedino što će Sony učiniti u kratkom budućem razdoblju i sigurni smo kako nas do kraja godine očekuje još koje iznenađenje, poput verzije s većim hard diskom (suška se o 250 GB), te u paketi s jakim naslovima poput Assassin's Creed II, Uncharted 2 i ali s sve češće spominjanog Gran Turismo 5, koji

bi se po nekim najavama ipak trebao pojaviti ove godine. Sony će sačuvati par jakih naslova i za početak iduće godine, poput Heavy Rain i MAG-a, a velike nade polaže i u ModNation Racers, koji će se također pojaviti u trgovinama u prvoj polovici iduće godine. Dugoročnije gledano, u idućih dvije-tri godine lako bi se moglo dogoditi da se u PS3 konzole počne ugrađivati tehnologija sposobna reproducirati 3D sliku, ona ista koja će biti u Bravia televizorima, koji kreću u prodaju iduće godine. A svakako ne treba zaboraviti novu tehnologiju u pripremi - odnosno Wand kontroler, koji će dolaskom na tržište zasigurno pokušati se svjetleti još široj (i novij) publici. Promjene se događaju i na PlayStation Networku gdje se novim firmwareom želi pojednostaviti i bolje pokazati novosti na PS Storeu, koji bi trebao

biti važan čimbenik prođužetka životnog ciklusa PS3 konzole. Koliko će novi PS3 donijeti samim igračima, ovisit će ne samo o veličini baze korisnika koja privlači third party izdavače, već i komunikaciji Sonyja i razvojnih studija. Primjer Naughty Dog, koji kao interni razvojni studio, završetkom rada na Unchartedu 2, sve češće ustupaju svoje vrijeme i znanje drugim studijima pomažući im tako u razvoju njihovih igara, možda je izdvojen slučaj ali i težnja Sonyja. I konačnici, vjerujem da nitko ne može pouzdano reći kako će reagirati tržište na novi PS3, no ako se po jutru dan poznaje onda će budućnost za Sony biti jako pozitivna - naime u Japanu je u samo tri dana prodaje Slima srušen rekord tjedne prodaje od kad je trojke na japanskom tržištu - od listopada 2006. godine. **Dario Zmo**

NEMA VIŠE SPIDEY FONTA
Analogizirani su i logo
PlayStationa i tekstuje
igrova



PLAYSTATION 3
2009



id udara ponovo i nakon 13 godina najavljuje novi IP

Rage

id Software je developer, Electronic Arts je izdavač, a riječ je o FPS-u u novoj verziji Carmackova id Techa. Može li išta krenu po zlu?

IZLAZI 2010. ŽANR PUCAČICA, IGRAČI 1 + MULTIPLAYER PROIZVOĐAČ ID SOFTWARE IZDAVAČ EA
[HTTP://www.rage-game.com/](http://www.rage-game.com/) PLATFORME PC / X360 / PS3

Kada je id prije dvije godine izjavio da radi na novome serijalu koji će biti pogonjen petom verzijom enginea id Tech, kojeg razvija John Carmack osobno, nekima od nas je hitno trebala jaka mješavina sredstava za smirenje. Razloga za uzbuđenost je mnogo. Jer ne radi se samo o novome serijalu, nego i činjenici da će ovo biti prvi naslov id Softwarea nakon Doom 3 čiji je razvoj u potpunosti samo njihova odgovornost, a razinu euforije je još

više podigla spoznaja kako će taj novi IP, Rage, obilježiti pravi povratak Carmacka na veliku scenu, te da id Tech 5 vrlo vjerojatno znači Doom 4 (koji je u razvoju) i Quake 5 u dogledno vrijeme. Nakon predstavljanja novog enginea i službenog najavlivanja Ragea na QuakeConu 2007, zavladao je očekivano zatišje i informacija, prošle smo godine tek saznali da će ulogu izdavača preuzeti veliki EA i vidjeti prvi teaser, pa je bilo realno očekivati da će se na ovogodišnjem QuakeConu najaviti

FACT TABLICA

- prvi originalni IP id Softwarea nakon 13 godina
- igra će koristiti novi engine, id Tech 5 na Rageu radi samo id, bez sudjelovanja drugih studija, poput Ravena
- kombinacija otvorenog svijeta i linearnog napredovanja
- kombinacija FPS-a i vožnje s određenim RPG elementima
- paralelan razvoj za sve tri platforme borbe u arenama i napucavanje prilikom vožnje
- kreiranje i unaprjeđivanje vlastite opreme i vozila

ništo više. Dobili smo što smo tražili, Rage je napokon prikazan, demonstrirani su i neki dijelovi iz igre, a sve to za sada izgleda jako dobro i već u ovoj ranoj fazi možemo reći da se radi o jednom od najperspektivnijih projekata za 2010.

POSTAPOKALIPSA

Dio slika koje vidite u ovoj premijeri objavljen je na gamescomu gdje smo Rage imali priliku prvi puta vidjeti i usput poslušati što nam predstavljači imaju za reći, no ta prezentacija nije bila detaljna i uzbuđujuća kao ona s QuakeCona, što

SAM SVOJ MAJSTOR

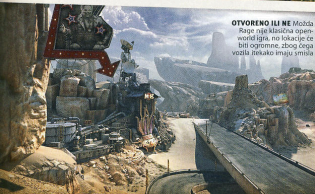
IAKO LIKA NEĆEMO unaprjeđivati u klasičnom RPG stilu, postojat će brojni načini na koji ćemo se ojačavati; kao što je primjerice prikupljanje loota, pogotovo onog posebnog kojeg dobivamo završavanjem određenih questova. Tako ćemo pronalaziti raznorazne predmete, te ih kombinirati i koristiti kao dijelove za dizajniranje vlastitog oružja. Ne u stilu i kvantitetu Borderlanda, no umjesto stvaranja generičkih pušaka i strojica, ovdje ćemo modificirati kojeakve turrete (stacionarne strojnice), sentry botove (robotske pauke poput onih u Doomu), eksplozivne naprave, brutalno ubojite bumerange kojima ćemo rasijecati dijelove tijela i mnogobroje drugo. Matt Hooper kaže da će i ovaj sustav kreiranja biti tek jedan od faktora stvaranja pred igrača, dok je alternativna vrta čista kupnja. Osim toga, svako će se oružje, svaki predmet i svaki sentry kvantitativno prihvatljivije, jer jeftinije je popraviti nego kupiti novi. Ovo je na neki način Rageov poseban ekonomski sistem, koji je zapravo dio svakog RPG-a - ili kupi, ili se strpi, obavi koji quest i pronađi taj isti predmet bez udara po novčanik.



BUGGY Ovi buggyji neće biti jedina vozila za koje ćemo volone sjesti u Rageu, no sigurno će biti prva dostupna



ORUŽJA Modificiranje vlastitih oružja odraz je se na raznolikost; čak i ako ih ne bude mnogo, no očekujemo standard "iz arsena"



OTVORENO ILI NE Možda Rage nije klasična open-world igra, no lokacije će biti ogromne, zbog čega vožnja itekako imaju smisla

— Nismo se odlučili na svemirsko ili realistično okruženje, nego na fikciju, čisto iz razloga jer nam pruža mnogo više mogućnosti i slobode —

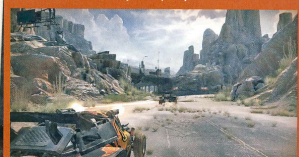
(MATT HOOPER, glavni dizajner)

je shvatljivo, jer je ova potonja trajala gotovo sat vremena a njeni su posjetitelji bili idoli hardcore fanovi. No ono što smo znao prije od prije ovih eventova je da će se Rage odvijati u postapokaliptičnom okruženju, čija se priča vrti oko - pazite sad - čovjeka koji je izlazio iz jednog od podzemnih "trezora" znanih kao "Ark", koje je država u sklopu projekta Eden postavila kao nužnu i jedinu mjeru zaštite od pada asteroida.

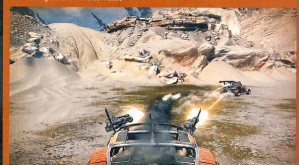
Ovim se podzemnim trezorima, ili bunkerima, kako hoćete, željela zaštiti najgora moguća sudbina za čovječanstvo, pa ih je vlada dovoljno opskrbila namirnicama potrebnim za preživljavanje dok zemlja ne bude spremna primiti ih natrag. Ako ignoriramo detalj da se radi o asteroidu, a ne masivnom nuklearnom uništenju, onda nas ovdje sve neodoljivo podsjeća na Fallout, a čak mislimo da se

ŠTEDNJA OPISANA u drugome okviru je nešto što će se pokazati izuzetno korisnim tijekom unaprjeđivanja vozila, gdje ćemo, uvjerava nas Willits, trošiti dobar dio svojih dnevnika. U Rageu ćemo se voziti u nekoliko različitih tipova vozila, od quadova do većih i bržih automobila i "drugih". Kakvih drugih; da li će biti kamiona, tenkova i sličnog, još uvijek ne znamo, no ono na čemu ćemo dosta raditi je

konstruiranje, popravljanje, održavanje i unaprjeđivanje vlastitog vozila. Osim očiglednog smjera i kupnje ubojitog naoružanja za vozila poput stacionarnog miniguna ili bacača raketa, kupovat ćemo i zaštitne dijelove kako bismo ojačali karoseriju jer, osim što ćemo se napucaoati u pokretu, naguravat ćemo se i sudarati, koristiti svaki atom snage kako bi protivničko vozilo izguralo i prevaljalo ili u zid.



INTERSTATE Kada mislimo na vožnju u Rageu prva što padne na pamet su igre poput Carmageddona i Twisted Metala



trezor iz kojeg glavni junak, u plavome kombinезону (vrlo moguće), potječe, ne zove Ark, nego Vault 13. Šalimo se, i to samo iz razloga jer o priči Ragea još uvijek ne znamo mnogo, no vjerujemo svome instinktu i sigurni smo da originalnost priče u ovom slučaju neće predstavljati veoma bitan faktor koliko sama razradenost i kvaliteta produkcije preporučavaju. S druge strane, ono što je itekako važno je atmosfera, koja je, dobrim dijelom zbog vrhunskih grafičkih performansi, dočarana na jedan vrlo madmaxovski i falloutovski način, što nikako ne može biti loša stvar. Koliko god se nakon ovog opisa Rage činio neoriginalnim, već je kroz trailer i prve slike pokazao mnogo osobnosti, te je za id jedno posve novo iskustvo.

"Quake s automobilima". Jedan od razloga zašto smo toliko dugo čekali na novu pravu igru ovog developera je činjenica da se id, unatoč brojnim zahtjevima fanova, nikada nije odvažio napraviti trkačku igru ili vozila učiniti dijelom svoje pucačice (Imajte na umu da je Quake 4 razvijao Raven, dok je id obavljao samo nadzorne i sitne asistentske poslove), zbog čega je dio development tima zadnje četiri godine proveo na učenju razvijanja modela vožnje koji bi se u ovu igru najbolje uklopio. Tim Willits (kreativni direktor) i Matt Hooper (glavni dizajner) su nam na gamescomu dali do znanja da ne očekujemo simulaciju i superrealističan vozni model, no vožnji će u svakom slučaju pripasti jedna od većih igračkih porcija. Nama djeluje vrlo zabavno, na način kakav smo se zabavljali u igrama poput Carmageddona ili Twisted Metala, gdje simulacija zaista nema mjesta, no uvijek ostaje otvoreno pitanje kontrola i ponašanja vozila. Iako bismo to u mnogim drugim slučajevima primili kao rano upozorenje, svuda nam se pristup na koji id najavljuje igru, jer prilično su iskreni i oprezni. Ipak, kao što Todd Hollenshead kaže, radi na novom IP-u i novoj tehnologiji, što je vrlo iznenađujuće i neobično hrabro od njih budući da su uvijek igrali na sigurno, a



WELLSPRING je jedini prikazani grad u pustolovstvu, ali i najmanje zanimljiv (protivnički razni lokacije, iznenađujuće, tek nakon bar dvije osmo-odvojene kvartale upotrebljavati NPC, ove i sljedeće)

QUAKE NA KOTAČIMA Ako Johna Carmacka pitate da vam na najjednostavniji i najbrži mogući način opiše Rage, u većini slučajeva će to biti



UNION JACK
"Obletka iz Arka nije preživjela", reče jedan NPC liku kojeg kontroliramo, nakon čega se otvaraju opcije kopiranja i promjene izgleda



"U MICKA" U Mickovoj radionici ćemo servisirati, doradivati i dodatno opremiti svoja vozila

— Svijet Ragea će biti otvoren, no ne u klasičnom open-world stilu, jer ne želimo da se igrač izgubi —

(MATT HOOPER, glavni dizajner)

to potkrepljujemo podatkom da im je ovo prvi originalni IP od Quakea iz 1996. Tako smo saznali da još uvijek nisu odlučili da li će vozila biti konstantni dio multiplayera ili pak samo u zasebnim modovima ili nekim kratkim segmentima u obliku utrka i sličnog, a osim toga još uvijek traže idealan način resavanja vozila nakon uništenja. Upravo vozila vidimo kao najveći upitnik nad glavom potencijala i razdrženosti multiplayera. Da li Rage napokon može predstaviti veliki povratak id Softwarea u društvo najboljih multiplayer naslova, neovisno o vozilima? Jer, li Doom 3 i Quake 4 su razočaranja, a da ne govorimo o novome Wolfensteinu, dok je Quake Live projekt

kojeg uglavnom igraju oni kojima nedostaje aktivna scena Quakea 3.

ROID RAGE

OK, ne smijemo zaboraviti da je ovo ipak primarno pucačina, tako da je bitno spomenuti i - pucanje, je li iz nekog razloga ne govori detaljno, iako bismo voljeli znati da li su istinite glasine o id Techu 5, da će se vratiti vremenu treće i daleko najbolje verzije (ona koju najbolje znamo kao "Quake 3 Engine", koja je zapravo osnovni temelj mnogim današnjim engineima, kao što je onaj kojeg koristi Infinity Ward, recimo). No, iz brojnih intervjua možemo



WASTELAND
Posljednje saine su kočinu detalja na mutanatu i u pozadini napredniji view-distance i prelijepe postapokaliptične panorame

ROAD RAGE Akcija prilikom vožnje dolazi, iako zabavno i izgleda još bolje, a pitanje čega se bitnije su lake kontrole



COLIN MCRAE RALLY Tipični vožnja po svijetu Ragea nalikuje čemu na utrci protiv protivnika i vremena



upravo to naslutiti jer Carmack često Rage uspoređuje s Quakeom, dok se Doom spominje u drugom kontekstu, o čemu ćemo malo kasnije. Gledajući in-game materijal, jasno je vidljivo da je igra brza i dinamičnija od Doom, iako definitivno ne tako brza kao Q3. No, budući da MP

još nije otkriven, ostat ćemo trenutno pri ovome. Što se samih kontrola tiče, demonstrirana nam je PC verzija, koju su Willis i Hooper igrali i s Xbox 360 kontrolerom, ali i tipkovnicom i mišem. Oprezni veterani iz id-a daju nam do znanja da Rage nije igra open-world stila, barem

MUTANT BASH TV

OSIM SVOJE OČITO jiggave naravi zbog čega nas podaje na Jabba the Huttu, JK Stiles je vlasnik i presenter mutantskog Bash TV-a, TV postaje koja emitira prijenose krvavih gladijatorskih borbi u arenama. Ovaj hommage Smash TV-u jedan je od važnijih igračkih elemenata, koji će predstaviti način dodatne zarade, isprobavanja novostavljenoj/kupljenog oružja, a u kojem ćemo

gomilu mutanata koji napadaju u valovima lišavati života. Mutanti će postajati opasniji, izazovni veći, a pojaviti će se i boss-ovi, ovisno o našem napretku. Osim svega toga, arane će predstavljati dodatnog protivnika svojim raznoraznim zankama. Tempo igranja u Bash TV-u je vrlo brz i dinamičan, zbog čega još više mislimo da će Rage biti dosta sličan Quakeu.



JK STILES je jedan od najodgovornijih likova koje smo do sada vidjeli u igri, koji se ne stidi pokazati ni svoje genitacije i mušketir jer mu donje rublje očito stvara životnu poteškoću

NAPUČAVANJE se za sada čini kao kombinacija Quakea i Doom, što ni u kojem slučaju ne može biti loše



INŽENJERSKA
POSUA tureti, sentry
gunove, bombe u
obliku autića na
dajlsnki i mnogo
toga još će dodatno
zasiiti osnovni arsenal

MUTANTI EH, da ste
na vrijeme pobijegli
u Ark mode, ne
biste zneali potpuni
faceliftin'g. S druge
strane, da niste ostali,
ne biste znali koga
napućavati.



BASH TV Uz važnuju i
obavljajnje questova,
borit ćemo se i u
arenama koje će ligati
JK Stiles prenosiiti
putem Bash TV-a



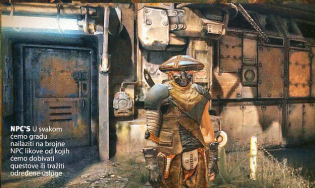
**IT'S A BEAUTIFUL
DAY** Bono, nakon
koncerta u Zagrebu

— Budite bez brige, Rage je FPS, na kojeg želimo proširiti dodacima poput vožnje, questova, dublje priče, bogatijeg svijeta, avanturističkih elemenata —
(T WILLITS, kreativni direktor)

ne u pravome smislu, no da je u usporedbi s "koridor shooterima" (uspokojine koje se uglavnom odvijaju u uskim interijerima) poput Doom 3 pruža daleko više otvorenog i slobodnog pristupa. "Riječ je o otvorenom, no usmjerenom igračkom pristupu", kaže glavni dizajner Matt Hooper, a mi to skeptično vidimo kao i svaki drugi kvaziotvoreni stil igranja. Ono što nas je inicijalno navelo da očekujemo open-world FPS s elementima RPG-a i dalje ostaje prisutno, a riječ je brojnim

NPC-ovima, lokacijama i questovima na koje ćemo nailaziti svuda naokolo. Imat ćemo izbor pri odabiru svakog i sami si određivati tok igranja. O RPG elementima, lootu i kreiranju vlastite opreme saznajte više u okviru. Arsenal oružja za sada je standardan, od pištolja, preko sačmarice, do strojnice, uz dodatke samostrela i brojnih drugih korisnih gadžeta poput eksplozivnog autića na dajlsnki, tureti, sentrija itd. Zanimljivo je da će svako oružje imati do nekoliko

KOLIČINA DETALJA na
wakame blu, pogotovo
slikovim licima, je
razpusti nevjerovatna



NPC'S U svakom
ćemo graditi
nailaziti na brojne
NPC likove od kojih
ćemo dobivati
questove ili tražiti
određene usluge

TEHNIKA IJE

JOHN CARMACK JE izjavio da je Rage njihov prvi projekt koji je od starta razvijen s idejom da bude multiplatformska igra, koja će se na svim platformama vrijeti u konstantnih 60 fpsa (na PC-ju je ovo ipak relativno i ovisi o hardveru), te se po izgledu definitivno neće razlikovati. No, PS3 verzija pokazuje znakove nedorađenosti jer je prilikom demonstracije bio vidljiv pad frameratea, što je Carmack prokomentirao, objasnio i izjavio da PS3 inačica zahtijeva više posla. Iako se X360 verzija vrtjela u 60 fpsa, kao i ona za PC, teksture izbliza su ipak izgledale lošije i mutnije. Ipak, valja uzeti u obzir da je igra još u ranoj fazi razvoja, te da sve tri verzije razvijaju paralelno, što znači da one za konzole neće biti obični portovi s PC-ja. Ono što id Tech 5 čini tako posebnim i impresivnim je prvenstveno tehnologija MegaTextures koja omogućuje golemu količinu visoko detaljnih tekstura u omjeru od 128,000x128,000 piksela, koji u nekompresiranom formatu teže preko 120 GB-a, dok je radna verzija igre "teška" nekoliko terabajta. Rage će zauzeti jedan cijeli Blu-ray od 50 GB-a, dok će se Xbox 360 vrlo vjerojatno pojaviti na četiri DVD-a u kojima će biti

svaga efektivna pucanja, koje zvuči realistično i "metalno", baš onako kako volimo. I premda ćemo to znati tek kada Rage izaigramo, čini se da će atmosfera biti vrlo uvjerljiva, prvenstveno zahvaljujući vrhunskim zvucnim efektima primanja mečika i nakon toga jecanja, vrištanja, krkljanja i silnoga od čega nas hvata žoga, lako smo svjesni da se borimo protiv mutanata, odnosno onih koji su ostali na površini prilikom katastrofe.

Iako nismo vidjeli strafe, circle i rocket jumpove, bunny hopove, frageve, vrtlogove brzih pokretima miša i silne blagodati na koje smo navikli uz Quake 2 i 3, id nas uvjerava da je Rage uruio, svim dodacima prvenstveno FPS i da u to nikada ne sumnjamo, jer pucačine iz prvoga lica su ipak ono na čemu su oni gradili svoju karijeru i vjerojatno status. Ako ćemo reći da nas Rage oduševljava, to bi se trenutno odnosilo isključivo na mjeru prezentaciju id Tech 5, dok ćemo o igrivosti i igračkim mehanikama pisati i donositi zaključke i nagodajati tek kada ga izaigramo. No ipak, jako nas veseli povratnik stare epike, "dijeva FPS zina" kako se dovi vole nazivati, nova i energična želja Carmacka da stvori još jedan vrhunski engine, te samouvjerenost i smirenosť ostataka ekipa koja jednostavno odlično razumijemo.

Trenutno nikakvog razloga za sumnju u potencijal Ragea nemamo, zbog čega polazimo velike nade i očekujemo ništa manje od hita o kojem ćemo dugo pričati. Barem do Doom 4. **Darko Botic**



MEGATEXTURES dizajnerima omogućuje gotovo neograničenu kreativnost i gomilu prostora na kojoj je mogu do mile volje skoristiti.

različitih tipova municije, što će dodatno povećati raznolikost i taktičke i pucačke mogućnosti. Oduševljeni smo izgledom efekata, dizajnom oružja, no najviše od

Kako je nastao Outer Heaven

Metal Gear Solid: Peace Walker

GP
premijera
PSP
exclusive

Metal Gear Solid opet stiže na PSP, no ovaj se put ne radi o spin-offu, ni o drugome žanru, nego o pravome MGS-u, novom Kojimino projektu koji će smjestiti u središnji serijal

IZLAZI 2010. ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRACI 1-4 PROIZVOĐAČ KOJIMA PRODUCTIONS
IZDAVAČ KONAMI [HTTP://WWW.KONAMI.JP/KOJIMA_GW/E3_2009/EN/](http://www.konami.jp/kojima_gw/e3_2009/en/)



REANIMIRANJE osigrači će imati lakšu zadaću u kooperativnoj igri, ali nipošto neće biti jedina specifična mehanika



METAL GEAR! Golemi mečusovski Metal Gearovi i ovaj su put neki od glavnih Snakeovih protivnika. Jedni od onih kojih ne osjećaju bol, kako to Kojima kaže

FACT TABLICA

- prvi "pravi" MGS na PSP-u
- direktni nastavak Snake Eatera, čija se radnja odvija deset godina poslije
- podrška za kooperativnu igru do četiri igrača
- brojne taktičke i suradničke mogućnosti dvaju i četiriju igrača
- svi igrači preuzimaju uloge Big Bossa
- navodno je za završavanje igre potrebno više stotina sati

četiri godine nakon događaja iz Portable Opsa, te dvije godine poslije projekta "Les Enfants Terribles". Nadamo se samo da se na ovom polju MGS neće pretvoriti u Zeldu. Znajući Kojiminu politiku izdavanja novih informacija, o priči ćemo se



Koliko god bili zanimljivi i u očima hardcore fanova primamljivi, naslovi Metal Gear Solid s PSP-a nikada nisu uspjeli zadovoljiti jaki apetit šire mase koju su igre iz središnjeg serijala opravdano razmazale. Kada je Hideo Kojima na Sonyjevoj presici na ovogodišnjem E3-ju uz Rising najavio i Metal Gear Solid: Peace Walker, bili smo ugodno iznenađeni podatkom da je upravo otac MGS-a najodgovorniji i najzaposleniji osoba na razvoju ove PSP ekskluzive, a vjerujemo da je sve fanove oduševila izjava dotičnog u kojoj tvrdi da su značaj i veličina projekta Peace Walkera u klasi s MGS-om 5. Nakon presice imali smo dva komentara: "OMG, nagodinu igramo novi MGS!" i "Kojimi sada zaista više nitko neće vjerovati ako kaže da mu je ovo zadnji MGS!". Ipak, kaže da nije planirao raditi na ovoj projektu i da je inicijalno bio zadužen samo za osnovne natuknice i smjernice što se tiče radnje i igrivosti, no da je zbog komplicirane priče, novog mjesta radnje i za serijal revolucionarnih noviteta odlučio pristati da još jednom zasue rukave. Mi ne možemo biti sretniji zbog toga, a ako vam još jedno čedo velikoga Hidea nije dovoljna preporuka da budete uzbuđeni, pregled poznatih podataka o igri koji slijedi trebao bi to biti.

OUTER HEAVEN

Kao što je spomenuto, Peace Walker neće biti tek dodatni serijal, nego u svakom pogledu pravi nastavak, no ne

— Priznajem da vremenska skala MGS-a i mene katkad zbunjuje —

(HIDEO KOJIMA, producent/redatelj/pisac/dizajner)

Guns of the Patriotsa, nego Metal Gear Solid 3: Snake Eatera. Kojima se opet igra s vremenskom skalom, pa tako radnju MGSPW-a smješta deset godina po završetku Snake Eatera, odnosno

detaljno informirati tek po završetku igre, nikako kroz trailere i službene podatke, no ovo je za sada poznato. Priča se odvija u sedamdeset godinama prošloga stoljeća, a opet ćemo se u kartonskim



KAMELEON Kao i u Snake Eateru u pratnjama ćemo se stapati s okolinom

HMMM Iako ne možemo sa sigurnošću to tvrditi, pretpostavljamo da je osoba iza Big Bossa i jednog od pripadnika Militaires Sans Frontieres i da je riječ o slici iz animacije



VELIKI MGS NA MALOME PSP-U

HIDEO KOJIMA ČESTO ističe činjenicu da Metal Gear Solid: Peace Walker nije poput Acida i Portable Opsa, nego da je riječ o "pravom i velikom nastavku sage MGS". Na gamescomovoj presici tako je javnosti obznanio još jedan fascinantni podatak, da će završavanje ovog PSP naslova zahtijevati stotine sati igranja. No opet se pitamo: odnosi li se to na jedan prelazak igre ili na potpuno završavanje, sa svim bonusima i eventualnim kooperativnim modovima. Ipak, kako god bilo, zaprepašteni smo. Optimizam dodatno podiže i činjenica da na igri uz Hidea radi dobar dio razvojnog tima zaslužnog za Metal Gear Solid 4.



KOJIMA NA SC-u Čini se da legendarni Hideo vodi basku sa samim sobom i sumnjamo da će ikada odnijeti ruke od Metal Gear Solida



JUŽNOAMERIČKA PRASUMA Lavali u džunglama su kao prepisani iz Snake Eatera, što nam se jako sviđa, no prema svima sudeti prevlačenja u nove odore radi kamufliranja neće biti



NAORUŽANJE

Posebno nam se sviđa i to što će svaki igrati u coppu, ovisno o svojoj poziciji, dogovoru ili situaciji, koristiti specifično oružje, a kombinacija oružja će biti posebno zanimljiva



MOGLA JE I 'LOPOVSKA' Koristanje snajperskih leđa za penjanje na nepotrebne pozicije jedna je od kooperativnih tehnika koju ćemo koristiti i u solo igranju, ili u suradnji s kartičkom kutijom.

TAKTIČKA PUČAČINA

UZ NEKOLIKO SPOMENUTIH taktičkih primjera u glavnome tekstu, izdvojili bismo još jedan prikazani. Riječ je o borbi protiv tenka koju su demonstratori riješili na impresivan strateški način, a ne u Rambovu stilu, gdje sva četvorica zolja uništavaju tenk. Prikazano je da će štitovi imati bitnu taktičku ulogu, budući da se dvojica igrača, u stilu Army of Two, mogu skriti iza jednog, dok prednji puca iz pištolja, a drugi ima obje slobodne ruke za oružje većeg kalibra. No takvi su potrazi karikaturi u nekim drugim situacijama, kao direktnom branjenju snajgra koji liječi drugoga. Nakon toga, jedan od igrača je ipak imao bacač raketa, no on nije bio taj koji je išao u flankiranje. S obzirom na to koji je ahlavla peta tenka njegova stražnja strana, igrač sa strojinom iskoristava diverziju koju pružaju snajgrači, prilazi strani tenka, te mu nanosi veliku štetu jednim rafalom u spremnik goriva. Sada se preostala trojica razdvajaju, stvarajući slobodan prostor ovome s bacačem raketa da u miru dovrši tenk.



DOBITNA STRATEGIJA Kombinacija tradicionalnog MGS igranja i napredne taktičke coop akcije čini se kao dobitna formula. Pitalimo se samo koliko će to utjecati na zbyegavanje teatralne, budući da je napućavanje sada zabavno, no ikada,

kutijama skrivati u ulazi Big Bossa/Naked Snakea (za one koji ne prate, riječ je o istome liku, no ovo potonje kodno ime označava prethodnu fazu Big Bossove "karijere"), u vrijeme najvećih tenzija hladnog rata između Sjedinjenih Američkih Država, Sovjetskog Saveza i Kube. Sada stvar dodatno pogoršavaju sumnjive aktivnosti nepoznate oružane organizacije, koju će Big Boss i njegova gerilaška skupina Militaires Sans Frontières (doslovni prijevod: vojska bez granica) nastojati zaustaviti. Radnja je za sada poznata u ovakvim sitnim detaljima, no ono što nas posebno zanima jest popunjavanje praznine između Snakea i originalnog Metal Gear Solida, te nastanak otrpice poznatog Outer Heavens upravo iz Big Bossova Militaires Sans Frontières. MGS2PW će se odvijati na južnoameričkim lokacijama, točnije u Kostarici, no iako je poznato da su Militaires Sans Frontières na samome početku smješteni u Kolumbiju, nismo sto posto sigurni hoćemo li se striktno, kao i uvijek do sada, držati jedne goleme lokacije. Kao što je očito, Metal Gear Solid ostaje pri svojoj tematici koja se fokusira na nuklearno naoružanje i nuklearno ratovanje, jednim dijelom i fikciju i znanstvenu fantastiku, a i za čega će i ovaj put stajati duboke pouke i reference na stvarne događaje u politici i društvu.

COOPS

Najveća novost i ujedno najnapniji igrači navit MGS2PW-a je kooperativna

multiplayer komponenta, o kojoj smo napokon saznali nešto više na gamescomu i ostali prilično impresionirani videnim i rečenim. Kooperativno igranje bit će omogućeno od 1 do 2, odnosno od 2 do 4 igrača, a gdje se odmah otvara gomila pitanja, od balansirnosti igre u vidu težine i količine protivnika od jednostavnih grafičkih elemenata, sve ovisno o trenutnom broju igrača. S obzirom na vrlo pitak bazen informacija,

— Iako sam planirao samo nadgledati razvoj PW-a, odlučio sam da je još prerano na ovaj način odustati od MGS-a, te sam opet preuzeo uzde u svoje ruke —
(HIDEO KOJIMA, producent/redatelj/pisac/dizajner)

premao je konkretnih detalja objavljeno, uključujući i upravo postavljena pitanja, no ako je suditi po viđenome, svaki će kooperativni oblik igranja imati smisla i ponuditi jedno prirodno igračko iskustvo. Time želimo reći da MGS2PW u coppu definitivno djeluje sigurno, provjereno i

logično, što u startu pobija našu najveću zabrinutost o načinu igranja koji ostavlja dojam dezorijentiranog pristupa. Sto se samih likova tiče, svaki će igrač igrati u ulazi jednog Big Bossa, jer se ipak tako čini najsmislenijim kad je riječ o priči i atmosferi, no jasno su vidljive razlike u njihovom izgledu. Da li će, i u kakvevome obliku, postojati kreacija ili mogućnost određivanja osobina vlastitog Big Bossa, ostaje vidjeti, no voljeli bismo

imati barem minimalnu kontrolu nad izgledom svog Snakea. Vlo je očito da se svaki Snake ponaša jednako, pa se igra čini kao singleplayer iskustvo s klonom kolegom iza leđa. Suradnja dvaju igrača bit će mnogo veća od običnog zajedničkog igranja i napućavanja.



SKRIVANJE UDVOJE Kooperativni stealth ne zvuči nužno skrivanje jednog igrača na drugom, a prema izvješću što smo do sada vidjeli, postojalo je i takva suradnja i međusobne koordinacije za ispunjavanje

DRŽ SE BIG BOSS će se u PW-u shvatiti svim prethodno naučenim potezima i sposobnostima



MOJ JEI NE... Metal Gear Solid: Peace Walker će biti jedna od onih coop igara u kojoj ćemo izbjegavati igranje s kompetitivno raspoloženim suigračem.

— Klasa ove igre je na razini MGS-a 5, jer je riječ o projektu na kojemu, uz mene, radi tim zaslužan za MGS 4 —

(HIDEO KOJIMA, producent/redatelj/pisac/dizajner)

liko spretno režiране, sve su prikazane scene kooperativne igre na gamescomu prikazivale međusobnu suradnju i koordinaciju dvaju igrača, a neke su nas podsetile na odnose Salema i Rileya iz Army of Two i Chrisa i Sheve iz Resista. Spomenuta se suradnja ne odnosi samo na velike, globalne događaje ili za coop predodređene sekvence jer, kao što rekohmo, igra je razvijana s fokusom na takav stil igre, pa ćemo tako sa suigračem obavljati razne suradničke akcije, od korištenja dela drugog lika za penjanje na visle pozicije, preko lječenja i 'oživljavanja', do zajedničkog stealtha i napugavanja. Oživljavanje putem kardijomonalnog reanimacije (KPR) zanimljiv je dodatak igri, no hoćemo li ga obavljati na način mini igre, quick time sekvence, ili se radi o automatskoj akciji nakon pritiska jedne tipke, nije poznato. No reanimiranje neće biti brz proces, što znači da bi nemarnosti ili neopreznosti jednog igrača mogla ugroziti i drugoga, a jako nas zanima hoće li smrt jednog biti generalni game over ili će postojati određeni način da se pali igrač naknadno oživi i vrati u igru. Osim toga, posebno nam se sviđaju i neki manji suradnički detalji, kao otvaranje vrata koje obavlja jedan igrač, dok drugi oprezno ulazi, što će vjerovatno imati bitan uticaj na taktiku.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

Metal Gear Solid: Peace Walker je još uvijek Metal Gear Solid i sve što smo voljeli u prethodnicima bit će dio i ove igre, no ovoga puta ćemo imati

možućnošću da to iskustvo podijelimo s prijateljem. Što se samih demonstracija igre tiče, veliki je fokus trenutno na kooperativnoj igri, tako da ćemo se još uvijek tu zadržati, no sve igrače mehanike, isključivo one koje se temelje na suradnji, dakako, odnose se i na solo igrače. Taktički gledano, MGSPW ima ogroman potencijal da predstavi posve novi i originalni način igranja ovisno o broju igrača, što potkrepljujemo sljedećim podacima. Za sada smo vidjeli nekoliko kooperativnih tehnika, od kojih su neke vjerojatno isključivo za dvojicu igrača, poput zajedničkog šuljanja, te brojnih taktika koje će, vjerujemo, iz igre igrati izvlačiti improvizacije, različite formacije, testirati koordinaciju sa suigračem i sl. Jedna nas je scena posebno zanimala, u kojoj je igrač 1 štito igrača 2 koji je lijevo igrača 3, dok je igrač 4 stajao iznad njega i polako odmičao. Zatim su, nakon ličenja, trojica prvih počeli pucati na tenk koji je uzvraćao paljbom i tako dinu diverziju, koji je četvrti iskoristio za flankiranje tenka i uništavanje njegove kritične točke. Uvjereni smo da će takvih scena biti mnogo, te da će silne taktike i formacije biti krucijalne u borbama protiv bossova, od kojih je, samo na moment, prikazan jedan (golemi leteci Metal Gear). S druge strane, imamo taktike koje se nadovezuju na suradnju dvojice igrača, kao što je uvođenje u suigrače kroz štopsku učenjicu, čije šaljive homoserotične implikacije na demonstracijama uvijek nasjajnu naznače. Usput rečeno, vrista krstikaških kurjača će biti više, a imat će nekoliko novih namjena. Dva će se igrača biti u stanju i spojiti prilikom šuljanja, a u tom će slučaju kontrola pripasti igraču koji vodi (Aegis Wing, anyone?). I, što olakšava kretanje i povećava neprimjetnost. Kad smo spomenuli liječenje, mislili smo i na liječenje ratiomom. Naime, kada se igrač dovoljno približi jedan drugome, njihovi indikatori u obliku krugova će zasvijetliti, odnosno kada jedan stupi u

FORMACIJA
2-1-1 U borbama
če često doći do
onesposobljavanja
jednog lika, pri
čemu preostala
trojica moraju biti
spremniji i taktički
dobro koordinirani
kako bi se vratili
u prvobitnu
formaciju.



KOJIMIN MISTERIJ

SJEĆATE SE ONOG zagonetnog i na kraju iritantnog odbrojavanja na stranicama Kojima Productionsa, koje nas je vodilo u novo? E pa, Hideo je objasnio stvar nakon E3-ja, a kao što možete sada vidjeti, misterij i nije bio tako ingeniozno složen kao što smo mislili. :)

5 = oznaka za igru klase 'MG55'

S = Snake

E = E3 (sajam na kojem su igre premijerno najavljene)

R = Raiden (glavni protagonist Risinga)

3 = broj 3 iz '360' (Xbox 360), ali i kao 'E3'

6 = broj 6 iz '360' (Xbox 360)

$P \mid S = P^S P$, a uz broj 3 to predstavlja $P^S 3$

RJEŠENJE Zašto uvijek težimo kompliciranim rješenjima, kada je često najbolje posegnuti za onim najjednostavnijim



radijus drugoga, te je tada omogućen transfer i dijeljenje predmeta, samim time i liječenja.

Vizualna strana igre je jedini faktor koji nas nije prešavao zadovolje, prije svega jer smo na PSP-u vidjeli broj Japljnih igara, od kojih su neke bile i na razini grafičkih najkvalitetnijih PS2 naslova. No opet, MGS nas nikada nije oduševljavao svojom grafikom konkretno, koliko sjajnom prezentacijom i filmski izraženim akcijskim scenama koje kojima Productions obavlja bolje od ikoga. S obzirom na to da takvih animacija nismo vidjeli i da se sve demonstrirano vjerovatno desetak minuta čiste igre, ne možemo donositi nikakve

presude. No ono što ćemo definitivno ocijeniti, i to jako visokom ocjenom, jest odlazak MGS-a u novi, ali sigurno ispravi smjer na PSP-u. Još jednom uzimajući u obzir da se radi o dječjoj konzoli, zadivljiva veličina projekta i trud koji Kojima Productions ulaže u stvaranje jednog od potencijalno najboljih taktičkih i kooperativnih iskustava na bilo kojoj portable platformi. Metal Gear Solid: Portable Ops je igra sa stilom, očiti dodiri Hideo Kojime, koja uvidi željenu revoluciju serijala i koja će zasigurno mnogima biti razlog za kupnju novog PSP-a ili brisanje prašine sa starog.

Danko Botić



PROTIVNICI Osvrćući se na ono što smo do sada vidjeli, ponašanje i inteligencija protivnika tipični su za seriala



CARDBOARD BOX Kartonske kutije će ovaj put biti brojniji i imat će i druge specifične namjene. Ovu prvu smo vidjeli i u Kolou, no još uvijek nije običajno čemu će točno služiti.

Shepard na samoubilačkoj misiji

GP
premijera

Mass Effect 2



Svemirska RPG opera se nastavlja još veća, mračnija i atmosferičnija, a BioWare se ovaj put trudi temeljito ispraviti svoje najveće pogreške iz prvoga dijela trilogije

IZLAZI PROLJEĆE 2010. ŽANR RPG IGRAČI I PROIZVOĐAČ BIOWARE IZDAVAČ EA
[HTTP://WWW.MASSEFFECT.BIOWARE.COM](http://www.masseffect.bioware.com) PLATFORME X360 / PC

S Vidjeli smo ga na sajmu E3 u Los Angelesu početkom ljeta i u najnovijoj verziji odigrali prije nekoliko tjedana na gamescomu u Kölnu, razgovarali s developerima i pokušali izvuci što više novih informacija o vjerojatno najščekivnijem Xbox 360 naslovu u idućih godinu dana. Na kraju smo ostali prilično iznenađeni viđenim jer je igra gotovo dovršena. A koliko su ovaj put u BioWareu

uvjereni u njenu tehničku dotjeranost najbolje svjedoči podatak da je posební combat demo bio dostupan za igranje stotinama tisuća posjetitelja gamescoma.

SAMOUBILAČKA MISIJA

Zapravo jedan od rijetkih elemenata igre koji razvojni tim još uvijek brižno čuva skriven, detalji su vezani za scenarij. Znamo tek kako se znatno mračnija priča nastavlja

dvije godine nakon zbivanja u prvome dijelu. Te kako ovaj put Shepard, koji je suprotno najavama u prolektome teaseru itekako živ, mora okupiti elitni tim galaktičkih

FACT TABLICA

- unaprijeđeni sustav borbe
- interesantniji i razrađeniji sidequestovi
- šest novih kategorija naoružanja
- moćnost korištenja save pozicije iz prve igre
- nova verzija grafičkog enginea, unaprijeđeni vizuali



PREZENTACIJA Ovaj futuristički klub najbolji je primjer BioWareova majstorstva u doživljavanju jedinstvenog ugodaja u svojim igrama, čak i ako i zvuk je raznimno važan.

davoralja@warezh.ru.org



NAORUŽANJE Igra je dodana šest novih klasi oružja.

OPET SU TU Naša omiljena futuristička varijanta zombija



POBOLJŠANI COVER
SUSTAV Od sada će ga vaši likovi koristiti češće i bolje

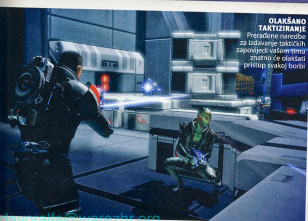
operativaca i krenuti u samoubilačku misiju ne bi i uklonio novu veliku prijetnju čovječanstvu koja se pojavila u udaljenim dijelovima poznate galaksije. Tamo su namre ljudske kolonije počele nestajati

u jednoj od sporednih misija u prvome Mass Effectu. Cerberus je svjetsvrsna tajna služba s izričitim zadatkom zaštite ljudske rase, njenoga unaprijeđenja i širenja po svaku cijenu. Želite i nešto više saznati

— Ako ste odigrali prvi Mass Effect i zadržali save pozicije, očekuje vas prava poslastica —

jedna za drugom. Sa željom da pronađe krivca i ukloni prijetnju, Shepard će morati surađivati s jednom od najmilosrdnijih i najozloglašenijih organizacija u svemiru. Cerberusom, s kojom se već bio sukobio

o Cerberusu prije izlaska same igre, savjetujemo vam da pročitate Mass Effect: Ascension, drugi u nizu službenih ME romana koji se dobrim dijelom bavi upravo tom organizacijom.



OLAKŠANO TANKIZIRANJE
Pretvaranje naredbe za ložavanje toksičnih zapaljivosti vašem timu znatno će olakšati pristup svakoj borbi

DRELL Tek jedna od potpuno novih rasa u igri kojoj pripada i jedan od dosad otvorenih igrih NPC-ova



LOKACIJE

DA SU SE u pisanju priče iznimno potrudili da vas provedu najrazličitijim lokacijama Mass Effect univerzuma, bit će vam jasno kad počnete skupljati prve članove svoga specijalnog tima. Samo neke od posebno zanimljivih su prilika da posjetite opaki toksični matični planet Krogana, zatim specijalni, super dobro čuvani kažnjenički zatvor

na golemom svemirskom brodu, tajnu svemirsku stanicu Cerberusa ili pak jednu od nadrealnih, čak i za ME standarde, kolonija Asaari koje izgledaju egzotično. Naglasak u dizajnu svih lokacija, pa čak i onih koje nisu vezane za glavnu priču, dan je na što većoj detaljnosti kako bi što više oditale jedinstvenim ugođajem.

CERBERUS STATION



► Jedna od tajnovitih središnjica Cerberusa skrivena u slabo istraženim dijelovima galaksije

SIMAK



► Maksimalno čuvani zatvor smješten na golemom svemirskom brodu

ILLIUM



► Jedna od većih kolonija Asaari, karakterističnoga izgleda i egzotične arhitekture

MALO DOBRIH "LJUDI"

Uglavnom nisu ni neki dobroćinje a većinom nisu ni ljudi. Pričamo dakako o timu operativaca koje će Shepard za svoju misiju morati prikupljati po najzabačenijim

djelovima galaksije. No svatko od njih je specijalist u svojem području, a upravo zbog njihova nesvakidašnjeg karaktera bit će i posebno zanimljivo pokušati pridobiti u svoj tim. Postava interesantnih NPC-ova,

ŠTO SE TOČNO DOGODILO SHEPARDU?

5 OBZIRU NA TO da je Mass Effect 2 moguće početi igrati direktnim učitavanjem savea iz jednice, a vaš lik Sheparda u dvojici počinje s leveliranjem ispočetka, ostaje zapravo pitanje kako su biowareovci riješili tu nedorečenost. Sigurno postoji objašnjenje na koji je to način Shepard u dvije godine između prvoga i drugoga dijela ME trilogije ostao bez svojeg iskustva, levela, a navodno i dobrog dijela skillova, no BioWare zasad o toj zagonetki šuti kao zaliven. Postoji li neka poveznica između toga pitanja i zagonetnog proljetnog teasera na kojem su nas navodili da pomislimo da je Shepard negdje izgubljen? Štoviše čak se u traileru na E3-ju jedan od NPC-ova nakon što ugleda Sheparda iznenadeno pitao nije li on nestao. Odgovoru se nadamo uskoro.



NESTANAK Što se točno dogodilo sa Shepardom u dvije godine između nastavaka ME-a još uvijek ne znamo

— Znatno mračnija priča nastavlja se dvije godine nakon zbivanja u prvome dijelu —

Če vam se tako može pridružiti tijekom igre znatno je povećana u odnosu na prvi dio, no i dalje to ne znači da ćete ih prvim prolaskom kroz igru automatski uspjeli sve nagovoriti da vam pomognu, a niti će svi oni kraj igre dočekati živu. Naravno to će ponajviše ovisiti o vašim odlukama. Učinite li tako niz "pogrešnih" odluka, čak će i Shepard moći poginuti tijekom glavne priče. To je također jedan od mogućih službenih krajeva igre. Nije nam jasno kako u tom slučaju biowareovci namjeravaju koristiti vaš save u trećem dijelu, no navodno već sada imaju rješenje i za takav rasplet.

KAMERA, AKCIJA

Vrhunski, filmski izvedeni dijalozi s jasno prikazanim emocijama na licima vaših sugovornika koji su uvedeni kao standard u Mass Effectu također

su doradjeni. Najveća novost, koja je doduše bila obećana još u najranijim fazama razvoja prvoga Mass Effecta, što mnogi zaboravljaju, jest mogućnost gotovo instantnog prekidanja razgovora izvođenjem neke posebne akcije. BioWare je to prvi put demonstrirao još na E3-ju prilikom razgovora s ozloglašnim assassinom koji je Sheparda najutro odbijanjem davanja ključnih informacija, na što je on reagirao naglim prekidom

razgovara tako što je tijekom dijaloga iskoristio akcijsku opciju koja je rezultirala nemilosrdnim bacanjem sugovornika s vrha vrlo visoke zgrade.

VAŠA VERZIJA GALAKSIJE

Ako ste odigrali prvi Mass Effect i zadržali njegove save pozicije, kako je to BioWare već pri izdavanju igre bio savjetovao, čeka vas prava poslastica. Naime jedan od najzanimljivijih elemenata dvojke upravo je mogućnost da na početku igre pročita vaš save te na temelju stotina varijabli iz njega oblikuje Galaksiju na osnovi vaših odluka u prvome dijelu. Producenti dvojke napominju kako je to mnogo više od kozmetičke varke, te da se prvi put u jednoj igri provodi tako opsežno korištenje savea, što namjeravaju napraviti i u posljednjem nastavku trilogije Mass Effect. Neke od

BEZ ZAKAŠNELIH TEKSTURA

Napitniji tehnički problem koji se u jednoj rezultirao čestim kolapsiranjem učitavanja tekstura potpuno je uklonjen



GRUNT Ako ste mislili da je Wrex iz jednice opaki, čekajte tek da upoznate ovu beskompromisnu bektijul

TEŽAK ODABIR

S obzirom na to da će količina igranih NPC-ova u vašem timu u dvojici biti povećana, izbor njih samo dvoje za odlazak u određene misije uvijek će biti problematičan

odluka čije ćete rezultate vidjeti ubrzo nakon početka igre su recimo one vezane za postavljanje novog člana Galaktičkog vijeca, zatim jeste li žrtvovali ili pošteđeli nekoga od članova svojeg bivšeg tima (od kojih se dobar dio pojavljuje u raznim sporednim ulogama, no nije još sasvim jasno hoće li vam se ipak netko od njih moći pridružiti i u akciji i slično.

OZBILJNIJI AKCIJSKI DOŽIVLJAJ

Neka vas ovaj naslov ne zavarava, Mass Effect 2 će ostati prvoklasno roleplaying iskustvo. No BioWare je ovaj put

NEISPUNJENA DLC OBEĆANJA

U VRUJEME DOK skraćena DLC još uvijek nije imala značenje koje ima danas, a Xbox 360 još nije ni bio na policama dućana, biowareovci su davali prilično revolucionarna obećanja da nakon izlaska prvoga ME-a priča ne završava te da će se ona nastaviti u novim downloadable poglavljima sve do izlaska dvojke. To je sve dakako palo u vodu. Doduše dosad su se pojavila dva DLC paketa, no iznimno kratki i siromašna sadržajem od kojih je najnoviji Pinnacle Station, koji je na Xbox Live stigao samo nekoliko dana prije završetka ovoga broja GamePlaya.



PINNACLE STATION Najnoviji DLC po cijeni od 400 MS bodova u sebi je zapravo objedinio nekoliko interesantnih combat scenarija... ne bismo se žalili da je BioWare u sve to uključio malo više kvalitetne naracije



NORMANDY V lander iz svemirski brod iz jedinice oporavlja se ključnu ulogu u Mass Effect 2

RAZNOVLIKIJA OPREMA
Osim funkcionalnosti očekuje i vizualno međusobno mnogo različite komade naoružanja, oklopa i raznih ostalih gadgeta od onih u jedinici

THANE Jedan od najvećih i najbogatijih klanova u galaksiji. I među članovima mnogo ima spremnih na sve



— Tehnički ovo bi trebala biti najispoltrantija i najdotjeranija Igra koju su ovi kreativni Kanadani dosad izdali —

Izveo niz preinaka na sustavu borbe koji će dvojkup učiniti znatno ozbiljniji, ali i zabavniji akcijskim shooter iskustvom. Možda najprimetnija izmjena je da više nema međupackova. Shepardov health se sada automatski obnavlja dok god je na sigurnom i ne prima neprijateljsku paljbu, znači manje više kako je to već standardno izvedeno u današnjim shooterima. Sustav covera je izmijenjen, funkcionalno mnogo bolje je je automatiziran. Uvedena je jedinstvena municija za sve "standardne" klase naoružanja. Dodan je niz novih kategorija naoružanja od kojih su nam se najinteresantniji učinili heavy weaponsi, među kojima se našlo zaista svega, a sami smo imali priliku isprobati raznorazne missile launchere. Tu su i nove biotičke i teč sposobnosti, no to je jedno od područja o kojem BioWare namjerava više otkriti u idućim mjesecima. Ali neprijatelja također je vidno poboljšao te ćete ih sada prilikom ciljanja moći gadati u točno određene ekstremitete, prema želji onespособljavaajući jedan po jedan dio. Vrlo je zgodan i prerađeni sustav taktičkih naredbi za vaš tim. U svakoj misli ćete uz sebe i dalje moći imati maksimalno dva NPC-a. No sada ćete ih moći mnogo

efikasnije i razumljivije usmjeravati ds tijekom borbe čine točno ono što vi želite.

STRANPUTICA

Dok je najveća količina žalbi vezanih za prvi ME došla na račun njegove tehničko programerske strane, nas su na kraju najviše razočarale jednolične, uglavnom totalno nezanimljive dodatne misije od kojih je većina bila razbacana monotonim površinama raznih planeta. BioWareovi su takav koncept sidequestova u Mass Effectu 2 potpuno napustili. One bi sada trebale biti konkretnije, mnogo se ozbiljnije odražavati na ostale događaje u igri te s njima već u startu biti prilično bolje povezani. Čak je i način na koji ćete istraživati nepoznate planete promijenjen. Naime prije nego se spustite na neku od njih, bit će je potrebno iz orbite scaniirati te tek pri pronalasku lokacija od posebnoga interesa krenuti u njihovo istraživanje. To, koliko smo doznali, nećete više raditi u višenamjenskom terencu Makou nego u novoj vrsti vozila za planetarna istraživanja koje zasad još nije prikazano.

BIOWARE S GLAČALOM U RUCI

Igraćući Mass Effect 2 dobrih pola sata u najnovijem press demu napravljenoj posebno za gamescom, već sada smo se uvjerili u jednu od važnih BioWareovih



BATAARIJANCI Iako se u prvom ME-u osim nakratka u prvom DLC-u nisu uopće pojavili, u dvojci će imati prilično važnu ulogu



KROGANCI Kao rasa, na prstu ME-a će ovaj put imati mnogo veći utjecaj a i dobit će priliku posjetiti njihov matični planet

NATRPAMO DETALJIMA

Poseban trud je ulazen u to da sve lokacije odaju posebnom atmosferom te su mnogo detaljnije od onih u jedinici

tvrdnji vezanih za igru. Tehnički ovo bi trebala biti najispoltrantija i najdotjeranija igra koju su ovi kreativni Kanadani dosad izdali. Irinitano i često zakašnjelo učitavanje tekstura potpuno je uklonjeno, a sve skupa videlo se vrlo glatko čak i u grafici zahtjevnijim situacijama. BioWareovi ovaj put čvrsto stoje iza najave kako se igra ni u jednom trenutku neće vrtjeti ispod 30 frameova u sekundi, a svi dobro znamo kako je Mass Effect na Xboxu 360 u određenim situacijama znao dobro zabraditi i ispod koliko-toliko tolerancijnih 20. To sve skupa, uz uvođenje još detaljnijih tekstura i novih zanimljivijih

rješenja za atmosfersko osvjetljenje, trebalo bi rezultirati jednom od vizualno najatraktivnijih igara iduće godine. S obzirom na BioWareovu spremnost da ME 2 prezentira na svakom, pa i najmanjem press eventu u posljednjih nekoliko mjeseci, vjerujemo kako su očekivanja da će se igra pojaviti najkasnije do proljeća iduće godine ovaj put potpuno opravdana. **Damir Durović**

MASS EFFECT: REDEMPTION

POČETKOM SIEČNJA IDUĆE godine u prodaju kreće prvi serijal stripova Mass Effect. Riječ je o suradnji BioWarea s poznatim strip-izdavačem Dark Horse Comicsom. U njihovu idućem Redemption pružit će se dodatan uvid u događaje koji su se zbivali između prve i druge igre, u trenutku kad je Shepard misteriozno nestao.

DARK HORSE COMICS Da se radi o iskustvenoj ekipi strip-crtaca možete se uvjeriti iz njihove nedavne suradnje s BioWareom na stripu The Old Republic koji u poglavljima izlazi besplatno na netu



Insider

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



gamescom 2009

prvi pa NAJVEĆI

Povratak sa gamescom, najvećeg europskog sajma videoigara i jednog od napornijih izlaza ovog ljeta, priušto nam je dovoljno vremena da prodiskutiramo ono što smo vidjeli, ali i način na koji ćemo vam to prezentirati. I zaključili smo da vas definitivno ne moramo gnjaviti formalnostima. Informacije su tu, pa navalite: na sljedećim stranicama naći ćete nove vijesti o igrama o kojima smo već pisali, detaljne prikaze novootkrivenih specifičnosti igara koje prije nismo imali prilike toliko dobro istražiti te sve ostale dojmove sa gamescoma. A uz to, evo i necenzuriranog opisa kako smo do svih tih saznanja došli.



ČISTI UŽITAK
Vidi se na licima igrača. Ne i na licu hostese.

SAMO STRPLJIVO Zamislite se igre i prezentacije čekali su redovima, a uočili smo da se njima vrlo malo pregovaraju

POČELO JE INTENZIVNO. Na 30 stupnjeva istrčali smo iz zavičaja i jurili na prvu konferenciju za novinare nadajući se da će na njoj biti hrane. Radilo se o Electronic Artsu a njihove su nas čokoladice razveselile jednako kao i akrobacije Petera Moorea kojeg je Katarina Witt (dla, slavna klizačica koju su doveli da malo podigne atmosferu) sažalno gledala dok je promovirao dodatne vježbe za EA Sports Action. Osim toga, bilo je prilično ukočeno, a najzabavniji trenutak bio je završetak prezentacije za Dante's Inferno, kada nam je poručeno da se "vidimo u paklu". Vjerojatno su vidjeli da smo neke čokoladice strpali u torbu za kasnije. Već tu smo uočili nešto što smo poslije potvrdili na svakom koraku: novinari u svijetu videoigara ljudi su za iPhoneima. To nam je na sajmu praktički bio znak raspoznavanja.

Sonyjeva konferencija bila je 45 minuta nakon one Electronic Artsa na lokaciji do koje se dolazilo jednostavnim prelaaskom ulice. Veliki se poznaju po eleganciji, pa su se Sonyjevi i EA-ovi dogovorili da prva zavisi dovoljno rano da svi stignu na drugu. Odmah na početku uočili smo postojale s desne strane pazornice i znali

5
dana

245.000
posjetitelja



Posjetitelja sajma bilo je svih starosnih i spolnih skupina, pa su i štandovi s najneobičnijim igrama našli svoju publiku

da će na njemu na kraju stajati PS3 Slim. I tako je i bilo. Što je još bilo na konferencijama saznajte u okvirima, ali svakako treba reći da je Sony ponudio mnogo bolju klopku i piće (hrenovke, čokoladni pudling, losos s umakom, nekakva čudna krema od kave s jagodom, mljeveno meso u nekom ljutom umaku, pivo, vino, sokovi...). Prvi dan završili smo prilično zadovoljni hranom i novitetima koje smo vidjeli, iako ne i bežičnim internetom u hotelu. Naime, veza je najbolje radila u kotelbaru znakovita imena Aloha, kojim je upravljala simpatična tursko-kinesko-balkanska grupica iskusnih turističkih djelatnika. Ne treba ni spominjati da smo tamo prilično često boravili, i da su od tamo poslani mnogi tweetovi na twitter.com/GPInfo te postovi na GamePlay forum kojima smo vas informirali o "stanju na terenu". Mogli bismo još dosta pričati o specifičnostima smještaja na možda je najjednostavnije reći da je hotel u potpunosti opravdao dično ime "Kunibert opaki".

PRIJE RAZUĐANE GOMILE

Sljedeći dan bio je najzabavniji za "pravu posadu" jer je sajam bio otvoren samo novinarima, izdavačima i ostalim predstavnicima industrije videoigara a ne i kupcima, igračima koji će stići sutra. Tako smo imali priliku u miru isprobati



GC 2009

Najbolje po izboru nepoznatih

NAJ-IGRE SAJMA u Kölnu birao je žiri sastavljen isključivo od ljudi značajnih na njemačkom tržištu videoigara, poput Christiana Bigge, glavnog urednika časopisa Computer Bild Spiele, Jürgena Hille, predstavnika u državnom odboru za cenzuru softvera za mlade, i Bernharda Schneidera, direktora nabave za trgovачki lanc Müller. Ipak, izbor tako složenog žirija nije bio pretjerano iznenađujući. Evo što su odabrali:

- Najbolja igra sajma: StarCraft II - Wings of Liberty
- Najbolja igra za konzole: Uncharted 2: Among Thieves
- Najbolja prijenosna igra: The Legend of Zelda: Spirit Tracks
- Najbolja mrežna igra: Alien
- Najbolja PC igra: Call of Duty: Modern Warfare 2
- Najbolja obiteljska zabava: Mario and Sonic at the Winter Olympics



26 WoW: Cataclysm



30 Augmented Reality - EyePet



32 GTA: Ballad of Gay Tony

na SVIJETU

Od Sonyja sa smiješkom

SONYJEVA KONFERENCIJA DONIJELA je jednu veliku vijest: PS3 slim, ali i hrpu sitnica koje su gotovo izgubljene pod težinom najave novog modela i nove cijene. No da prvo to riješimo: PS3 slim je u prodaji od 1. 9., cijena mu je snižena na 299 eura (u Hrvatskoj je to postalo 2699 kn), a u isto vrijeme snižena je i cijena starog modela na istu razinu, dok se ne raspada. Naravno, govorimo o preporukama proizvođača, koje trgovine mogu i ne moraju poslušati. Novi model je manji (za trećinu), lakši (za trećinu), te koristi (pogoditi ste) trećinu manje energije. Jedini pravi nedostatak u usporedbi sa starim PS3-jem je nemogućnost instaliranja Linuxa, a valja spomenuti i promjenu logoa - kako onog na konzoli tako i onog koji se pojavljuje na ekranu kad je upalite. Iz direktnog iskustva vidjelo nam se što je konzola još tiša i što se manje grije, a moramo priznati da je dio s tipkama za uključivanje i isključivanje (koje su sada "prave tipke"), a ne površina osjetljiva na dodir) koji je napravljen poput ogledala, vrlo atraktivan. I da, još jedna sitnica: PS3 slim je prilično nestabilan ako ga postavite okomito pa je u tu svrhu preporučljivo dokupiti specijalni stalak. Od "realnih" vijesti iz konferencije na treba zanemariti hvalisanje brojčana koje uključuje 23,7 milijuna PS3 konzola u svijetu, od čega 10 milijuna u Europi te stalno rastući broj računa na PlayStation Networku (u našoj redakciji prosječno tri po glavi). Posjetitelji PS Home veseliti će nove lokacije: SingStar - gdje ćemo plesati i slušati glazbu, te Audi - tematski vezana uz istoimeni marku automobila. Također je najavljena nova verzija PS3 filmovima koja je u trenutku dok ovo čitate već aktualna pa o detaljima nećemo, a nama posebno zanimljiva najava je početak prodaje PSN prepaid kartica za kupnju u PlayStation Storeu i u Europi. U Hrvatskoj, saznali smo od distributera, za sada još ne. Brojne europske zemlje dobit će mogućnost pristupa trgovini VidZone digitalnim videodiskovima (Hrvatska, naravno, još ne). A ono što bi trebalo funkcionirati u Hrvatskoj jest nova usluga za PSP koja će omogućiti kupnju i čitanje stripova u digitalnom obliku. Sony je sklopio ugovor s Marvelom, pa su na konferenciji snažno promovirani upravo njihovi stripovi, no spomenuto je da će se istim putem distribuirati i stripovi drugih, manjih izdavača. PSP će također dobiti posebnu kolekciju igara nazvanu Minis. Radit će se o malim (do 100 MB) igrama, dostupnim isključivo putem downloada, koje bi trebale biti relativno jeftine i jednostavne te namijenjene za kratku razbibrigu. Otkrile kao igre na mobilnim telefonima. Od 1. listopada bit će dostupne 15 Minia, a do kraja godine u ponudi bi ih trebalo biti oko 50. Naravno, najljepše će ih biti igrati na PSFGO, no ni njega do daljnjega u Hrvatskoj neće biti.



VOLANI SVUDA OKO NAS
Gotovo sve su se vozilce igre igrali volanima, no otkrili smo da neke bolje funkcioniraju na kontrolerima (npr. Forza 3)



90 %
izlagača već je
potvrdilo ponovno
sudjelovanje 2010.



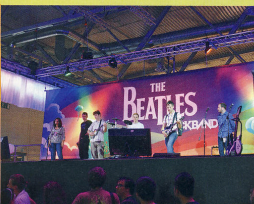
Na gamescomu
su, za razliku
od E3-ja, igre za
računala mnogo
zastupljenije

igre, razgledati štandove i katkad uhvatiti uz igru i nekog od njezinih kreatora. Hostese se moglo vidjeti iskreno nasmiježene (jer još nisu bile umorne od poziranja i izbjegavanja pipkanja), a iako je sve bilo prilično konzervativno uređeno, nagledali smo se golim nogu jer vruće hladice su im praktički bile službene odora. Imali smo i zanimljivih iskustava pri igranju igara s drugim kolegama iz branše. Tako smo nekim njemačkim novinarkama objašnjavali da se Super Mario Bros. Wii mora igrati tako da se Wilmote okrene vodoravno, te se strelce koriste za kretanje a tipka 2 za

skok - jer oni su mislili da se to igra detekcijom pokreta i nikako im nije bilo jasno zašto taj brkati čiča ne skače kad mahnu Wilmoteom prema gore. Jednako zabavno bilo je objašnjavati trojici suigrača da demo Halo 3: ODST koji smo igrali nije deathmatch nego kooperativni. A bilo je super: igra počne i svi se spawnamo u istoj sobi, a njih se trojica okrenu na nas i raspale. Na sreću je "friendly fire" bio isključen pa nam nisu ništa mogli, ali trebalo je nekoliko minuta da shvate da im nismo mi neprijatelj nego da moramo zajedničkim snagama



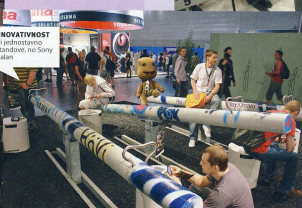
PREMIJERA PlayStation 3 slim predstavio je prvi čovjek Sony Computer Entertainmenta, Kazuo Hirai



SAMO PRAŠITE! LEGO i Beatles Rock Band, Guitar Hero 5, Band Hero... sve se to moglo isprobati uživo i svima pokazati da nemate sluha



NEOZBIJNA INOVATIVNOST
Neki su izlagači jednostavno donijeli stare Standove, no Sony je uvijek originalan



GC 2009

E, a di su noviteti?

IAKO SMO gamescom započeli Electronic Artsovom konferencijom, treba biti iskren i reći da je od svih konferencija na sajmu upravo ona donijela najmanje novih informacija. Najviše se pričalo o FIFA i 10 o kojoj smo mnogo više saznali iz kasnijih prezentacija i razgovora s producentom, najavljene je nastavak (dodatna vježba) za EA Sports Active koji se zove originalno EA Sports Active More Workouts, te su ukratko predstavljene i ostale EA igre koje smo kasnije detaljno razgledavali na sajmu (Sims 3: World Adventures, Brutal Legend, Dante's Inferno, Dragon Age, Mass Effect 2...). Ukratko, nije najavjen ni jedan hit naslov za koji od prije nismo znali, što nas je pomalo razočaralo.



POKAZI ŠTO ZNAŠ EA Sports Active More Workouts, koji gladi u studenome, predstavio je sam Peter Moore, uz moralnu potporu nekad slavne klice Katarine Witt

više od
4000
predstavnik
raznih medija
(među kojima
trojica iz
Hrvatske)



gamescom
je dokazao
da Europljani
vole videoigre
i brojem
posjetitelja
potukao sve
slične sajmove
na svijetu



NAJVAŽNIJA SPOREDNA...
FIFA i PES standovi konstantno su bili prepuni, a vedna posjetitelja i prilično je dobro znala berzati digitalnom logom

protiv onih koji nas čekaju vani. O tome da hostese nisu znale što prezentiraju ne treba ni govoriti. Ali su se trudile s onim što znaju. Na primjer, simpatična plavuša s kojom smo kooperativno igrali Spybong odmah nam je pokazala kako se otkrivaju i otvaraju nevidljivi bonus paketi razbacani po levelu – jer je to bilo jedino što je znala. No zanimljivo je da smo hostese često vidali kako same igraju igre kada nikog nije bilo u blizini pa su se u nekoliko dana sajma prilično izvježbale. Ipak, koliko god to čudno zvučalo, zanimljiviji od hostesa bili su producenti ili dizajneri koje smo tijekom ovog prvog dana još znali



hvatati na Standovima te su bili vrlo sretni što nekog zanimaju detalji o njihovoj igri. Nakon nekoliko pitanja u kojima bismo im pokazali da znamo više od prosječnog novinara njemačkog dnevnog lista bili su spremni otkriti dosta zanimljivih informacija. Informacija je bilo podosta i na Microsoftovoj

Isprobali smo Project Natal

ZAHVALJUJUĆI POZNAVSTVO SA stranim Microsoftovim PR-ovcima [koji su naše gore list], ukazala nam se jedinstvena prilika da se nađemo među privilegiranim novinarima kojima je na gamescomu sam Kudo Tsunoda, kao voditelj projekta, prezentirao Microsoftovu glavnu tehnološku inovaciju za iduću godinu - Project Natal. Ne samo da smo tako prisustvovali prezentaciji, nego smo dobili priliku i isprobati, doduše u prilično kontroliranim uvjetima pažljivo nadzirani od grupe vodećih Microsoftovih PR-ovaca, dva osnovna dema koji su prvi puta prikazani također malejnoj skupini novinara na E3-u. U prvom slučaju radilo se o jednostavnoj mini igri u kojoj koristeći kompletno svoje tijelo nabijate i odbijate lopte razbacujući sud na drugom kraju prostorije. Ostali smo ugodno iznenađeni koliko je precizno Natal mapirao pokrete apsolutno svih naših ekstremiteta te prilikom izmjene igrača, kada je prilice visokog i krupnog Kudoa zamijenio naš viti novinar, prikladno zamijenio avatara igrača na ekranu. Ipak latencija, odnosno kašnjenje u prenosu pokreta, bila je u nekim situacijama vrlo primjetna, te iako nismo uspjeli dobiti točnu informaciju o kojim vrijednostima se radi, rezultati su nas podsjećali na prve igre na Wiiju. Barem što se tiče brzine prijenosa pokreta. S obzirom da je do izlaska finalne verzije Natala ostalo otprilike još godinu dana, jerovrat ćemo Microsoftovu i Tsunodu, koji tvrde kako će na tome području biti napravljeno još puno pomaka do finalnog komada hardvera i softvera objedinjenih pod imenom Natal. Drugi demo koji smo imali prikazu isprobati zapravo je modificirana verzija Burnouta, u kojemu igru kontrolirate simuliranjem držanja i okretanja "nevidljivog" volana dok gas dodajete odnosno kočite istupanjem desne noge prema naprijed odnosno natrag. Tu su kontrole funkcionalne i iznenađujuće usvjetljive i prema našoj subjektivnoj procjeni latencija je bila daleko niža nego u prvom demu, najvjerojatnije zbog toga što je hardver u ovom slučaju morao pratiti pomicanje znatno manjeg broja točaka našeg tijela. Za sam kraj prezentacije, Kudo nam je pokušao približiti način na koji Natal zapravo funkcionira

prikazujući nam paralelni pogled na nekoliko njegovih različitih kamera/ senzora. Jednu od ključnih uloga u tome igra infracrvena kamera, koja će igranje omogućiti i u uvjetima minimalnog osvjetljenja prostorije, a koja je dobrim dijelom zaslužna, u kombinaciji s ostalim kamerama/senzorima, za omogućavanje kompletnog 3D mapiranja tijela. Na kraju nismo odvojili te smo piknuli Tsunodu pitanjem vezanim za mogućnost preciznog mapiranja prstiju. Na što je prilično spremno pokazao kako to u principu radi ok, ali i kako bi do problema moglo doći u slučaju većih razdaljina od Natal kamere (primjerice ukoliko živate pored dnevni boravak) i u slučaju da odredenu igru, u kojoj se očekuje da stojte daleko od kamere, zaigrujete manja djeca. Kao rješenje takvog problema naveo je jednostavno približavanje TV ekranu (i kameri) što bi igra trebala sugerirati igraču nakon što prepozna problem. Sve u svemu Microsoft pred sobom ima vrlo zanimljiv komad tehnologije na uspjeh će se mjeriti kvalitetom igara napravljenih isključivo za Natal. Trenutačno su sve mogućnosti otvorene i u iduću godinu dana imaju dovoljno vremena za usavršiti osjetljivost tehnologije i pripremiti zadovoljavajuću količinu specifičnih igara na launchu. Nadamo se da će to i učiniti.



NIJE MAČI SPECIFIČNOSTI Avanturističke strategije i menadžerske igre bile su vrlo zastupljene i privukle mnogo pažnje posjetitelja



i Konamijevoj konferenciji za novinare, iako ponajviše o već napvijenim igrama. Doduše, Fable III je bitna stvar, a ukazanje Hideo Kojime uvijek prati navala otkrivanja iz publike koji treba jednostavno treba osjetiti... no, o svemu tome više u ožujkovim okvirima.

VRATA SE OTVARAJU

Slijedeći dan 'navale' šušabe u rekordnom broju kako to kaže Mile - jer vrata sajma otvorila su se za javnost i deseci tisuća igrača pohrlili su isprobati hitove koji se će igrati ove blagdanske sezone. Za novinare to je značilo manje posjeta velikim standovima koji su zakrčeni mnoštvom i više vremena provedenog

u poslovnim dijelu, na intervjuima i manjim prezentacijama na kojima se i tako o igri može saznati mnogo više zanimljivih detalja nego kratkotrajnim isprobavanjem u društvu neupućenih hostese. Ipak, prošetai smo tako do osjetimo gužvu, fotografiramo i vidimo što se ljudima sviđa.

Kao što smo i očekivali, najveća gužva bila je na Blizzardovom standu gdje se mogao igrati Diablo III i StarCraft II, a pokazati novinarsku iskaznicu i biti odmah prebačen na početak reda nikad nije toliko slatko koliko kada te sa zavišću gleda nekoliko stotina ljudi. No nismo to previse koristili. Naime, kad je trećina ljudi koji čekaju u redu ženskog roda, a određeni broj stariji od nas, nekako smo se morali ponastiti pristojno. Općenito, posjetitelji sajma bilo je svih starosnih i spolnih skupina, pa su čak i štandovi za koje smo bili sasvim sigurni da neće privući nikoga (npr. D5 igre u kojima timarite ponije ili upravljate traktorom) našli svoju publiku. Ipak, najveći dio vremena proveli smo na ranije dogovorenim ili perfidnim načinima dobivenim sastancima i intervjuima. Naime, kao časopis iz male države, GamePlay još nema svojitu slavu u industriji videoigara koji svojom kvalitetom zaslužuje. A ograničeno vrijeme velikih zvijerki prvo se dijeli najizrazitijim (engleskim i američkim) novinarima i web stranicama. Tu pomaže prijateljevanje s PR osobama domaćih zastupnika (hvala Hrvjoe, Davor, Monika, Mila), ali i samouvjeren nastup iskusnog novinara koji je uvjeren da je njegovo ime nekim čudom ispalilo s liste za ekskluzivnu prezentaciju. A ekskluzivnih i onih namjerenih ograničenih prezentacija je bilo zaista mnogo. Toliko da smo, iako nas je iz GP redakcije na sajmu bilo trojica, neke stvari morali preskakati jer se jednostavno nismo mogli rasporediti na 6 mjesta u isto vrijeme.

Iskustvo nam je omogućilo da ipak pokrijemo najzanimljivije. A materijala je bilo toliko da će mnogo igara koje smo vidjeli dobiti samo nekoliko redaka prostora. Na primjer, prisustvovali smo detaljnoj prezentaciji alata za dizajniranje staze u Sonyjevoj igri MotionNation, koji je zaista tako jednostavan kao što su ga ranije predstavili. Sasvim prihvatljivo stazu, uključujući teren, ukrase i okolinu, moguće je napraviti za desetak minuta, a ako si date truda, samo vas mašta ograničava u stvaranju zaista ludih kreacija. I tako igra koja nam se na prvu loptu činila osrednjim skoči na listi naših želja za dobrim desetak mjestima. No ima i suprotnih učinaka - na primjer Band Hero nas definitivno nije oduševio jer osim opcija za povećavanje DS-a i Wiija nismo vidjeli ništa značajno što bi ga učinilo različitom od serijala Guitar Hero. Osim ogromnih gužvi koje su stvarali fluktuirajući novinarske populacije. Prvog su dana sobe za novinare bile pretrpane, sjedilo se i po podu, a osoblje sajma iz svojih je soba donosilo dodatna računala jer nekoliko desetaka pripremljenih za novinare nije bilo dovoljno. No već slijedeći dan situacija je bila mnogo ugodnija. Na sajmu su, naime, prvi dan bili predstavnici najrazličitijih medija - od specijalističkih časopisa do 'lifestyle' web

458

izlagača iz
31 države

120.000

četvrtinoh metara



Među najvećim redovima bio je onaj na Blizzardovom štandu, za igranje StarCrafta II i Diabla III



stranica i njemačkih dnevnih listova – pa su svi oni kojima videogig nisku ključna tema brzo skupili materijale za općenitije prikaze i pokupili se.

U POTRAZI ZA SITNICAMA

Posljednji dan boravka na sajmu posvetili smo 'popunjavanju rupa', tj. hvatanju informacija koje su nam ranije promakle ili igara koje su bile niže na listi prioriteta. To je značilo mnogo jurnjave da se uhvate posljednje prezentacije prije nego se umorni producenti, programeri, dizajneri i animatori vrate u svoj prirodni okoliš i nastavu rad na naslovima koji izlaze za koji mjesec. Bila je to i prilika da razveselimo prezente manje atraktivnih igara, koji su uvijek znatno manje zaposleni pa s razočaranjem gledaju redove za prezentacije hit-naslova. Tako je, na

primjer, bilo s producentom FIFA Managera kojeg smo često vidjeli kako potišteno priča s hostesama ispred svoje sobe, dok su se s druge strane hodnika (gdje se prezentirao Sims 3 World Adventures) novinari gurali za mjesto. Vjerujemo da je to bilo samo privremeno i da su ga kasnije zaposlili njemački novinari koji poslovitično vole nogometne menadžere. Općenito, treba reći da je sam bio vrlo dobro izbalansiran, pa za razliku od E3-a na kojem su igre za konzole imale veliku prednost, ovdje to nije bilo toliko izraženo. Njemački je tržište poznato po ljubavi prema računalnim igrama, posebno strateškim i menadžerskim simulacijama te avanturama. Igre



PA KAKO SI MI TI? Jooci, tak sam ti super svojim prijatelj!



SVE ZA NOVINARE Za igranje FF XIV se moralo prijaviti par dana ranije ali mi smo upali pomoću iskaznice. I nismo razočarani.

gamescom 2010.
održat će se od
18. - 22.
kolovoza 2010.



Čini se da
kamere
postaju sve
važniji način
interakcije s
konzolama

GC 2009

Molyneux kao zaštitno lice europskog Microsofta

JOS UVIJEK NOV na poziciji kreativnog direktora Microsoft Games Europe, Peter Molyneux je čitavu M5 konferenciju na gamescomu odradio sam. U gotovo sat vremena najavio je Fable III te objavio kako ove jeseni Microsoft putem Xbox Livea u prodaju namjerava pustiti Fable II Episodes. Riječ je o razdijeljenoj verziji Fablea II, čija će prva epizoda biti besplatna, dok će se ostale moći zasebno kupovati i to isključivo digitalnim putem. Interesan eksperiment u čiji uspjeh i nismo baš toliko uvjereni.

- Third in series, and second outing on same format can be a problem.
- Players must always be surprised, must always "know the unexpected".
- Choice and consequence is still a big thing.
- Two big areas of innovation:
 - As told with the game mechanics, question the "narrative" story.
 - Be built with the story and drama



RJEČITI MOLYNEUX Jedan od omiljenih nam dizajnera i ovaj put je oborio buda i doline za svoju novu igru



BITANGE I PRINCEZE
Raznolikost posjetitelja
bila je zaista velika



BOJA MEVINOSTI Ne samo Nintendo
stand, nego i sve na njemu, uključujući
i hostese, bilo je bijele boje



ZIVE LEGENDE
Slavni je imena u
usporedbi s E3-jem bilo
malo, no Hawkster je
dosta svima pokazati
da još uvijek zna kako se
to radi



GC 2009

Hideo i Takatsuka zvijezde Konamijeve presice

PO UOBIČAJENOJ PROCEDURI Konami je konferencija održana je u premlađoj prostoriji i s kašnjenjem od 45 minuta. S druge strane pitanje je bi li veća prostorija bila dovoljna za sve fanove tvorca Metal Gear Solid serijala - Hideo Kojime te PES-a Shingo «Seabass» Takatsuke. Kojima je poručio kako je PS3 konzola idealna za novi nastavak MGS-a jer mu se sviđa ideja igranja u pokretu, dok je Takatsuka prezentirao sve novitete nove PES-a (o kojima smo pisali u prošlom broju GamePlaya) ali i premijerno pokazao 360 stupnjeva kontrole igrača kao odgovor na FIFA serijal.



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW Hideo Kojima je samo najvio novu Castlevaniju no riječ je preuzeo producent igre Dave Cox. Ipak nismo saznali ništa novo od E3-a osim da će autori igre učiniti sve da fanovi serijala budu zadovoljni prelaskom u 3D.



PES 2010 Shingo «Seabass» Takatsuka prezentirao je novosti u PES-u koji bi trebali dramatično unaprijediti, po njegovim riječima, najbolju simulaciju nogometa

tih žanrova moglo se vidjeti i zaigrati na svakom koraku - i to primarno na računalima. Kad smo kod njemačkih specifičnosti, zanimljivo je da smo, kao novinari koji nisu iz Njemačke, imali pristup prezentacijama igara koje nisu bile cenzurirane u prikazu krvi i brutalnosti, pa čak i nekih koje možda nikad neće biti puštene u prodaju u zemlji u kojoj su izlagane (npr. Resident Evil Dark Chronicles). Eto, jednom da nam to što smo iz Hrvatske i pomogne. U ležernoj atmosferi posljednjeg dana imali smo se prilike i opustiti uz neke igre. Na primjer uz Ubisoftov Just Dance, koji je upravo to što mu i ime kaže: plesna igra u kojoj jednostavno plesate pokušavajući pratiti pokrete plesača na ekranu. Iznenadili biste se, ali odabir pjesama je prilično dobar, koreografije koje se od igrača traže (bar one koje smo vidjeli) zabavne su, pa nas je igra osvojila, unatoč tome što nam se, dok smo igrali, smijalo pola štanda. Your Shape, također Ubisoftov proizvod, jednako je tako baziran na pokretu jer radi se o fitness igri specifičnoj po tome da se prodaje u kompletu s kamerom koja skenira vaše tijelo i prati pokrete. Moramo priznati da je vrlo precizno detektirala sve pogreške u vježbi što ju je izvodila mljava manekenka. Bolje nego mi, a zaista smo joj pažljivo gledali noge. Kad smo kod kamera, čini se da one polako postaju sve važniji način interakcije s konzolama, a o našim (vrij pozitivnim) iskustvima na tom području pročitajte u tekstovima o Natalu, EyePetu i Irvizima.

O TRENDOVIMA I ISKUSTVIMA
Kamere, vruće hlače i širenje cijanog tržišta za videoigre tek



Brojnim
atraktivnim
hostesama
vruće hlače
bile su
službena
odora

su površna opažanja jer izvlačiti trendove iz mora predstavljenih naslova vrlo je teško, ako ne i nemoguće. Gamescom je svakako dokazao da Europljani vole videoigre jer brojem posjetitelja potukao je sve slične sajmove na svijetu. Ipak, ne i brojem noviteta, jer iako je u Kölnu predstavljen PS3 slim, najavljen Fable III i prikazan Gay Tony, zapravo je bilo vrlo malo novih naslova za koje do sada nismo čuli ili ih već vidjeli. To posebno vrijedi za konzole, jer za PC je bilo dosta najava novih naslova, mada se u većini slučajeva ne radi o igrama koje će privući milijunsku prodaju. Čini se da su se mnogi izdavači s novitetima požurili na E3, a neki sasvim sigurno (iz Sonyja su to čak i potvrdili na konferenciji) čuvaju nekoliko zanimljivih objava za Tokyo Game Show što će se održati krajem rujna. No daleko od toga da smo malo toga saznali, kao što i sami možemo vidjeti iz količine tekstova u ovom

broju. A veća pažnja posvećena naslovima o kojima smo već nešto znali učinila je da nam neke igre, koje nas nisu osvojile na prvi pogled, stanu postanu mnogo zanimljivije. Čini se da je sajam, kojem je cilj kupce zainteresirati za nove igre, uspio djelovati i na nas, unatoč tome što se smatramo iskusnim novinarima. Očito smo još uvijek primarno - igrači.

GP

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

U SURADNJI S najgorim neprijateljem

Mario, Luigi i Bowser sada se bore za istu stvar - ali na različite načine



DS exclusive

NOVI NASTAVAK U Mario & Luigi serijalu još je jedan RPG smješten u poznati Mushroom Kingdom. Ključni sastojci poput istraživanja različitih lokacija, razvoja likova i taktičke borbe su tu, i slični su prethodnicima, no ima i mnogo noviteta. Na primjer, Mario & Luigi značajno dio igre provode unutar Bowsera, boreći se s protivnicima koje on proguta ali i pomažući Bowseru u borbama koje sam prolazi. U osnovi klasičan i sičan prethodnik M&L naslovima, BIS sadrži više mini igara, brojne nove predmete, vještine i načine borbe, a za pobjedu će se tražiti i mozak i refleksi. Podijeljen na dijelove u kojima upravljate dinamičnom braćom i dijelove u kojima vodite Bowsera, čini nam se da bi ovaj nastavak mogao biti najbogatiji sadržajem i raznolikošću, pa čak i inovativnošću obzirom da je priča zaista uvratna. Da od klasične ipak ne bi previše odstupili, sve počinje kad Bowser odluči otići Princezu Peach. No, onda se stvari zakompliciraju...



SKOK NA SKOK Najveći dio igre provest ćemo istražujući u 2D, no od borbi koje se slatkišno gemitiraju neće se moći pobjeći



ODABERI PRAVOG BRATA Mario i Luigi imaju različite sposobnosti i slabosti pa je u borbi ključno odabrati iko će napadati kojeg protivnika

gamescom ostale igre sajma

NFS: SHIFT

(PS3, X360)

U međuvremenu su se izdvojili i ljubitelji simulacije vožnje no mi smo i dalje pri stavu da će SHIFT biti idealan za one koji žele pomalo od simulacije i još više od akcije. I da će to biti sjajno.



(PC)

Vijeli smo finalnu rješačku verziju ove igre koja odise jedinstvenom atmosferom, engleska verzija trebala bi se pojaviti do kraja godine.



WHISPERED WORLD

(X360, PC)

Iako su prezentirali nešto manju rješačku verziju demoa s E3-ja ponovno su ostavili jak dojam na medije i potvrdili kako cijljaju na igranje tijekom proljeća 2010.



ALAN WAKE

Mafia II

(PC, X360, PS3)

OTVORENI gangsterski svijet



Težak je život mafijaša

PRODUCENT I ZAMJENIK producenta igre su nakon E3-a iskoristili sajam gamescom za demonstraciju stealtha i sustava policijske potjere, a posebno su naglasili kako su opcionalne misije i način na koji će se one otvarati - nematerijalno, prolaskom kroz glavnu priču - puno više od običnog bonusa. One bi trebale stvoriti dojam izbora igrača koji će tako sam krotiti svoju sudbinu. Interakcija s brojnim NPC-ovima i običnim građanima Empire Baya također je dodani oblik aktivnog sudjelovanja u radnji, a u mnogim situacijama igrač će imati izbor. Tako će česte primjerice moći pomoći prostutici

koja je netom prije išla iz kuće glavnog lika (ali ne i kreveta - ipak u kući ne živate sami), s kojom se najbližim prolaznik želi obračunati nakon ulaska s automobilima. Ukoliko se umiješate i tipu pokazate što ima jaču šaku (tiska borba izgleda baš kao u efektima), dama će se zahvaliti i ponuditi 'čaj i seks'. Prikazano je još nekoliko sličnih situacija, a ono što nam se posebno sviđa je primjerice prikazani sustav potjere i bijezanja od policije, gdje najčešće postoji i opcija izbjegavanja uzbunjivanja policije. Primjerice automobil se može ukrasti dupliranjem procesora, tim oblikom brave automobila umjesto krađom ali i bučnijim načinom razbijanjem prozora koji će sigurno privući pažnju okoline. Ako vas policajac uhvati na cesti s pištoljem u ruci, prvo će vas



IZBOR Prilikom svake interakcije s NPC-ovima ili konfliktima igrač će imati izbor na koji se način izvući iz svake situacije

MySims Agents [Wi / DS]

KAO PRAVI AGENT Tehnolške igrarke imaju veću veliku ulogu u rješavanju problema



VAŽNO JE ZVATI SE SIMS

Simpatična platformska avantura nema puno veze sa slavnim brandom

NAMIJENJENA PRVENSTVENO mladim igračima, MySims Agents je vrlo solidna igra u kojoj svojim agentom rješavate "opasne" misije prepune "teških" zagonetki. U osnovi kombinacija



TRENUCI OPUŠTANJA

Misije neće biti pretjerano napete, a vidjeti smo da igra ima i dozu humora

platformskih i logičkih izazova zamotanih u luskastu priču, igra bi sasvim dobro funkcionirala i bez opcije da uljepšavate sjedište svoje tajne agencije i modificirate svoje agente - obavezne za igre koje u svom imenu žele "Sims" dodatak. Pitamo se zašto je on ovdje uopće potreban, jer Agents je sam po sebi sasvim dovoljno šarmantan.



VOZILA Na raspolaganje ćemo imati preko 50 različitih autentičnih vozila

Uncharted 2: Among Thieves



STEALTH-KILL
Nathanova smokvica pretnika su impresivno animirana



AKCIJSKA AVANTURA

Oko 40 posto igre trebalo bi biti posvećeno istraživanju i rješavanju zagonetki, dok je ostatak akcija



Drakeov poboljšani stealth

Naughty Dog nam demonstrira slobodu i akciju Uncharteda 2

VIĐJELI SMO SINGLEPLAYER, vidjeli smo i igrali multiplayer, vidjeli smo kooperativne modove i par drugih detalja, a osim što je prikazan i jedan od najljepših i filmski složenih trailera, u Kölnu smo po prvi puta iskusili singleplayer i uvjerili se u brojna poboljšanja, prvenstveno stealth. Nakon kratkog spektakularno animiranog uvoda, eksplozivne akcije i klasičnog unchartedovskog napucavanja i skrivanja iza zaklona, otvara nam se prilika da isprobamo stealth, što smo objezbećili prihvatiti. Uncharted 2 nagradu stipljenje i u brojnim situacijama imat ćemo nekoliko mogućnosti kako pristupiti sljedećem konfliktu, što znači da stealth nije predodređen kao prije, a na ovaj se način stvara osjećaj slobode i izbora. Koliko god

stealth bio uzbudljiv i koliko god neprimjetna otkrivanja protivnika bila zadovoljavajuća i uvjerljiva animirana, bit će tek jedna od opcija, jedna od mogućnosti. U to smo se uvjerili nakon što smo odlučili nekoliko upravo završenih konflikata u stealthu odigrati u tradicionalnom pucačkom stilu. Podjednako smo se zabavili, podjednako oduševili spektaklom kojeg priređuju akcija, vizualni i zvučni efekti napucavanja i jako dobre reakcije AI protivnika. Nismo primijetili apsolutno nikakve predodređenosti i restrikcije pri pristupu akciji, a uz brojne avanturističke elemente, Uncharted 2 doista stvara osjećaj slobode i otvorenosti na velikim lokacijama. Uh, još samo mjesec dana...

ENGINE Naughty Dog je usavršio engine, a po riječima riječima puno vremena izdvajaju i u zasvojetavanju drugih programerskih studija kako iskoristiti snagu PS3 hardware



DANTE'S INFERNO

[PS3, X360]

Produkcijski mezon i atmosferom upućujući i na god of War dok smo ga igrali



[PS3, PS3]

Opcijni dojam je da funkcionira kao i PS3 verzija, iako nam se čini da je kreiranje, a skokovi presudni. Sudeći za modifikacije levela još nismo vidjeli.

LITTLEBIGPLANET PSP



[Wii]

Osim novih vješt, donosi i mogućnost modifikacija vješt kako bi se cijano djelovalo na točno određene dijelove tijela.

WII FIT PLUS



LEGO Indiana Jones 2

[PS3 / X360 / PC / Wii / PSP / DS]

NOVE AVANTURE Leveli će biti raznovidni i nuditi različite načine igranja, od platformiranja, zagonetki, vatnjice, do tučnjave i borbe protiv bossova



NASTAVAK najdraže nam LEGO igre

Obuhvaća kompletan serijal i stiže već ove godine

LUCASARTS OČITO uživa od primanja koja pridonose novi val LEGO igre, a Traveller's Tales nakon LEGO Star Warsa sprema svoj novi serijal. Punim nazivom LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues prati nove avanture Indyja i ekipe kroz tematiku svih dosadašnjih filmova, uključujući i zadnji. TT obećava pregršt novog sadržaja, a LEGO Indy 2 će se odvijati na sveukupno šest velikih hubova od

kojih će svaki biti sačinjen od pet različitih levela. Naglasak je i ovoga puta na kooperativnoj igri, zbog čega je uveden jedan revolucijski korak naprijed. Naime, coop više neće biti frustracija, budući da će se sada nakon većeg razmaka od suigrača i prelaska preko ruba ekrana prikaz igre razvijati, odnosno prebaciti u split-screen. LEGO Indiana Jones 2 u prodaju stiže već krajem ove godine, na svim aktivnim platformama.

Tower of Shadows

wii exclusive



Još JEDAN originalni 2D platformer

U ulozu sjene svoje

REVOLUCIJA I NAVAŁA modernih 2D platformera sve je popularnija i impresivnija, a čini se da će niz originalnih i svježih naslova nastaviti i Tower of Shadows. Riječ je o "malom" projektu popularnog Hudsona, namijenjenome isključivo za Wii, i to WiiWare. Tower of Shadows je u suštini 2D platformer koji će, kao i većina novih sličnih igara, ponuditi nešto originalno i specifično, a u ovom slučaju to je igranje u ulozu sjene, i to ne isključivo lika od kojeg je stvorena. Najdijeljenija karakteristična mehanika je kontroliranje sjene i okruženja manipuliranjem svjetlosti i kuta odsjaja, o čemu ćemo pisati detaljnije

kada nam Hudson konkretno objasni o čemu se radi ili kada ToS zaigramo. A tomu se s velikim nestrpljenjem radujemo i očekujemo naslov kalibra LostWindsa, tamo u proljeće sljedeće godine.



ICO Dvorac u koji je radnja smještena, atmosferom neodoljivo asocira na Ico

Stiže treća ekspanzija!

PC
exclusive

World of Warcraft: Cataclysm

Nove rase, level limit, guild leveling i izmijenjeno lice Azerotha

JEDNA OD NAJLOŠJE čuvarnih vijesti u posljednjih godinu dana najava je Blizzardove nove goleme ekspanzije za i dalje najigraniji MMORPG svih vremena World of Warcraft. Gotovo mjesec dana prije ovogodišnjeg BlizzCona na kojemu je službeno najavljen taj treći po redu dodatak već su sve informacije o Cataclysmu bile iscurile na nekoliko fanovskih websteitova. Uz stotinjak raznih manjih elemenata dodanih igri oni najbitniji su novi level limit koji je sada 85, dvije nove rase, guild leveling, nove kombinacije klasa i rase te epski scenarij koji će zauvijek izmijeniti kraljice Azerotha.



BLACKWING THE DESTROYER

GLAVNA TEMA SCENARIJA Cataclysmu kao i glavni negativac cijele priče ponovno je uzdizanje Dragon Aspecta Blackwing The Destroyer. Za njega se već stoljećima mislio da je mrtav no zapravo je skupljao snagu i kavao plan kako da Azeroth zavije u potpunosti kaos. Tijekom Cataclysmu Blackwing i njegove horde spali će i razori neke od poznatih lokacija WOW univerzuma dok će neke završiti izmijenjene iz nekih drugih razloga.



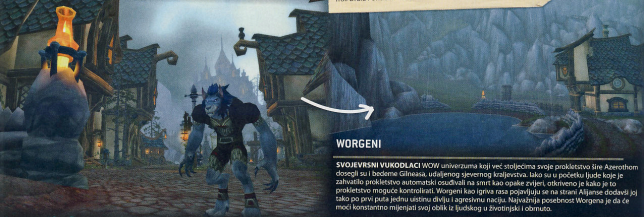
GOBLINI

IAKO SU DOSADA egzistirali kao neutralna rasa u Azerothu dio njihovih dalekih rodaka odлучio se za stranu na kojoj će sudjelovati u vječnim sukobima. Horda će tako konačno dobiti svoj ekvivalent malim i iznimnim gnomovima na strani Alijansa. Goblini dolaze u paketu i sa svojim potpuno novim starting zoneom, džunglom i divljim Lost Islandima gdje su dnevno bili porobljeni od strane lokalne populacije trollova. Specijalne vještine koje će Goblini kao rasa posjedovati su mogućnost korištenja rocket jumpa te bacanja bombi!



NOVE KOMBINACIJE KLASA I RASA

ODUVJEK STE ŽELJELI zaigrati dosada neobične kombinacije klasa i rase, a dolaskom Cataclysmu konačno ćete to moći i učiniti! Blizzard će u trećoj ekspanziji WOW-u dodati deset savim novih parova. Za Alijansu to su Dwarf Mage, Dwarf Shaman, Gnome Priest, Human Hunter i Night Elf Mage. Nove kombinacije pak na strani Horde su Blood Elf Warrior, Orc Mage, Taurin Paladin, Taurin Priest, Troll Druid i Undead Hunter.



WORGENI

SVOJEVRSNI VUKODLACI WOW univerzuma koji već stoljećima svoje prokletstvo šire Azerothom dosigli su i u bedeme Gilneasa, udaljenog sjevernog kraljevstva. Iako su u početku ljude koje je zahvalno prokletstvo automatski osuđivali na smrt kao opake zvijeri, otkriveno je kako je to prokletstvo moguće kontrolirati. Worgen kao i nova rasa pojavljuju se na strani Alijansa dodajući joj tako po prvi puta jednu uistinu divlju i agresivnu naciju. Najvažnija posebnost Worgena je da će moći konstantno mijenjati svoj oblik iz ljudskog u životinjski i obrnuto.

PROMIJENITE STRANU

NE RADI SE o novosti direktno vezanoj za Cataclysm ekspanziju, ali s obzirom na njenu važnost morali smo objaviti Blizzardovu odluku da uskoro počne nuditi svim igračima mogućnost mijenjanja strane na kojoj igra vaš lik. Tako ćete konačno moći odлучiti prijed s Horde na Alliance ili obrnuto u odgovarajuću francusku nakladu Blizzardu. Jedini uvjet pri prelasku na suprotnu stranu jest taj da ćete morati odabrati novu rasu koju je kompatibilna s klasom koju ste do toga momenta igrali s vašim likom.



Choose Your Language: [English](#) [Français](#) [Español](#) [Português](#) [Deutsch](#) [Italiano](#) [日本語](#) [한국어](#) [हिन्दी](#) [Chinese](#) [Russian](#) [Arabic](#) [Hebrew](#) [Hindi](#) [Indonesian](#) [Japanese](#) [Korean](#) [Malay](#) [Polish](#) [Portuguese](#) [Romanian](#) [Slovak](#) [Slovenian](#) [Swedish](#) [Thai](#) [Turkish](#) [Vietnamese](#) [Yiddish](#) [Zulu](#)

SUBSCRIBE NOW!

Here's just a sample of what you'll find in the first issue:

- World of Warcraft: 24 new pages! An in-depth look at how the game has evolved over five years.
- Insider: The lore behind the legendary weapons.
- New Content Preview: Exciting new challenges are coming!

and more...

WOW THE MAGAZINE

JOS JEDNA VELIKA vijest o World of Warcraftu koja se pojavila par dana prije službene najave treće ekspanzije. Najrašireniji MMORPG svih vremena zahvaljujući Blizzardu dobit će svoj prvi službeni časopis. Radi se o luksuzno opremljenom magazinu na 148 stranica koji će izlaziti tromjesečno a bit će ga moguće pribaviti isključivo pretplatom na www.worldofwarcraftmagazine.com. Cijena jednogodišnjeg tj. preplate na 4 broja iz Hrvatske iznosi 42 EURa.

davoralija@warezhr.org

Ghost Pirate of Voojoo Island

PC exclusive

MONKEY ISLAND
Sve nas u Ghost
Pirateu podsjeca
na lik od izgleda
preko netažnih
likova, do humora

Hommage Monkey Islandu

Nova avantura autora A Vampyre Storyja

NA GAMESCOMU JE prikazano mnogo europskih i neovisnih naslova, među njima i dobar broj klasičnih point & click avantura, a od svih bismo najprije izdvojili upravo ovu. Ghost Pirate of Voojoo Island je projekt Autumn Moona, u čijem smo A Vampyre Storyju uživali krajem prošle godine. Kao što to vjerojatno naslućujete, Ghost Pirate of Voojoo Island je očigledno inspiriran Monkey Islandom, kako po izgledu, tako i po karakterističnom humoru koji prati avanture neobične gusarske družine koju čine voodoo "šaman" Papa Doc, zanosna Jane Starling i brodski kuhar Blue Belly. Naš zadatak je da im njihova izdajatelja tijelom ponovno spojimo

s razdvojenim dušama nakon određenog spleta okolnosti, a što ćemo obaviti u maniri klasičnih p&c avantura. Ghost Pirate izgleda odlično, prepun humora i tradicionalne avanturističke zabave, te ga s nestrpljenjem očekujemo početkom sljedeće godine.



CRITIČ Crtački vizualni stil nas apsolutno oduševljava i inspirira jer je i od Vampyre Storyja

GP flash!

Square je objavio kako će Final Fantasy XIII u Japanu koštati 8800 Yen a odnosa eko oko 5 što je skoro duplo od standardne cijene

Lost Horizon

PC exclusive

PREKRASNO Lost Horizon dosta izgleda prekrasno, s detaljnim 3D pozadinama i modelima likova i objekata



Put oko svijeta u potrazi za ekspedicijom

JEDNA OD NAJZNAČAJNIJIH avantura prikazanih na gamescomu je Animation Artsov novi projekt, Lost Horizon, koji će se tematičkom i settingom razlikovati od Secret Filesa, jer smjesten je u tridesete godine prošloga stoljeća, s brojnim atraktivnim svjetskim lokacijama kao mjestima radnje. LH ćemo započeti na Tibetu, a u ulazi britanskog vojnika Fentona Padocka put nastaviti Hong Kongom, Indijom, sjevernom Afrikom i drugim lokacijama, u potrazi za izgubljenom ekspedicijom. I ovu avanturu igrano na klasični p&c način, dok će veliki naglasak biti na dijaloge, čiji će se razvoji, odnosno igrajevi

izbori unutar njih, odražati na ishode raznoraznih situacija. Igru će činiti i brojne akcijske sekvence o kojima ne znamo mnogo, no ono čega smo svjesni jest potencijal ove prekrasno dizajnirane i nazgled zanimljivo koncipirane avanture koju ćemo na PC-ju zaigrati sljedeće godine.



SUCELJE je dosta slično onome iz Secret Filesa, a djeluje vrlo pregledno i praktično

Rocktober



MUTIRANI KOMARCI Što god da ovo biće predstavljalo opasnost u stvarnom svijetu, malo bi bilo protivnika. Neka oni zanimljivi primjeri ostaju tajna – da ne kvatimo gušt igranja...

NA KRAJU PRVOG dana u košnici sajmita, nakon što su potpisnik ovih redaka pregledao desetak prezentacija igara i odigrao ih barem jednako jako, otupljeni i robotizirani senzori uzdižu u igrama već su rekli svoje pa od istog demoa Brütl Legendi, kojeg sam imao prilike igrati na E3-u, nisam puno otkrivao – samo potvrdu uspješnog dovršavanja igre i pesnjari engleza. Na to „samo“ preraslo je u novu oduševljenje igrom, koja ne donosi ništa razliku od onih u akcijskom žanru, ali ga zato izvodi na sjajan i zabavan način. Jack Black (Nacho Libre, School of Rock, High Fidelity) i Tim Schafer (Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts) dva su potpuno otkrivena lika koji su svoj humor uspješno prenijeli u igru. Odlično animirani likovi uvjerljivo dočaravaju

cinичne i neočekivane komentare te Blackove improvizacije ali i ostale glumce koji su dali svoj glas i sigurni smo – dobro se pri tome zabavili. A da zabava na gamerskomu bude još veća potvrduje se Schafer koji je na prezentaciji igre iznenađujuće otkrio kako su u multiplayeru, kojeg do tada uopće nije spominjao, u stvari prvo počeli raditi. A radi se o kombinaciji akcije iz trećeg lica i proizvodnje saludnih živih i neživih bića i vozila u pojednostavljenom RTS stilu, a sve s ciljem osvajanja rock pozornice na ne pretjerano velikoj mapi. Teško je opisati što se sve na njoj događalo u tih dvadesetak minuta, koliko je trajala borba između dva protivnika i čina tima autora igara, ali sigurni smo da će rijetki ostati ravnodušni na toliku količinu otkrivenog dizajna i humora. Mi smo, u svakom slučaju, pali sa stolice.



MIMIKA LICA ali i cijelog tijela na razini je kvalitetnih animiranih filmova pa do izražaja dolaze sjajna glazovna gluma Jacka Blacka ali i drugih glumaca i pjevača



CHICKS BAND Cure dijele istog frizera i stilista

gamescom09

ostale igre sajma

TONY HAWK: RIDE



[PS3, X360, Wii]
Kontroler odnosi board iz biline i na drinr izgleda iznenađujuće čvrsto, a za kvalitetu igre mislat čena retrostili puno više od 20 minuta bruka koliko su Activisionovi bili otptiljvi s nama.

[PC]
Alnogi su ga bili optical kao propali projekt no zna postapokaliptična poindidističn avarntura i dalje je u izvazuju ču je doajapla rekotilj vizualnih promjena.



A NEW BEGINNING

[X360]
Prebaki smo forzu s fanaticevimi Porsche 911 Turbo 5 Ertioe volanom i dok je grip sjajan, osjećaj vožnje baš i nije bio uvrteje na tome je pripomoglo i usporavanje i vrjed vožnje na tri elena.

FORZA MOTORSPORT 3



Tekken 6

[PS3 / X360 / PSP-1]



Oni su pobjesnili!

Novi, "originalni" način igre to baš i nije

KAO JEDNA od kulturnih 3D tučnjava s ogromnim brojem sljedbenika, Tekken se iz nastavka u nastavak ni ne smije previše promijeniti kako ne bi izgubio vjerne fanove. Šestica je tako u cijelosti tradicionalna, ali s par manjih i ne pretjerano značajnih dodataka. Primjer je "rage" osobina, koja pojačava borbe kada im energija padne Ispod određene razine i obavlja ih u crveno – ali iako će utjecati na taktiku vaše borbe, ne može se govoriti o značajnoj promjeni. Isto vrijedi i za novi način igre po imenu "Scenario

Campaign" (tako glupo ime možda je samo radna verzija za demo), izuzetno sličan Tekken Forceu i Devil Withinu iz ranijih nastavaka. Uglavnom, umjesto tučnjave u areni, ovdje napredujemo po linearnoj stazi boreći se s mnogobrojnim protivnicima. Osim standardnih udara, na raspolaganju su nam i oružja, a nama najbolji element Scenario Campaigna je mogućnost kooperativnog igranja zbog kojeg je to iskustvo pomalo sličilo Double Dragonu (tko se sjeća, uzdravlja!).

Venetica

[PC / X360]



NOVI LOOK, novi sadržaj

Venetica je sada dosta ozbiljniji, ljepši i perspektivniji naslov

VENETICA SE MNOGO promijenila od prošli put kad smo je vidjeli, i to definitivno na bolje. Osim što izgleda i zvuči jako dobro, očito je da je riječ o najvećem projektu Deck13 Interactivea, s najvišim budžetom do sada. Prvo što dolazi do izražaja je da se dosta poradi na poboljšanju vizualnog stila, pa iako se osjeća prisutnost Ankhia i Jacka Keanea, Venetica sada izgleda ozbiljnije, realističnije, s mnogo manje izraženim karikaturnim dizajnom likova.

Kombinacija hack & slash akcije, avanture u stilu Tomb Raidera i istraživanja velikih i prelijepo dizajniranih levela nam se jako sviđa, no s obzirom da će njemačka verzija igre vjerojatno biti u prodaji dok ovo čitate, strahujemo zbog primjetno velike količine bugova, što je oduvijek bila bolika ovog developera. Zadovoljni jesmo, no uvjereni smo kako će priča nastiti prevagu, a koja nas još uvijek nije posebno fascinirala.



AKCIJA je izvedena u klasičnoj maniri hack & slash-a s brojnim specijalnim potezima i skilovima

JOŠ VIŠE DESTRUKCIJE

Objavljen je konačni obrazlog izlaska

ODMAH ČEMO REČI da nas je Battlefield: Bad Company 2 prilično impresionirao i da nismo očekivali ovakvi napredak u odnosu na odlični original. Prije svega, BFBC2 izgleda primjetno ljepše i detaljnije, što posebno zadivljuje kad pridodamo činjenicu da su suveli ovoga puta zaista ogromni i da ćemo njima putovati brojnim novim vozilima, od buggyja, preko tenkova, do helikoptera. I nastavak će se držati provjerenog timskog načina igranja SP kampanje, no ovoga puta glomaznost mapa stvara mnogo veći osjećaj slobode, ipak, DICE se najviše fokusira na MP za 24 igrača i tvrdi da će BFBC2 "ponuditi najbolje multiplayer iskustvo ikada", što bi trebali postići uz pomoć četiri različite klase, bogatim arsenalom kojeg čini preko 40 oružja i preko 200 kombinacija istih i dodatka, 50 nagova, brojnim nagradama i više od 15 tisuća opcija prilagođavanja osobnog lika. BFBC2 u prodaji stizbe 5. ožujka 2010., a ovaj ćemo ga put igrati i na PC-ju.

DESTRUKCIJA Razina uništivosti je sada mnogo veća i realističnija zahvaljujući unaprijeđenju verziji iako impresivnog enginea Frostbite.



VOZILA

Če, kao i u svakome Battlefieldu, bili krucijalni dio igračke modova



RAVNOPRAVNA BORBA I u ovom igračkom svijetu moćnim oružjem i tehnologijom na Na'vi bica s planetar Pandora, iskustvi su ratnici i duplo veći i snažniji te koriste razna mehanička i drvenište žučevije

Igrali smo Avatar, NO NE U 3D-U

Odlutajmo na Pandoru i uskočimo u epicentar međurasnog rata

CAMERONOV FILM AVATAR je toliko razvikan i najavljan da će sve osim kino-spektakla i vizualnog remek-djela biti "epic fail". A nakon onog polustalnog monologa na Ubisoftovoj presici na E3-ju tijekom koje smo zamalo zaspali, isto očekujemo i od igre (šala). Avatar izgleda jako lijepo i neobično, pogonjen je Far Cry 2 engineom Dunia, što je logično s obzirom da je developer Ubisoft Montreal. Za igru po filmu očekivano je da će se raditi o akciji iz trećeg lica, no demo na gamescomu smo počeli u neobičnoj

maniri, kontrolirajući golemo leteće biće. Osjećaj letenja je ugodan, gotovo relaksirajući, čemu u prilog ide odlična kamera, a nakon toga je uslijedio napad helikoptera ljudske rase, što je, prema riječima ubisoftovaca, sadržak samo dijela onoga što nas u finalnoj verziji ovog akcijskog naslova očekuje, i to 18. prosinca tekuće godine. Samo još da nadodamo kako će Wii i DS verzija imati sasvim drugu priču.



ŽELJEZARIJA Ovi mešovi su jedan od razloga zašto nas igra podsjeća na Lost Planet

gamescom ostale igre sajma

[PS3, X360, PC]

Pomalo prikrivena prezentacija igre, baš kao i E3-u, otvara je na jednu ravninu igrački najbogatiju vojnu igru i ponovno je sve što smo vidjeli bilo jako zanimljivo.



THE SABOTEUR

[PC, X360]

U kolima je po prvi puta prikazana igra X360 verzija igre, koja izgleda daleko bolje od PC inačice: vrlo ozbiljni problemi s bugovima.



DIVINITY 2: EGO DRACONIS

[Wii]

Vidjeli smo igranje udvoje na podijeljenom ekranu, kao i digitalnog izbora koji nam se prikazuje u lovu. U osnovi je to ipak stari Monster Hunter.

MONSTER HUNTER TRI



Call of Duty: Modern Warfare 2

[PS3 / X360 / PC]

Možda nema zombija, no coop je tu

Demonstriran je Special Ops, kooperativni mod za dva igrača



SPEC OPS Ukupan broj misija u Spec Opsu za sada nije poznat, no s obzirom na njihovu kratkodužnost, nećemo se povući kastrati



UNATOČ TOMU da singleplayer kampanju novoga Modern Warfarea nećemo biti u stanju prelaziti u coopu, kao u World at Waru, Infinity Ward je na gamescomu demonstrirao Special Ops mod, kojeg ćemo igrati u suradnji s jednim prijateljem, bilo to putem mreže ili split-screena, ali i solo. Spec Ops nije IW-ov osvrst na Nazi Zombies, u što smo se uvjereni tijekom demonstracije, nego proširenje ideje iz COD4 bonus misije Mile High Club. Dakle, riječ je o kratkim misijama, praktički "challenge" formata, čijim ćemo završavanjem prikupljati zvjezdice (koje ćemo kasnije moći koristiti za otključavanje dodatnog sadržaja u igri), ovisno o brzini, efikasnosti i težini izazova. Te će misije trajati

svega oko dvije minute, jer je akcija vrlo brza, napeta i eksplozivna, a čini se da ćemo ih, poput klasičnih timskih utrka, prelaziti i do nekoliko puta dok ne memoriramo sve pozicije protivnika i napamet naučimo svaku kutak mapa. Dodatni izazov predstavlja i

činjenica da u ovom modu neće biti perkova, niti prilagodbe i podešavanja oružja. Special Ops definitivno nije nešto po čemu ćemo pamtili igru, kao što je to slučaj s WaW-om, no zahvaljujući ovoj demonstraciji još smo se jednom uvjereni u spektakularnost Modern Warfarea 2, koji izgleda ljepše i djeluje zabavnije i uzbuđljivije od COD-a 4.



SOAP, NIKAD LJEPIŠE Zahvaljujući testu streamingu, MW2 izgleda mnogo detaljnije, a su omogućeni izvrsni efekti, uključujući uništavanje okoliša

Stvarnost je najbolja pozadina za digitalnu akciju

Augmented Reality

Koncept modificirane realnosti u video igrama postoji već duže vrijeme, a tehnologija je sada došla do razine na kojoj funkcionira onoliko impresivno koliko i zvuči

AUGMENTED REALITY naziv je za kombiniranje digitalne grafike sa stvarnom slikom okoline ili objekta snimljenog kamerom. Sonyeye EyeToy igre koristile su tu mehaniku već prije šest godina, no kamere koje su tada korištene imale su nisku razlučivost slike, a slabiji procesori trebali su mnogo više svjetla za kvalitetno prepoznavanje

Obzirom da AR počiva na slici snimljenoj kamerom, ona će u budućim konzolama biti obavezna komponenta

objekata na slici - čak i pri jednostavnim aktivnostima. S napretkom tehnologije, ne samo da su digitalne kamere postale kvalitetnije i jeftinije, nego su i procesori sada dovoljno snažni da



DIGITALNA STVARNOST U DŽEPU Nakon bliskala filmovara 3.0, za iPhone je najavljeno mnogo igara i aplikacija koje će koristiti Augmented Reality koncept

sliku s kamere s grafikom isprepletu u kompleksne simulacije stvarnosti. S gamescomom donosimo pogled na dva Sonyeye AR naslova, no to je tek početak nove generacije AR igara. Takvom se može smatrati i Ubisoftov fitness program Your Shape, slične igre već postoje ili su najavljene za iPhone (Wolverine Feral Sense, GB Camera, Virtual Reality Pet) i DSi (Monster Finder), a i Microsoftov Natal u mnogim je elementima po svojoj osnovi AR sustav.

INVIZIMALS

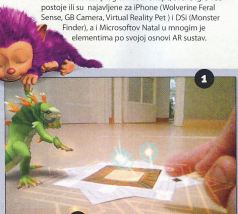
Moraš uhvatiti sve

OVA IGRA PRODAVAT će se u kompletu s kamerom za PlayStation Portable te na vašoj prijenosnoj konzoli prikazivati malena stvorenja koja žive u površinama žarkih boja oko vas. Kad ih pronađete, treba ih uhvatiti, za što postoje raznolike tehnike u kojima se igrač mora pokretima uskladišiti sa slikom na ekranu. Ina primjer, rukom uhvatiti invizimala koji u stvarnosti ne postoji ali ga vidite na PSP-u. Uhvaćeni invizimali koriste se u borbama s drugim invizimalima ali i s drugim igračima, a kao i Pokémoni, i ovi virtualni borci sakupljaju iskustvo evoluiraju u moćnije forme s novim načinima napada. Velik broj izvršno animiranih i nacrtnih čudovista u kombinaciji sa sustavom razmjene među igračima te taktičkom borbom tvori vrlo primamljivu igru, no tu je još jedan element koji nas je oduševio: nadržavanje u stvarnom svijetu. Naime, različite vrste invizimala žive u različitim bojama, što će igrače potaknuti da sa svojom konzolom na sve strane traže nove kreature za hvatanje, a i različito doba dana imat će utjecaj na vašu lovinu. Iako u osnovi namijenjena mladima, sasvim smo sigurni da će invizimali privući i starije igrače - nas definitivno jest.

ZAMKA JE POSTAVljena igra će se prodavati u kompletu s kartirskom "zankom" koja porazne fokusiranju kamere

BORBA NA STOLU Svakobi invizimala su puni specijalnih efekata bez krvi i brutalnosti

SVAKA ZVJERKA IMA SLABU STRANU A svaki invizimal hvata se na drugi način - ovaj, na primjer, skakljanjem



Neodoljivi digitalni ljubimac

U PRODAJI OD ove jeseni, EyePet će u vas PS3 smjestiti simpatično dlakavo biće s kojim se možete igrati u vlastitoj sobi. Samrnatna majmunolika kreature raginat će na svaku vašu akciju pa je tako, na primjer, veselo preskakao žicu kojom je kontroler bio spojen s PS3 dok nam je producent igre Nicolas Doucet objašnjavao bogatstvo mogućnosti interakcije s ovim digitalnim ljubimcem. EyePet će moći učiti crtati, igrati razne sportske igre, pametiti zanimljive stvari koje je doživio s vama, a tražit će i pažnju u obliku čišćenja, pranja, hranjenja i maženja. U posebnoj digitalnoj trgovini kupovat ćemo dodatnu opremu za igranje ali i odjeću i ukrase za svog ljubimca, čiji su pokreti natik na one mladog lavica oduševjavali svu djecu i djevojke u publici. Nas je pak oduševjavala preciznost i brzina prepoznavanja objekata koji se pred kameru postavie - od silka što smo ih sami nacrtali na bijelom papiru do posebnog plastičnog predloška koji će se prodavati s igrom a služiti će za specifične interakcije poput tuširanja ili rentgenskog pregleda. Iako u svojoj osnovi EyePet nije igra, nego interaktivna virtualna igračka, s njom će se veselo igrati cijele obitelji. U to smo se, na dane kada je gamescom otvorio vrata javnosti, uvjerili na vlastite oči.



UKRASI ME vašeg je malenog prijatelja moguće ukrasavati i uređivati na različite načine



MALEN ALI PAMETAN Nacrtajte sliku i pokazite mu je vaš biće ljubimac prepoznati, te se zatim s nacrtnim objektom može igrati



VAŠA SOBA JE PUNA IGRAČAKA Prepoznajući objekte iz vaše okoline, EyePet se može igrati s praktički bilo čime



ZDRAVLJE JE VESELIJE Svoj ljubimca može četi, pregledati i vidjeti treba li mu pažnje, hrane ili zabave



ZALJUBljena DEMONSTRACIJA Sonyeye zapomenici i nakon cijelog gamescoma svoje su životinje gledali sa simpatijama

IZMIJENJENI ALBION
Ovo je Lower Lake
koji je dosegla ruka
divljarije

TEŠKO JE BITI KRALJ

Molyneux je na gamescomu ekskluzivno najavio treći nastavak bajkovite sage

NISMO ZNALI TOČNO što očekivati kada smo ulovili sjedala u prvom redu prenatrpane Microsoftove gamescom pressice. Znali smo sigurno da će važnu ulogu u novim najava imati Peter Molyneux a nagađanja su sezala sve od novog Black&Whitea pa do idućeg nastavka Fablea. Ubrzo nakon stupanja na pozornicu na kojoj je jedan od najomiljenijih game dizajnera današnjice ostao sve do kraja pressice, ovo posljednje

previđanje pokazalo se istinitim. Dobrih četrdeset i pet minuta Molyneux je svojim klasičnim stilom vrlo strastveno više pričao negoli nešto konkretno pokazivao o Fableu III. Glavna tema trećega nastavka ove bajkovite sage je moć. A moć ćete steći tako da postanete kralj tj. kraljica Albiona. Prvu polovicu igre provodit ćete dižući revoluciju protiv tiranina koji trenutčno vlada kraljevstvom za što ćete trebati sklopiti savez s čitavim nizom interesnih skupina. No obećanja koja ćete njima dati u nastojanju da ih pridobijete za svoju stvar, kasnije bi vam se mogla obiti o glavu. Naime nakon što konačno zasjednete na kraljevski tron svatko od njih će zahtijevati obećano. Baš kao i u prethodnim Fableovima, i u trojci će vaše moralne odluke imat vrlo važan učinak. No sada je on toliko velik da će se u nekim situacijama odnositi na sudbinu čitavog kraljevstva. Hoćete li nemilosrdno čvrstom rukom vladati Albionom i trošiti svaki zlatnik u uređivanje dvorca i lagodan život dok vaši podanici umiru od gladi ili ćete pak biti ona vrsta vladara kojoj je bitnije da su svi, koliko je god to moguće, koliko toliko sretni, bez obzira što vi u dronjima hodate hladnim i razrušenim zidinama svoje stračare? Ti izbori ponovno su potpuno dani vama. Molyneux je i ovaj puta obećao nekoliko revolucionarnih zahvata na standardnome konceptu na kojem današnji RPG-ovi počivaju. Zasad nije otkrio o čemu se radi... no naše nagađanje je da bi se ne najveća promjena mogla odnositi na koncept leveliranja vašega lika koji bi mogao biti zamijenjen nekom drugom vrstom napredovanja. Iako je Lionheadu

ovoga puta cilj igraču pružiti osjećaj apsolutne, gotovo božanske moći, uz sve lože i dobre stvari koje ona donosi, svejedno nije riječ o nikakvom križanju žanrova između strategije i roleplayinga. Fable III će biti čistokrvni RPG u svakom mogućem pogledu. Novo lice Albiona moći ćete doživjeti u drugoj polovici iduće godine za kada je planiran izlazak igre. Do tada očekujte još mnoštvo informacija i slika u tekstovima budućih brojeva GamePlayat



TEŠKO JE BITI KRALJ A još kada vas tijekom vaše vladavine i maltretira naporna obitelj...



KRALJEVSKI DEKRETI U samo par poteza perom odlučujete o sudbinama ljudi ili pak čitavog kraljevstva

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony

Epizoda čije se eksplozivnosti ne bi posramio niti sam Michael Bay

DRUGA, I NAVODNO posljednja epizoda Grand Theft Auto IV tijekom gamescom-a nam je nakon potpisivanja posebnih NDA ugovora ekskluzivno razotkrivena pogledom na nekoliko interesantnih misija. Prvi je dojam da je Ballad of Gay Tony daleko eksplozivnije, akcijom nabijenije iskustvo te samim time i znatno zabavnije, kako od The Lost and Damned tako i od originalnoga GTA IV. Misije su puno otkrivenije i ispunjenije uvrnutim humorem, a u igru je dodano skakanje padobranom, nova vozila, helikopteri, naoružanje, mini igre i sve ono što biste od jednog novog punokrvnog GTA naslova i očekivali. Glavna razlika je u tome što je ovoga puta fokus na blještavom noćnom životu Liberty Citya te sve što uz njega dolazi... muzika, zabava, alkohol, droga i mračni mafijaški dilovi te obračuni iza zatvorenih vrata.



LUIS LOPEZ

IME NOVOGA PROTAGONISTA u drugoj GTA IV epizodi je Luis Fernandez. Član je dominikanskih krim obitelji Liberty Citya te ujedno desna ruka Anthony Princea, vlasnika niza noćnih klubova i nepoznatije face glamurnog noćnog života LC-a. Za razliku od Nike i Johnnija, nešto mlađi Luis je znatno agilniji, te će tijekom igre izvoditi daleko više akcijskih ludorija od svojih prethodnika.

GAY TONY = ANTHONY PRINCE

OSOBA PO KOJOJ je ova epizoda GTA IV dobila ime, kralj je noćnih klubova Anthony Prince, također poznat pod nadimkom Gay Tony. Igra počinje u trenutku kada se Tony uvalio u teške dugove koji polako počinju dolaziti na naplatu. Kako bi ga kao njegova desna ruka izvuкао iz problema, Luis je prisiljen izvoditi raznorazne usluge kriminalnom miljeu. No to otkrivenog Anthonya na spremni da se kroz igru uvaljuje u još gore probleme i upada u tešku ovisnost o narkoticima čine Luisu maksimalno otežava život.



davoralfa@warezhr.org



U VISOKOM DRUŠTVU

S OBIZIROM NA knag ljudi u kojemu se kreće i način života koji vodi njegov poslodavac Tony Prince, dobar dio svoga vremena tijekom igre Luis će provesti po najelitnijim noćnim klubovima Liberty Citya. U paketu s njima dolazi i niz standardnoga inventara takvih lokacija, od kakih sponzorata, bezobrazno bogatih kokainskih ovisnika pa do ostale nešto sumnjive klijentele.



FIGHT CLUB

IAKO NAM NA zatvorenom predstavljaju igru za novinare na gamescomu rockstarovci nisu željeli odgovoriti na pitanje vezano za postojanje organiziranih borbi u Ballad of Gay Tonyu, izlazak prvoga trailera par dana prije završetka ovoga broja GamePlaya potvrdilo je te glasine. Čini se kako će Luis tijekom igre moći sudjelovati u posebnim boričkim obračunima u Fight Club stilu te pomoću njih dolaziti do finih svota novca.



U SLOBODNOM PADU

BEZ SUMNJE NAJZABAVNIJI novi element koji će sa sobom Ballad of Gay Tony donijeti, mogućnost je skakanja padobranom iz helikoptera ili pak basejumpanja s nekih od najviših nebodera Liberty Citya. Igra nudi nevjerojatan adrenalinistički doživljaj slobodnog pada dok vam se pilotiraj strahovito brzini!



MEET MY LITTLE FRIEND

NE ZNAMO HOĆE LI se u igri pojaviti još neki novi komad oružja, no velika novost je dodavanje najubojitijeg šotguna svih vremena AA12 te vrhunske nove automatske puške boljšije proizvodnje P90. To čudo od stma i k sposobno je ispaliti 300 raznih štihova u minuti dok AA12 čak tri puta veći kalibrom metaka u strom vremenskom rasponu. Možemo zamisliti kakav će kaos rignu Luis štriti ulicama Liberty Citya.



POZNATE I NEPOZNATE FACE

UZ VEĆ DOBRRO NAM poznatu postaru umrnutih lica Liberty Citya, od kapi će mnoge odigrati važnu ulogu i u ovoj epizodi (posebno nas zanima što se zapravo dogodilo s Bugarskom iz GTA IV a koji se u Ballad of Gay Tonya pojavljuje nekoliko puta), tu je i sva stila potpuno novih, nista manje žvopinskih karaktera. Za neke od njih ste prije imali priliku čuti tek imenom, primjerice, tu je potpuno suludi građevinski tajkun bliskostojnog podrijetla Yusuf Amir, dok se među ostacima nalaze potpuno nova lica poput nekih članova Luisove obitelji.



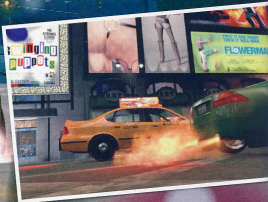
OVER THE TOP AKCIJA

ŠTO SE AKCIJSKIM SEKVENCIMA tiče u Ballad of Gay Tonya očekuje totalno suludicu, over the top akciju, koja na momente graniči sa smješnim i nemogućim. Kako su Rockstarovcima u ovome slučaju bili uzor Mission Impossible, te još neki eksplozivni filmovi Michael Baya, sasvim vam je jasno o kakvim ljudovima je riječ. Otmica vagona vlaka, tako da će prethodno u vožnji otkvačite od kompozicije te zatim podignite golemim helikopterom, samo je jedan primjer umebnih akcijskih scena kakvih ćete se nagledati u ovoj epizodi!



NOVE JURILICE I NITRO?

JOŠ JEDNA OD NEPOTVRĐENIH glasina vezanih za Ballad of Gay Tony odnosi se na moguće pojavljivanje nitro pogona u posebnim modelima automobila koji bi mogli biti korišteni u street racing natjecanjima tijekom igre. Do takvih nagađanja došli su brojni fanovi nakon pažljivog proučavanja trailer-a. U njemu se, osim potvrđenog novog modela jurilice bazirane na jedrnome modelu Rolls Roycea, pojavljuje još jedan nazajedni novi automobil. U oba slučaja tijekom utрка iz autopuha im u nekoliko navrata sukla vatra. Sličnost ili?



BELO ODELO

ZA RAZLIKU OD Niko, koji je u GTA IV imao mogućnost kupovanja nove odjeće u za to predviđenim trgovinama, u The Lost and Damnedu je Johnny Brio tijekom Ottawe igre osuđen na svoj blizak kožnjak. No čini se kako će Luis u ovoj epizodi proći daleko bolje. Rockstarovi to još nigdje nisu potvrdili, no u nekoliko misija, koje smo imali priliku vidjeti, Luis se pojavljivao u nekoliko različitih odjevnih kombinacija, što najvjerojatnije znači da će imati pristup prilično raznolikoj garderobi. Kako i na koji način, nije nam poznato.



OKLOPLJENI PLAVCI

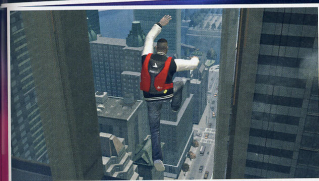
KADA NAS VEĆ nisu razveselili uključivanjem pravog vojnog tenka u vozni arsenal, ekipa iz Rockstara ponudiće vam dostojnu zamjenu. U Ballad of Gay Tonyu tako ćete se moći privozić u specijalnom SWAT oklopnom vozilu. Osim što je izuzetno otporno na kiču metaka, dobro se nosi i s ostalim običnim ubojicijem oštećenja, do kojih bi moglo doći u pokušaju da pregažete bijedna vozila koja vam se zateknu na putu pri divljanju ulicama Liberty Citya.

CRNI OBAO

ZRAKOPOLOVE, pa ni one male sportske črni se nećemo vidjeti niti u ovoj GTA epizodi. Na svu ljubitelja vrtalobanija u zraku osim skakanja s padobranom mogu se veseliti i doživljavanju nekoliko novih modela helikoptera. Svakako najbuzniji među njima je još uz, izuzetno okretni i brz vojni helikopter koji je još uz to do zuba naoružan. Osim što posjeduje vrhunsko automatsko naoružanje, na sebi nosi i razorne bacače raketa!

ALGONQUIN

VEĆI DIO SCENARIJA The Ballad of Gay Tonyja, što je logično s obzirom da su tamo smješteni i najelitniji noćni klubovi, događa se na centralnom otoku Liberty Cityja, svojevrsnoj GTA verziji Manhattanja kojom prevladavaju poslovni nebroditi vrhunski hoteli i penthouse stanovi namijenjeni isključivo društvenoj 'kremi'. Ta ne znači da vas brojne misije neće provesti ostalim četvrtima Liberty Cityja, no baš kako je The Lost and Damned bio nešto više fokusiran na Alderney, originalna Nikina priča u prvoj polovici igre na Brokeru, tako će Luis već dio svojeg virtuelnog života provesti na bljštavom Algonquinu.



MISSION REPLAY

JEDAN OD ČESTO zahtjevanih features u GTA serijalu svoju premijeru doživjet će upravo u Ballad of Gay Tonyju. Nakon uspješnoga testiranja mogućnosti ponovnoga odigravanja već završenih misija u China Townu i Wuju na DS-u, a sve s ciljem postizanja što boljeg rezultata tijekom njih (na kraju svake igra će ocijeniti koliko ste ju uspješno riješili), taj element bit će uveden – po prvi puta u jedan konzolški GTA – tijekom ove epizode



ŽALITE SE UPRAVI KLUBA

KAO TONYJEVA DESNA ruka Luis će dobiti priliku sudjelovati u svakodnevnom upravljanju njegovih noćnih klubova. U posebno napravljenom setu "poskove" objedinjenih pod imenom Club Management Jobs, morat ćete primjerice paziti na posebno važne i zahtjevne goste te udovoljavati njihovim suludim željama. Liberty Cityju je upravo za tu namjenu dodano nekoliko novih interijera koji predstavljaju unutrašnjosti ponajboljih Tonyjevih klubova među kojima su Hercules i Maïsonette 9.



EPISODES FROM LIBERTY CITY

VAŽNA INFORMACIJA ZA sve vas koji radi nemogućnosti spajanja na Xbox Live niste uspjeli doći do prošle epizode The Lost and Damned, a samim tim ste smatrali kako ćete biti prisiljeni preskočiti i Ballad of Gay Tony! Ovoga puta vas Rockstarovci nisu ostavili na cjedilu. Isti dan i kada ova epizoda postane dostupna putem Xbox Livea, u trgovine igrara širom svijeta stići će i poseban disk pod nazivom Episodes from Liberty City. On će na sebi objedinjavati prvu i drugu epizodu po cjeni od 40 američkih dolara, te za njihovo igranje neće biti potrebno posjedovati još i originalnu kopiju GTA IV!

Kooperativna demonstracija

Gomila oružja, protivnika, loota i ogromni bossovi

UVIJEK UZBUĐENI Randy Pitchford i trojica njegovih kolega iz Gearboxa demonstrirali su nam kooperativnu igru Borderlands, a po prvi puta uživo u akciji smo vidjeli vožnju i borbu protiv bossa. Borderlands se igra na prostranim lokacijama u stilu pucavine iz prvog lica, ali i RPG-a, dok se Pitchford i ekipa još uvijek ponajviše hvalje jedinstvenim engineom koji generira kombinacije oružja (kojih će, ponavljamo, biti preko pola milijuna), ali i loota, koji nikada nije predodređen. Borba protiv goleme bježje Skagzille bila je glavna atrakcija demonstracije, a nakon ubijanja iste pojavila se gomila loota, u

stilu Diablo. Posebno nam se svidio spontan ulazak i izlazak suligrača koji ne poremećuje tok igranja, a svakog će biti moguće izazvati u PvP i na taj ga način izbaciti iz igre. Što se sadržaja tiče, Borderlands je jako impresivan, no iz nekog razloga još uvijek nismo oduševljeni, što ćemo odgonetnuti krajem listopada.



50 To je naime maksimalni level do kojeg ćemo se moći razvijati. A 100 sati bi trebalo biti dovoljno za dostići ga.

SKILL-TREE Po prvi puta prikazan skill-tree dao je do znanja da će svaki od četiri lika moći unaprijediti preko 20 jedinstvenih sposobnosti

gamescom ostale igre sajma

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

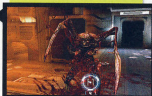
[PS3, X360, PC]
Istakli smo suradnju u zarobljavanju protivničkih vojnika, a vidjeli smo i elemente moćnog odabira koji utječu na nagrade koje se tokom igre dobijaju.



[Wii]

Igratelima smo ga kooperativno udvojio i prilično je uzbuđuju, iako nam se čini da sadrži puno previše stilske da bi bio zasita zastaljak.

DEAD SPACE EXTRACTION



[PS3, X360]
Igrali smo isti E.D. demo i u društvu uspjeli uništiti opasnog Altrisa pedesetominsku većinu od nas. Bilo je intenzivno a sličnosti s prvim LP praktički nema.

LOST PLANET 2



Silent Hunter 5



VATRA NA VODI
Ostavljajući divovskih metalnih gradstila u obliku plinovitih olupina iza sebe daje vam osjećaj moći

PROŠETAJ se do torpeda

PC exclusive

Ključan je ljudski faktor

NOVONAJAVLJENI NASTAVAK

POZNATE Serije simulacija podmorničkog ratovanja već na prvi pogled izgleda vrlo dobro, iako u Ubisoftov verziju koji su nam pokazali zovu 'pre-alpha'. Osnovni koncept je, naravno, predviđiv: upravljate podmornicom (u ovom slučaju njemačkom) i uništavate protivničke brodove. Da, radnja je smještena u Drugi svjetski rat i vrlo je velika pažnja pridana realističnosti brodova, podmornica, njihovog naružavanja i svih drugih povijesno poznatih elemenata. Ono što je zaista novo je mogućnost (dapače, mi smo shvatili da je to i jedini način igranja) gledanja na podmornicu

kroz oči kapetana i kretanja kroz nju u stilu FPS-a. Doduše, podmornica je vrlo mala pa je kretanje od periskopa do sonara i torpeda kratko, no trebalo bi dati bolji dojam o životu vaših ljudi čije ćete sposobnosti (npr. brzina punjenja torpeda, nadogradnja popravka motora i slično) nadograđivati sakupljenim iskustvom kao u RPG-u. Osim uzbuđujućih bitke koju smo vidjeli, i u kojoj nam se upravljanje podmornicom činilo prilično kompleksnim, igra će imati i mogućnost kreiranja vlastite ratne strategije i odabira bitaka, te način igre za početnike koji bi trebao biti malo lakši za ovladavanje.

Napoleon - Total War

PC exclusive

Novi Total War već nagodinu

U ulozu Napoleona Bonaparte, po prvi puta u serijalu



MAŠIVNO Bitke su masivnije nego ikada prije, a na jednomoj ekranu može pojaviti preko 10,000 jedinica

VIZUALNA IDILA Creative Assembly tvrdi da NTW izgleda neusporedivo bolje od prethodnika, po pitanju detaljnosti, razmotnosti, brojnosti i animacija likova



SEGA i CREATIVE Assembly su nas jako iznenadili najavom i prikazom novog Total Wara. Da, sudući po svemu, razbija se izdavačka tradicija, jer umjesto očekivane ekspanzije Empire: Total War, dobit ćemo novi službeni nastavak. Napoleon: Total War je vremenom radnje sadašnjosti najbliži dio serijala, jer odvija se u vrijeme od kraja 18. do početka 19. stoljeća, kada ćemo po prvi puta preuzeti ulogu velikog vođe i superiorom vojnoj strategiji, Napoleona Bonaparte. Ono što prvo dolazi do izražaja jest da NTW vizualnom kvaliteto nadmašuje prelijepo dizajnirani ETW, a ovoliku količinu detalja i efekata nikada prije nismo vidjeli u jednoj strategiji. CA tvrdi da se radi o pravoj evoluciji enginea, koji će sada prikazivati

i preko 10 tisuća jedinica na jednomoj ekranu, a postojat će preko 64 vizualno različita modela u svakoj. Ponajbolju kombinaciju potezne i real-time strategije obogaćit će čak preko 320 novih jedinica, te pregršt strateških, vojnih, diplomatskih i ekonomskih općih. Potpuno razrađene pomorske bitke obilježit će svoj povratak, a CA garantira da će biti mnogo bolje, jer svjesni su pogrešaka i kritika upućenih od strane igrača koji žele kompleksniji sustav borbe. To bismo trebali i dobiti, a jedina spomenuta nova tehnika je popravak brodova tijekom bitaka. Napoleon: Total War izgleda fantastično i još uvijek ne možemo vjerovati da ćemo novi nastavak igrati već u veljači 2010.



NAPOLEON Bitke bez brige, u NTW-u ćemo se baviti i protiv Napoleona kontrolirajući jednu od brojnih jedinica iz razdoblja 18. i 19. stoljeća

BOLESNA RAZINA DETALJA Jedine službeno izdane GT5 prikazivaju buduću izdanost i ležanje poput nogu u Prologu, a novost su i karte u boji, ljudi koji se kreću na samim lokacijama.



GOJE JE KRAJ! U demou smo ugružili oštećeni karoseriji, oštetili vrata, odbojnice i sklopove za pričvršćivanje haubice te mehaniku oštećili motora. Ostaje za vidjeti do kuda će ići sva konačna damage-model igre.



STANDARDI DO NERA Svakom novo izdanju Gran Turismo igra dodatno podiže ljestvice uvjerljivosti grafičkog prikaza. Ponavljanje pridjeva "fotorealistično" već je postalo ocekivano i dosadno.



OŠTEĆENJA su napokon došla u GT

Prilika da se igra GT5 bila je jedno od većih iznenađenja na gamescomu

SAJAM GAMESCOM je trebao završiti kako bi se doznalo da je Polyphony Digital imao namjeru po prvi puta prikazati detalje Gran Turismo 5 upravo na Sonyjevoj konferenciji, ali je u zadnji čas došlo do promjene plana. Razlozi su ostali nepoznati, ali službeno je potvrđeno kako će svi detalji o igri biti otkriveni na Tokyo Game Showu krajem rujna. Čini se kako je sve izglednije da će GT 5 ipak ići ove godine, ali nema sumnje da će svi detalji o sadržaju, strukturi, tehničkim pojedinostima i svemu što zanima ljubitelje igre - a ponajviše datum izlaska - ostati nepoznati do Tokyo. No, zahvaljujući propustu, za koji je vjerovatno odgovorno otkazivanje predstavljanja igre u posljednji trenutak,

neke smo detalje o GT-u 5 ipak doznali. Informacije objavljene na službenim stranicama igre u vrijeme trajanja Sonyjeve konferencije, povučene su prekasno i završile su u javnosti. Gotovo je službeno kako će GT 5 donijeti preko 1000 automobila s kojima će se voziti na 60 staza. Ostaje nejasno je li brojka 60 obuhvaća i izvedenice, ali to ćemo doznati na TGS-u. Od važnih funkcija navela se mogućnost kreiranja privatnih online utrka, kao i dugo očekivani in-game chat tijekom samog utrivanja. Novinari i posjetitelji sajma bili su iznenađeni što su na Sonyjovom standu mogli i isprobati demo GT-a 5,



gdje se po prvi puta u povijesti serijala automobili mogao vizualno i mehanički oštetiti. Najveća kontroverza ipak ostaje limitirani doseg oštećenja (iako treba naglasiti da je demo omogućio igranje samo u arcade modu), te nemogućnost oštećivanja cestovnih automobila - već isključivo trkačkih izvedenica. Mnogo pitanja koja su se pojavila nakon gamescom demo na svoj će odgovor - kao i sva ostala - sačekati do konačne premijere 25. rujna.

gamescom ostale igre sajma

JAK AND DAXTER: THE LOST FRONTIER



(PSP, PS2)
Igrali smo nekoliko levela od kojih su neki standardna 3D akcija (u relativno lošim slikama, no to se da popraviti), dok su drugi dobro napravljeni pucačima u zvuku.

(PS3)

Ovakv put nam se činilo da su leveli veći i otvoreniji nego oni u ranijim igrama. A ponovno smo se zakacili na level gdje je fokus na destrukciju i uništavanje vrtlo izaziva.

RATCHET AND CLANK: FUTURE: A CRACK IN TIME



(PC, X360, PS3)

Sadržajom da nismo vidjeli ništa bitno novo, već čemo samo da nam PC verzija izgleda i djeluje vidno ljepše i kvalitetnije u odnosu na X360 koja je prikazala, no to čemo tek č. studenog moći i potvrditi

DRAGON AGE: ORIGINS



NBA 2K10

(PS3 / X360 / PC / Wii / PS2 / PSP)



IZBORITE NASTUP U NBA LIGI

Put do vrha neće biti lagan

DO LISTOPADA JE ostalo još malo vremena koje autori očit želje u potpunosti iskoristiti za rad na igri jer nakon sajma E3 nisu se pojavili ni na sajmu gamescom. No to ne znači da vijesti nema - najvažnija je svakako downloadable igra koju možete skinuti s PSN-a odnosno Livea - NBA 2K10: Draft Combine. Ona omogućava kreiranje igrača i skupljanje iskustva kroz razne treninge i utakmice. Njega ćemo kasnije u NBA 2K10 moći učiniti te s njim početi dugoročnijim karijeru s

ciljem dolaska u NBA ligu preko simuliranog drafta po uzoru na stvarni. Kreiranje igrača moći ćemo koristiti i u utakmicama 5 protiv 5 putem onlinea, a cijelo to vrijeme skupljati ćemo iskustvo koje se može pretočiti u bolje ocjene i karakteristike igrača. Jedva čekamo.

The Sims 3 World Adventures

(PC / MAC)



SIMS KREĆU U AVANTURU

Kratke priče za odmor i razonodu

PRVI DODATAK ZA Sims 3 sasvim je drukčiji od paketa dodatnih lokacija, namještaja i odjeće na koje smo navikli u prošlom nastavku ove popularne igre. Naime, World Adventures su tri odvojene priče u kojima vas Sim rješava zagonetke i istražuje opasna mjesta (egipatske piramide, pariške katakombe i kineske špilje) u potrazi za skrivenim bogatstvom. Problemi se svode na one u klasičnim avanturama: korištenje naučenih vještina i sakupljanje predmeta za savlađavanje prepreka na relativno linearnom ali nimalo laganom putu do cilja. Svi objekti i novi koncepti

bit će dostupni za korištenje i pri kreiranju vlastitih avantura koje će biti moguće razmjenjivati s drugim igračima, a vaša će Sim novostećena znanja i stvari moći koristiti kad se s "odmorom" vrati u svoj "stvarni" život.



MMO invazija u Kölnu

Jedan od uvjerljivo najdominantnijih i najglasnije demonstriranih žanrova u golemim halama gamescoma

LIUBAV NJEMACA PREMA RTS-ovima, avanturama i fantasy RPG-ovima već je dugo poznata stvar. No ako je za suditi prema ovogodišnjem pojavljivanju na gamescomu, rasplamsala se nova strast. Činjenica koja puno govori jest da je MMO žanr imao skoro čitavu jednu halu samo za sebe, te da su se za demonstracije mnogih MMORPG naslova stvarali redovi u kojima se čekalo satima. Sigurno nije slučajno kako su se upravo tada u Kölnu dogodile neke od najvećih MMO najava ove godine. Po prvi put su uživo demonstrirane igrive verzije Star Wars: The Old Republic i Final Fantasy XIV, najavljen je novi Eve Online MMOFPS (ekskluzivno za konzole), prva velika ekspanzija za Age of Conan i razotkrivene su još mnoge upravo za gamescom ekskluzivne premijere. Mi smo za vas odabrali one najinteresantnije o kojima ćete puno više moći čitati u budućim brojevima GamePlaya.

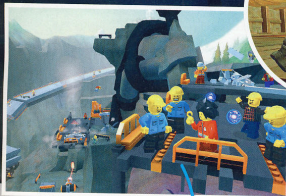
STAR WARS THE OLD REPUBLIC

U POLUSATNOM JAVNOM prikazivanju igrive alpha verzije Old Republica, BioWare Austin je ekskluzivno najavio i uživo prezentirao još jednu novu klasu - Sith Warriors. Najavljeno je također kako će ovaj MMO s rekordnom količinom voicovera dobiti i svoju njemačku te francusku verziju s potpuno prevedenim govorom za koji će biti zadužni lokalni glumci iz tih zemalja.



GP flash!

Funcomov novi MMO Secret World po prvi puta je prikazan u igrivoj verziji na sajmu PAX



UNIVERSE

Click on a minifig part to customize

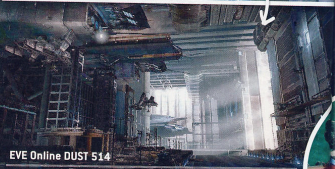
random



name

LEGO Universe

AKO JE ZA SUDITI prema dosadašnjem uspjehu LEGO naslova, Warner pred sobom ima jedan od najperspektivnijih i najzabavnijih MMO naslova namijenjenog svim uzrastima! Na gamescomu su konačno objavili prve službene slike iz same igrice te prikazali izuzetno simpatičan kreator likova u kojima ćete moći stvoriti svojeg virtualnog lego čovječuljka koji će vas predstavljati u igri.



EVE Online DUST 514

KULTNI ISLANDSKI SF MMO konačno stiže na konzole! Na u nešto drugačijem načinu nego što to možda očekivati. Naime DUST 514 je potpuna je drugačija vrsta igre od PC EVE Onlinea. Radi se o MMORPG-u u kojem ćete voditi bandu plaćenika sudjelovati u masivnim okršajima na površinama planeta EVE univerzuma.

FINAL FANTASY XIV

NAJAVLJEN JE PRUJE svega dva mjeseca, a zahvaljujući malo balkanske upornosti uspjeli smo ga na gamescomu već izigrati. Već sada naspram mnogih drugih MMO-va izgleda spektakularno uz doduše sveprisutnu poplavu bugova tipičnu za alpha verzije igara ovoga žanra. Čini se da će se ova puta Square držati manje više uspješnog recepta iz Final Fantasy XI u kojem su glavni fokus bili PVE questovi s time da će u XIV pokušati uvesti nešto pristupačnije i pojednostavljene sučelje.

AGE OF CONAN: RISE OF GODSLAYER

NAKON PORAŽAVAJUĆIH rezultata u prvih godinu dana Age of Conan se polako počeo vaditi iz kaljaze, hrpa problema je otklonjena i konstantno se radi na dodavanju novih sadržaja. Ipak najveća promjena za igru će biti dolazak u Kolnu najavljenog, vrlo impresivnog prvog službenog ekspanziona pod imenom Rise of Godslayer. Sa sobom donosi veliku novu istočnu regiju Khitai baziranu na kineskoj i koreanskoj kulturi, novi level limit, posebne frakcije i silnu questova vezanih za njihovu međusobnu interakciju. No to sve je tek mali dio sočnoga kolača koji će ovaj dodatak uistinu biti.

GP flash!

Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood line je novog LOTR ekspanziona najavljenog na PAX-u

All Points Bulletin

I ZA APB je gamescom bio prvo javno pojavljivanje rane inačice igre koju su developeri u vrlo kratkom demou prezentirali okupljenim medijima. Glavna vijest je kako je beta faze udaljena svega par tjedana te da je izlazak igre u sljedećoj godini gotovo siguran.

Star Trek Online

PRVI OD VELIKIH MMO-va koji će izaći u idućoj godini vjerojatno je i jedan od onih koji, bez da je ištačao, ima najveći broj poklonika zahvaljujući isključivo golemoj bazi trekkera. U demonstriranoj verziji igre svemirske borbe izgledale su izvanredno autentično i zabavno što ne možemo reći i za dio igre koji se zbiva na površinama raznoraznih planeta. Nadamo se da će na tome kao i na animacijama likova do izlaska igre Cryptic još ozbiljno poraditi.

Guild Wars 2

PREMA NAŠEM MIŠLJENJU pomalo neočekivano pojavljivanje Guild Warsa 2 na sajmu najvećega je MMO vijest gamescoma. Prikazan je fantastičan prvi trailer igre koji je potvrdio kako ArenaNet i ovaj puta ponajviše insistira na virtuoznom stilu izražaja. Također smo u razgovoru s njihovim developerima dobili potvrdu kako će se većina igre ovoga puta događati u velikom otvorenom seamless virtualnom svijetu, te da će postojati pet igrivih rasa!

NEBU POD OBLAKE

Digitalni hitovi za podizanje raspoloženja

AION

PC

Uzdignite se u nove MMO visine! AION je najnoviji hit MMO iz radionice NC SOFTA, vodećeg svjetskog proizvođača masovnih multiplayer online igara. Nakon Lineagea, Guild Warsa i City of Heroesa, NC SOFT nam predstavlja još jedan vizualno očaravajući i bespriekorno dizajniran naslov.

AION nas vodi na Atreiu, svijet razoren kataklizmičkim događajima takve snage da su cijelu planetu rascijepili na dva dijela. Donji dio nastavaju Elyosi, krilata bića nalik na anđele, a gornju Asmodiani, koji su također razvili krila i sposobnost leta, ali su poprimili određene demonske karakteristike. U stoljećima razvojenosti, dvije su rase razvile međusobnu netrpeljivost.

Teško je reći tko je tu pozitivac a tko negativac, ali jedno je sigurno – Asmodiani i Elyosi međusobno se ne podnose. S vremenom su otkrili portale u Abyss, jedino koje spaja razdvojene polutke, i tamo se sukobljavaju i bore za prevlast. Tamo je i njihova moć leta najrazvijenija. Jer dok se u većini MMO-a akcija odvija na tlu, u tri dimenzije, u AIONu je sve podređeno okomitoj osi.

Svijet AIONa je svijet tzv. *high fantasy* – puno magije, puno nestvarnih krajolika, čudesnih moći i epskih, nebeskih srazova. A jednom kad dobijete krila i vinete se u visine, više se nećete željeti spustiti na tlo.

MADDEN NFL 10

Wii / PS3 / XBOX360

Iskusite iz prve ruke kako je to boriti se za svaki pedali u novoj verziji najbolje simulacije američkog nogometa na planeti, Madden NFL 10. Uz novu Pro-Tak™ animacijsku tehnologiju, igrači će kao nikada do sada moći utjecati na ishod svakog dodavanja i svake akcije. Bez obzira jurite li i hvataćem ka prvom touchdownu ili se borite za ispuštenu loptu, akcija neće prestati dok se ne začuje sučev zvižduk. NFL 10 može se podičiti dosad neviđenom autentičnošću – ako nešto vidite i čujete u prijenosima utakmica na malim ekranima, možete biti sigurni da će se pojaviti i u igri, od najnovije opreme do komentatorskih zapažanja. Osim što ćete uživati u akciji na terenu, pružit će vam se prilika za upravljanje svim aspektima kluba ili lige američkog nogometa. Možete regrutirati igrače, rasporediti prihode, voditi klub i još mnogo toga. Madden NFL 10 doista pruža potpuno football iskustvo!

FIFA 10

PC / Wii / NDS / PS3 / PS2 / PSP / XBOX360

Baš kao i njen proslavljeni prethodnik, hvaljena FIFA 09, i FIFA 10 donosi istinsko i potpuno nogometno iskustvo uz autentične klupske i ligaske licence kao i nova pojačanja i poboljšanja unutar igre te inovacije koje jamče najbolju nogometnu simulaciju na tržištu.

Nova značajke uključuju usavršeni animacijski sustav za poboljšano reagiranje igrača na komande, unaprijeđeni sustav sudaranja nogometaša sa novim, inteligentnim izbjegavanjem i izmicanjem, poboljšanu umjetnu inteligenciju golmana, novi sustav pucanja, novi sustav borbi za loptu u zraku te unaprijeđenu momčadsku podršku za nove opcije dodavanja i pucanja lopte u prostor.

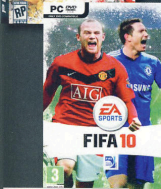
Tu su i brza ubacivanja lopte u teren, nove opcije izvođenja udaraca iz kuta i slobodnih udaraca, nova autentična brzina igre te "legendarna" težina igre za najvjestije majstore najvažnije sporedne stvari na svijetu.

Žažite li doista vrhunsku nogometnu simulaciju, adrenalinska uzbuđenja na virtualnom travnjaku i realistično igračko iskustvo, FIFA 10 je vaš najbolji izbor.

SPYBORGS

Wii

Ova futuristička akcija ponudit će vam bogat izbor robota i kiborga koji će se kroz živopisne krajolike boriti za prevlast. Igra je dizajnirana za kooperativnu igru dva igrača, ali može je igrati i samo jedan igrač, a ulogu drugog igrača preuzet će umjetna inteligencija. Prolašće kroz igru skupljat ćete iskustvene bodove koje ćete moći upotrijebiti za poboljšanja vašeg borca. Bez obzira izaberete li Clandestine, brzu i okretnu ninja robotiku; Bouncera, sporog ali moćnog robota ili Singera, vojnika sa kibernetičkom rukom koja služi i kao vatreno oružje, uživat ćete u ovom žestokom naslovu.



MYSIMS AGENTS

NDS / Wii

Nakon originalnog MySims naslova, ovaj je serijal zaredao odlične nastavke – Kingdom, Party i Racing pružili su sate i dane zabave djeci svih uzrasta. Najnovije izdanje možda je i najambiciozniji te najizazovniji dodatak MySims sagi – MySims Agents. Ovoga puta nalazite se u ulozi tajnih agenata koji moraju pomiriti račune opasnom Morcubusom, gospodaru zločinačkog podzemlja. Igra će obilovati akcijom, ali i mozgalicama i zagonetkama koje će uposliti vaše sive stanice. Uskočite u ovu ležernu špijunsku pustolovinu, izvežbajte vijuge i spasite svijet!

DEAD SPACE EXTRACTION

Wii

Igra Dead Space bila je jedno od najugodnijih iznenađenja prošle godine. Njena popularnost rezultirala je animiranim filmom Dead Space: Downfall, a sada nam dolazi i ekskluzivna verzija za Wii, Dead Space Extraction, čija je radnja smještena negdje u vrijeme kada se odvija i Downfall. Priča prati grupu svemirskih doseljenika koja se pokušava oduprijeti Necromorphima, opasnoj vanzemaljskoj rasi. Sve značajke iz originala bit će reprizirane i u Extractionu, ali bit će tu i novih opcija koje će u potpunosti iskoristiti prednosti upravljanja Wii Remoteom. Igrači će imati i određenu dozu kontrole nad kamerom, a tu je i kooperativni mod igranja koji će se po volji moći uključiti odnosno isključiti.



UP

PC / Wii / NDS / PS3 / PS2 / PSP

Načinjena prema mega-popularnom dugometražnom crtiću, ujedno i prvom animiranom filmu koji je ikad otvorio canneski filmski festival, igra UP prati doživljaje Carla Fredricksena, simpatičnog 80-godišnjeg staričća koji je cijeli život proveo u maloj kućici u predgrađu, a onda se u svojim zlatnim godinama odlučio na pustolovinu života. Carl je naime prodavač balona, a tijekom godina je prikupio toliko balona da su uspjeli podići njegovu kuću kada ih je sve zavezao za krov i ponijeti ga na nevjerovatno putovanje. Carl ubrzo otkriva da je s njime pošto i sljepi putnik, mali izviđač Russell. Njih će dvojica tako krenuti na urnebesnu i uzbuđljiv put prema divljini Južne Amerike i, zahvaljujući letećoj kućici, doživjeti nezaboravne avanture.



CLOUDY WITH A CHANCE OF MEATBALLS

PC / Wii / NDS / PS3 / PSP / XBOX360

Još jedna vrhunska igra napravljena po vrhunskom crtiću. A crtić je napravljen prema popularnoj knjizi za djecu koja govori o gradiću gdje se klimatske prilike manifestiraju kroz oborine hrane i pića. U ulozi ste izumitelja Flinta Lockwooda čije su naprave pretvorile kišu u sok i juhu, snijeg u pire krumpir a zapuhe vjetra u nanose hamburgera. Flint je samo htio napraviti nešto što će pomoći cijelom svijetu i sve je krenulo dobro, ali kada se vrijeme pogorša, kreće prava akcija. Palačinka koja prekriva cijelu školu, tornado od kečapa ili meteorska kiša mesnih okruglica samo su neki od ukusnih izazova s kojima ćete se morati suočiti.



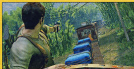


GP most wanted

1.

Uncharted 2: Among Thieves SCE [PS3]

Nadali smo se review verziji i prije završetka ovog broja, na vrijeme, da ga recenziramo već u ovom broju. Ali i ovako je dobro, sad ga s mirom možemo završiti!



2.

Assassin's Creed II

Ubisoft [PS3, X360, PC]

Na gamescomu je prikazan igrivi dio u Firenci te još neki elementi igre koja se polako pretvara u najveći hit 2009.



3.

StarCraft II

Blizzard [PC/PS3]

Redovi na gamescomu od nekoliko tisuća ljudi za samo 15 minuta gušta igranja StarCrafta II dovoljno govore!



4.

HALO 3: ODST

Microsoft [X360]

Fantastičan filmski live action isječak koji su iskoristili za reklamnu kampanju oduševio je fanove, nadamo se da će igra biti barem upola dobra!



FOCUS



Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP focus



52

Red Dead Redemption

Petnaest minuta prezetnacija u Kölnu učinila je svoje...



POČETAK KRAJA

Kolovoz i rujan doista obilježavaju početak kraja, kako godine, tako i naše koliko-toliko prihvatljive financijske stabilnosti. Na gamescomu smo igrali i vidjeli toliko zanimljivih naslova da nas je, kao i svakim početkom zadnjeg kvartala u godini, ponovno zahvatila ona groznica da bismo ih najradije sve stavili na hrpu i potpuno se izolirali od socijalnog života. Novi nastavi iz serijala NBA Live, FIFA i PES također obilježavaju svojevrsan početak, početak sportske ludnice, a napokon smo ih imali priliku zaigrati. Da li već imamo predodžbu za koje ćemo se opredijeliti ili ćemo ih igrati sve, saznajte na narednim stranicama. Ljubitelji igranja u pokretu se mogu veseliti Might and Magicu na DS-u, budući da PSPgo ove godine ne stiže u hrvatske trgovine. Ako ste pratili naša javljanja iz Kölna, znate da smo uzbuđeni zbog vrlo perspektivne strategije R.U.S.E., a koju bismo uz sve impresivniji Assassin's Creed 2 najradije zaigrali na novoj "mršavoj" verziji Playke, PlayStation 3 Slimu, ili znatno pojeftinjenom Xbox 360 Eliteu. Ipak, nismo zaboravili na sljedeću godinu, pa vam nudimo pregled novih i najvažnijih informacija vezanih za gotovo sigurne hitove kao što su Diablo III, Heavy Rain, Red Dead Redemption, te C&C4, koji će obilježiti završetak velikog serijala. Skupljajte lov, bit će gadol!

_D. Botić

- 44 _ Assassin's Creed II
- 48 _ FIFA 10
- 49 _ PES 2010
- 50 _ Might and Magic: Clash of Heroes
- 51 _ NBA Live 2010
- 51 _ DJ Hero
- 52 _ Red Dead Redemption
- 54 _ Diablo III
- 55 _ R.U.S.E.
- 56 _ Silent Hill: Shattered Memories
- 57 _ Heavy Rain
- 58 _ Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

GP FOTO



58

C&C 4: Tiberian Twilight

Konačni kraj Tiberium sage, čelavu Kaneovu glavu uskoro više nećemo morati gledati

FOTO NAJAVA

piše Tomislav Tomašić

Assassin's Creed II

Nove informacije

U jesensko-zimskoj sezoni, koju će obilježiti plavlava vozačkih hitova, za ljubitelje akcijskih avantura sprema se vizualna poezija o životu u renesansnoj Italiji

ITALIJA 19. STUDENOG ZANIMAJUĆA AVANTURA PROIZVODIČ UBISOFT MONTREAL, IZDAVAČ UBISOFT
 URL: <http://www.assassinscreed.com/> PLATFORME: PS3 / X360 / PC

Kako se približava studeni, tako sve više raste pozitivno uzbuđenje izazvano materijalima predstavljenim na ovogodišnjem E3 te na netom završenom gamescomu u Kölnu. Ako se prisjetimo urlika (drukcije se to ne može nazvati) oduševljenja koji su se na E3 orili prezentacijskom dvoranom tijekom prikazivanja trailera iz igre, teško je i gajiti drukčije osjećaje prema novom Assassin's Creedu. I kako to već biva, kada se približi datum izlaska igre, informacije o njoj postaju sve rjeđe i nevažnije, kako bi se povećao suspense prije samog izlaska. Ipak, pojava novih in-game screenshotova i neke nove informacije kojima nas je odlučio počastiti Patrice Desilets, kreativni direktor studija Ubisoft Montreal, nepukale su nas da vam još malo prezentiramo što nas to očekuje za otprilike dva mjeseca.

POČETAK



ZA UVOD, PODSJEĆAMO da će Assassin's Creed II goditi iz geografskih okvira prethodne igre, te će se događati u renesansnoj Toskani i Veneciji. U glavnoj ulazi našao se mladi patricij Ezio Auditore di Firenze. Autor skripte Corey May najavio je igru kao priču o obitelji, zavjeri i osveti, u kojoj će Ezio pokušati spasiti bliske članove obitelji i povratiti čast svojem imenu.

FIRENCA



IAKO SU MATERIALI u trailerima uglavnom prikazivali Veneciju i njezinu poznatu mrežu kanala, autori su potvrdili ono što smo već znali, a to je da će se radnja odvijati i u Firenci, što su i pokazali screenshotovima. Na ovaj su prikazane dvije najveće znamenitosti Firence: i to Palazzo Vecchio i crkva Santa Maria del Fiore. Masivna palača-utvrda Palazzo Vecchio kroz povijest je imala više imena, a Santom prikazom naziva se od trenutka kad je vojvodina rezidencija preseljena na drugu obalu rijeke Arno. Tipična kućina na kojima se nalaze dominiraju fasadama i kipi među kojima se ističe replika Michelangelova Davida, čiji se original čuva u obližnjoj (saleri dell'Accademia. Crkvu Santa Maria del Fiore i njezinu grandioznost teško je opisati, trebale bi, kao i ostatak Firence, vidjeti uživo. Unaprijed se veseliteo istraživanju firentinskih građevina u njihovu originalnom izgledu.

ANVIL U NALETU



ŠTO SE TIČE vizualnog identiteta igre, grafički pokretač Anvil dobio je nove tehničke karakteristike koje su omogućile da se okruženje u igri bude još bolja nego u originalnom AC-u. U navedeno je bilo teško povjerovati buduću da je original doista bio grafički i animo doradila igra u vjerojatno najboljom graficom u suvremenim igrama, dok nismo vidjeli trailere iz igre. Desilets najavljuje slijedila poboljšanja promjena dana i noći još detaljnije okružuju je još dublje iscrtavanje u daljinu, tehnologija za vegetaciju kakva je korištena u Far Cryu 2, poboljšanja u renderiranju koja će omogućiti bolje osvjetljenje, odraz i više posebnih efekata koje nije bilo imenovati te novi sustav prikaza odjeka.

NOVAC U PRIMJENI



JEDAN OD PRAKTIČNIH primjera primjene ekonomskog sustava u ACII bit će korištenje novca za izlažvanje zbrke. Prije svega, ako Ezio neće imati svog novca, moći će se priključiti bilo kojem prokazivanju i od njega ukrasti novac (pod uvjetom da ta osoba ima novca kod napravit jest da se sa svakom novcu približi grupi ljudi i proies ih po zemlji. Učinak će biti jednak kakav je u stvarnom svijetu otkad se pojavio novac; nastat će grabeži i gužva. Na slici su prikazani ljudi koji će reagirati na bačene novčiće.



PATRICE DESILETS POKAZAO je upotrebu otrovnog noža. U sekvenci je prikazan Ezio casual prilaz jednom od telohranitelja osobe koju je trebao likvidirati. Telohranitelj je jedva osjetio ubod igle dok se Ezio u trenutku povukao nekoliko koraka unatrag. Telohranitelj je prvo stajao savim mirno, no odjednom je počeo teturati, a potom i zamahivati teškim kopljem koje je držao u rukama. U trenutku kad je žrtva mrtva, Ezio je već u dubokoj "hladovini" 10-ak koraka od mjesta događaja.

DVOKOLICA



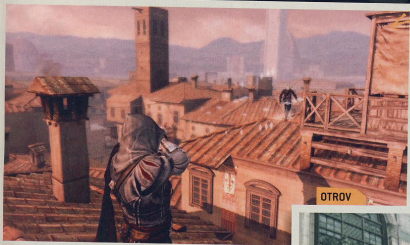
JEDNA OD NOVOSTI U igri bit će činjenica da će Ezio moći kontrolirati dvokolice. U originalnoj igri bili smo impresionirani fantastično viđenim prikazom jahanja, pa od vožnje dvokolicom očekujemo jednako ili više. Ezio će se dvokolicom služiti iz jednostavnog razloga: da bi brže prelazio udaljenosti između zahtjevnih točaka, te da bi pritom mogao imati uz sebe ljude koje mora preživjeti. Kao što su pokušali sabotirati putovanje na konju, proizvođači će pokušati zaustaviti i dvokolice. Koliko će to biti uspješno ostaje da se vidi u samoj igri. Dvokolica je samo jedno od najavljених iznenađenja.

PUTOVANJE

KAKO ĆE IGRA odmicati, Ezio će putovati i kroz druge gradove osim Firence i Venecije. Putovanje po slavim brežuljcima Toskane i cestama omekšanim tipičnim čempresima bit će pravo putovanje kroz vrijeme. Među mnogim toskanskim gradovima ologu u igri dobio je i San Gimignano poznat kao Grad tornjeva zbog činjenice da su ih bogate obitelji u zlatno doba Firence podigle čak 70. Danas ih je crkvo još 14, a setnja među njima pravi je doživljaj. Osim toskanskih brežuljaka, putovanje će voditi i kroz Apenine na putu prema Veneciji, te moćvare smještene zapadno od Firence. Tu nalazimo na zbiljku informaciju, jer Desilets ističe da će se radnja u moćvarama odvijati u gradu Forlū, a Forlū (tako poznati) bogme nije u Toskani! Kako god bilo, sve lokacije imat će veliku ulogu u igri, svaka će imati svoj primarni i sekundarni zadatke, te skrivene lokacije, a sve to zadržat će od igrača potpuno istraživanje.



GRUPE U IGRI



OTROV

UZ EZIJA, GLAVNE tri grupe u igri bit će lopovi, kurtizane i plaćenici. Svi oni bit će dio te elite koja su svetočini i ruja imali u proglasi, ali ovaj put na znatno aktivniji način. Plaćenici se bore uz njega i štite ga, kurtizane mu omogućuju zaklon, a lopovi će po njegovu nalogu ukrasti određene predmete. Povremeno će se Ezio sastajati s vodama navedenih grupa koji će od njega tražiti ispunjenje određenih usluga. Patrice Desilets posebno je zadovoljan razvojem NPC-ja u igri, kojima su poboljšali navigaciju i sposobnosti kretanja kako bi "zacinili" potjere i bijegove u igri.

TAJNE LOKACIJE

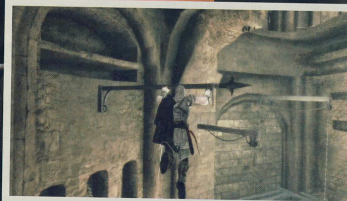


TAJNE LOKACIJE Predstavljaju interijeri slavnih lokacija u okruženjima u kojima se odvija igra. U različitim dijelovima igre bit će moguće pronaći ulaze u te interijere. Ono što će se tamo odvijati nešto je drukčije od akcijskog dijela igre i uglavnom će obuhvaćati tri najavljena elementa, a to su marginalna, ekstrebita i stealth. Istraživanje tih lokacija neće biti obavezno za završetak igre, ali će značajno produbiti njenu trajnost, ne samo zbog igrivih dijelova, nego i zbog detalja o asasinima i templarima. Uspješnim završetkom zadatka na pojedinoj tajnoj lokaciji, igrati će dobiti posebnu nagradu.



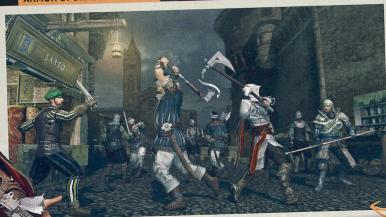
NOZ OTROVNE OŠTRICE Bit će jedno od skrivenih poboljšanja u igri koja će Ezio dobiti zahvaljujući svom poznavanju u Leonardo. Otravni nož je usitnjeni igloolik oštrica koju Ezio ima privržen za podlakticu. Moći će je koristiti samo kad je u lower profile stanju. Igra je vrlo malih dimenzija i poboljšanja rano ne može biti vidjeti. Otravni nož je igraču besplatno, tako da će Ezio nastaviti s ekstremizmom do trenutka kad će početi gubiti nevinošću i napadati osobe koje ju okružuju. To će obično izazvati veliku pozornost strahota koji će istraživati uzroke zločina "ludila", a Ezio će datići već biti ulazom defekt. Da bi ponovo oposobio otravicu, Ezio će morati posjetiti liječnika i od njega nabaviti kapuske s otrovom. Osim toga, liječnik će za Ezija isporučiti i svoje originalne usluge (liječenje), a valja imati na umu da njegove usluge neće biti besplatne.

IGRIVOST NA TAJNIM LOKACIJAMA



KAO ŠTO SMO i napomenuli, Igrivost bi na tajnim lokacijama trebala biti nešto drukčija nego u ostatku igre. Desilets ističe da bi trebala biti više linearna, odnosno više slična igrama Prince of Persia ili Tomb Raider. To znači da će igrati konkretni zadatak koji će trebati ispuniti. U prikazanom primjeru nije bilo vidljivo da bi postojalo vremensko ograničenje za izvođenje zadatka, no to ne znači da ga možda u nekom od zadataka vezanih uz tajne lokacije neće biti.

ARMOR UPGRADE SYSTEM



JOŠ NA SAJMU E3 saznali smo da će ekonomski sistem u ACII imati vrlo važnu ulogu, te da ovog puta glavni junak neće automatski tijekom igre stjecati bolja oružja i opremu, nego će ih morati kupiti. Profesionalni ubojica svakom ima različite načine kako bi došao do novca, no Ubisoft se potrudio ponuditi mnogo toga što će nam otežati razmišljanje na što potrošiti novac. Eto će tako imati mogućnost unaprijediti svoj odop, odnosno pojedine njegove dijelove (prsa, ramena, čizme itd.). Osim odopla, Eto će naravno moći unaprijediti i svoje oružje, alet, a čak i unajmljiviti članove prethodno na navedeni grupu. Kao čelod dostatak najvjerljivi su i krojači, koji će omogućiti promjenu boje Eziove odjeće.

ANIMUS



U UBISOFTU ISTIČU kako su se posebno trudili unaprijediti Animus u ACII. Animus se iz originala sjecamo kao čudnog i fantastičnog naprednog stroja koji služi za genetičko istraživanje, a omogućuje i vid u spjećanja prethoda spitiavnog subjekta. Ovog puta Animus će imati i bazu podataka koja će pružati dodatne informacije o ključnim lokacijama i osobama s kojima se Eto susreće tijekom igre. Kod se igrao primjenjiva pitbliti crkvi Santa Maria Novella u Firenci, aplikacijom odgovarajuće kombinacije tipki otkriva se povijest crkve. Odstatak baze podataka, odnosno njenu punu tvrtjenju u Ubisoftu zašad u potpunosti toje.

EAGLE VISION



JEDAN OD ELEMENATA koji je također promijenjen je i Eagle vision. Ako se sjecate, uz pomoć njega mogli smo u originalu dobro promotriti okruženje vezano uz određeni zadatak, te mogućnosti koje to okruženje pruža u odnosu na usputne zadatke, mogućnost pribavljanja informacija, krađu i sl. Eagle vision tako je specifičan po tome što je zahijevao perzjanje na odgovarajuće visoke točke u okolini i što je imalo pogled iz prvog lica, za razliku od igre koja se odvija u trećem lici. Pritvica Desilena posebno je najavio mogućnost da se u određenom kratkom vremenu i odigra u prvom lici, ali bez HUD-a.

FOTO FINIŠ

IAKO SE IZ najava možda ne čini tako, Assassin's Creed u svojem novom nastavku dobivjeće č brojne promjene. Uz čarčuju vezanost uz vrijeme povijesne događaje i stvarne osobe (Michelangelo, Leonardo), igra dobiva novu dimenziju. Uvođenjem frakcija i ključnih osoba kao što su Eziove ujak Mario koji ga uti borilačkim vještina i Leonardo, koji slikovito Eziju predstavlja ono što Jamesu Bondu predstavlja Q, Ezio dobiva karakter s kojim se lakše povežati. Na scenu stupa novac, što se vremenski poklapa s pojavom banaka, a time na snazi dobiva ekonomski sustav u koji najvjerljivi kupnja noževa, metaka, dišavnih bombi, lijetalica i krojačkih usluga. Tu su i nova prijevorna sredstva, 15 tipova misija, što je značajno povećanje u odnosu na 5 iz originala, tajne misije, poboljan izgled, i iznenađenja koja Ubisoft najavljuje. Za izlazak su spremni i ekskluzivni paketi s figuricama. Sve u svemu, ližemo prste unaprijed. Vruće, vruće, vruće...





MY LIVE SEASON Ako poželite preokrenuti sudbinu svog kluba, s tjednim updateom svih rezultata liga petice, ozjeda i transfera iz pravog života, i to je moguće.

Snaga ili tehnika?

FIFA 10

Prirodnija kontrola igrača i lopte promijenit će način igranja Fife

IZLAZI 2. LISTOPADA ŽANR SPORT IGRAČI 1-7 (PS3), 1-4 (X360) + ONLINE (DO 20) PROIZVOĐAČ EA BURNLEY IZDAVAČ EA HTTP://fifa.easports.com PLATFORME PS3 / X360 / PC / Wii / PS2 / PSP / DS

Nove informacije IGRALI smo

FACT TABLICA

- 360° dribling i na PC-u te WiJu
- Virtua Pro - kreiranje i razvoj svog igrača kroz sve modove igre
- Pro Club Championship - online natjecanje 10 protiv 10 s kreiranim igračima
- Set Piece editor da igrači budu oprezniji na ciljevu ali s opcijom isključenja od strane EA budu li preterano eksplozivni
- Live Season 2.0 - tjedni update forme igrača, rezultata, ozjeda...

Iskoristili smo svaku priliku na sajmu gamescom za igranje nove Fife i PES-a i tu protiv kompa, protiv čovjeka i u paru protiv kompa. Dejmovi iz obje igre vrlo su pozitivni a na ovim stranicama pročitajte najvažnije impresije.

ISKORISTITE SVAKI DIO TERENA

Nakon E3-a i rane verzije Fife, demo s gamescom-a još bolje je demonstrirao važnost pokretljivosti igrača u svih mogućim smjerovima, tim više što se uz slobodu kretanja igrača odlično nadovezuje guranje lopte u bilo kojemu smjeru (desnim stickom). Lopta nije zalijepljena za nogu igrača te driblirati i novi sustav građenja lopte i guranja igrača još više dolaze do izražaja. Nakon desetak odigranih utakmica dojma smo kako je teško predvidjeti ishod duela dva suparnička igrača jer je mnogo različitih parametara koji određuju razvoj situacije, te ovisiti o umijeću nas samih. Po nama to je i najveći kompliment koji smo mogli dati za novi i unaprijeđeni engine i nadamo se kako mišljenje o njemu nećemo



RAZVOJ IGRAČA Kreiranje igrača moguće je koristiti u Be a Pro modu, Manageru, turnirima, prijateljskim utakmicama i svim drugim modovima. Statistika će za to vrijeme pratiti koliko smo od preko 200 ciljeva uspješno riješili, koje neće biti vezane uz trofeje odnosno achievemente.

promijeniti nakon što konačnu verziju počnemo igrati malo žešće. Očekivano je ubačeno nekoliko novih animacija, s posebnim naglaskom na obrambena uklizavanja i zagrađivanja tijelom pri pokušajima ulaska u putanju lopte, što je i te kako korisno u obrani pri sprječavanju šuteva i dodavanja. Kad smo kod šuta,



VOLLEJ Jedna od novih animacija



VIRTUA PRO

Svoje igrača možete napraviti do detalja, čak i iskoristiti digitalnu fotku kao predložak za 3D model lika u igri



posebnu pažnju smo usmjerili na šuteve iz daljine a prvi gol koji smo primili pao je s 25 metara. Strijelac je bio Essien. U utakmici u paru protiv kompa, uspjeli smo odigrati akciju izvlačenja stopera prema krilima nakon čega smo uspješno odigrali povratnu loptu prema središnjem igraču koji u naletu zakucava s dvadesetak metara. Strijelac je ovaj put bio Lampard. Putanja lopte bila je još brža i ubojitija te definitivno bolja nego u Fifi 09.

FLUIDNO

Umjesto prijašnjih, unaprijed režiranih scena pri slobodnjacima, sada se ne prekida akcija pa je moguće dodati loptu i iznenaditi protivnika, a ako ne dodate loptu u roku od par sekundi igrač će se postaviti za klasično izvođenje i eventualni šut. Sve nove animacije koje smo primijetili odlično su uklopljene u postojeće, a čini nam se i kako su situacije u kojima igrač uspješno šuta iz "koljena" ili ubacuje iz okveta od 180 stupnjeva puno rjeđe što povećava dojam realnosti. Mnogo je promjena u samoj igrivosti koje će se otkrivati postepeno, no na prvi pogled najvažnija



je svakako kontrola igrača i lopte. U tolikoj mjeri je prirodna, da se nakon igranja desetak teško vratiti Fifi 09. I to je, uz sva ostala poboljšanja o kojima smo ranije pisali (umjetna inteligencija, postavljanje igrača u kontramu, poboljšani golmani...) te sve nove modove igranja, najbolja najava onoga što nas očekuje početkom listopada. Jedva čekamo... **Dario Zmo**

GP FOCUS

Tek kad se vrnete Fifi 09 shvatite koliko željno iščekujete desetu - toliko je poboljšana. A dodatni pozitivni komentar zaradila je i od Berre kojeg smo konačno naterali da s nama zaigra pravu mušku sportsku igru (što smo morali platiti igranjem jedne obiteljske igre na WiJu...).

HAJNO MLAKO TOPLO VRUĆE



PRO CLUB CHAMPIONSHIP Igranje s prijateljima u tekmaru 10 protiv 10 bit će moguće s kreiranim igračima. Kvaliteta obrane neka počne, a sve u cilju osvajanja titule regionalnog i svjetskog prvaka!



ANALOGIJA Za 360 stupnjeva kontrole potrebno je igrati mnogobrojnim sticima, kao i vlasici PS3-a i Dual Shock kontrolera. Bolja će upravljalost (točnije i preciznija) moći biti ostvarena s padinom koji prepoznaje i jednu ruku.



VELIKE PROMJENE Nakon demo na gamescom vratio smo se verziji 2009 koja je izgledala kao radna verzija igre. I to u ranoj studiji izrade.

Bolje ikad nego nikad

Pro Evolution Soccer 2010

Vrijeme tranzicije i eksperimentiranja s novim hardverom je prošlo

IZLAZI PS3, X360, PC - 22. LISTOPADA, PS2, PSP - 5. STUDENOG, Wii - 19. STUDENOG ŽANR SPORT IGRAČI: 1-7 (PS3), 1-4 (X360) + ONLINE PROIZVOĐAČ: KONAMI IZDAVAČ: KONAMI [HTTP://WWW.KONAMI.COM/GAMES/PES2010/](http://www.konami.com/games/pes2010/) PLATFORME PS3 / X360 / PC / Wii PS2 / PSP



ONLINE Za potrebe online igranja Konamijevci su se vratili provjerenom i poboljšanim PES 6 kodu



LICENCE Liga prvaka i Europska liga licencirana su natjecanja u kojima će se natjecati klubovi koji su dijelom licencirani

U prošlom broju, u premijeri, napisali smo sve novitete koje bi PES trebao dobiti novom verzijom. Barem smo tako mislili jer je producent i tvorac PES-a Shingo Seabass Takatsuka, na gamescom otkrio još par iznenađenja od kojih su najveća kontrola igrača u svih 360 stupnjeva te potpuno upravljivi golmani. No prije nego nastavimo priču o njima, želimo naglasiti ono očigledno - a to je da PES 2010 izgleda i igra se mnogo bolje od prethodnika i da nakon tri dana guštanja na sajmu, možemo konačno reći kako je PES konačno prešao na next-gen.

FACELIFTING

Uljepšavanje se ne svodi samo na grafički segment igre već i na sve ostale, počevši od animacija kojih je sad više nego ikad (uz poseban naglasak na

guranje u borbi za loptom), umjetne inteligencije suigrača i protivnika pa i smanjene brzine same igre iako je to stvar ukusa. Nismo primijetili da su se suigrači u određenim situacijama ponašali nezainteresirano, odnosno automatizirano uslijed odigravanja akcije što se znalo događati u PES-u 2009. Bas naprotiv, stajali su dobro na terenu, onako kako smo navikli od PES-a prije nego se dogodilo prijelaz na next-gen, s dodatkom novih utičavanja, postavljanja i sl. Pretrčavanje

po krilu više nije moguće s bilo kojim igračem, no ipak smo primijetili kako je s Barcelonom protiv Liverpoola bilo prelaklo odigrati kontu jer se često dogodilo da napadamo s igračem više iako smo igrali na najtežoj razini - ne treba naglasiti kako je na sajmu prikazan demo i nezavršena verzija igre. Kao i činjenica da igra protiv kompja nije ista kao protiv čovjeka.

BILU KUDA...

... lopta svuda. Barem bi tako trebalo biti kad se spomene 360 stupnjeva kontrole igre. I tako je sve dok je igra, sam oko lopte, no kad se suparnik približi ili nam se kako engine odrađuje algoritme na koje smo godinama navikli - bez prevelike važnosti na svih 360 mogućih smjerova. Na, ponovno ćemo naglasiti kako smo igrali nedovršenu verziju igre

te kako je potpuna kontrola, po riječima autora igre, ubačena u igru tek nedavno, te da se na njoj još radi. Druga najveća novost odnosi se na golmane, na koje u bilo kojem trenutku možemo prebaciti kontrolu pritiskom desnog sticka i kojima upravljamo sve dok ponovno ne pritisnemo stick (za to vrijeme komp upravlja ostalim igračima). Opcija se čini vrlo korisnom no definitivno traži vrijeme za prilagodbu i vježbu.

POVRATAK KORIJENIMA

Možda ste primijetili kako su mnoge novosti oko novih verzija Fife i PES-a vrlo slične, i u pravu ste. Radi li se o konkurentnosti natjecanja ili je to naprosto prirodan razvoj nogometnih simulacija prosudite sami. Sigurni smo u jedno - PES 2010 ove godine će razvući osmijeh na lica mnogih ljubitelja serijala, koji, iako nisu voljeli PES 2008 ili 2009 na trojci odnosno boxu, nisu željeli (ili mogli) preći na Fifu. Nova verzija donosi dosta poznatu okolinu u kojoj će se snaći kao riba u vodi i k tome uživati u mnogim novostima koje će postepeno otkrivati. **Dario Zrno**

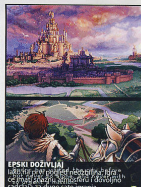


GP FOCUS

PES je konfusi s obje noge zakoračio u next-gen. Za dio publike malo prekasno, no za većinu fanova, koji žele igru u kojoj će se od prve sekunde osjećati kao na domaćem terenu, to više nije problem jer je samo nekoliko tjedana do izlaska 2010-ika.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE





Ostavština King's Bounty

Might & Magic: Clash of Heroes

Pojednostavljeni oblik slavnog serijala sasvim je dovoljno napet i kompleksan za prijenosnu konzolu

IZLAZI 2. LISTOPADA ŽANR RPG STRATEGIJA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ CAPYBARA IZDAVAČ UBISOFT <http://www.ubi.com>

DS IGRALI smo
exclusive

Četrdeset godina prije događaja opisanih u Heroesu V, svijet Ashan nalazi se na rubu rata jer se neka nepoznata sila pokušava domoći kontrole nad demonima. Probaj mračnih sila, u to dala miran svijet, uništava živote petoro djece iz pet različitih frakcija i počinje - vrijeme heroja. To je otprilike uvod u priču zanimljive igre koja kombinira istraživanje svijeta u RPG stilu s

borbom na poteze baziranoj na logičkom izazovu.

NA DVA DIJELA

Clash of Heroes je igra podijeljena na dvije cjeline: lutanje naokolo, susreti i komunikacija s likovima, pronalaženje magičnih predmeta i nadograđivanje vojske - te borba koja može biti slučajna ili na priču definiranim mjestima. Kad do nje dođe, perspektiva se mijenja i otvara se ekran na kojem treba posložiti jedinice u obrambene formacije, koje će vas zaštititi od protivničkih napada i napadačke formacije koje će nanijeti štetu protivniku. Na prvi pogled, borba je vrlo slična igranju tri-u-red, jer se na taj način slažu kombinacije jedinica - no stvar je mnogo zapetljanija. Borba se odvija na poteze pri čemu ste unutar svakog poteza ograničeni brojem akcija koje možete napraviti ali niste ograničeni brojem jedinica - jer se

FACT TABLICA

- kombinacija RPG-a i strategije na poteze
- borba napravljena u obliku logičke igre
- prva M&M igra s anime stilom grafike
- radnja smještena u djetinjstvo heroja iz Heroes V

one regeneriraju. S druge strane, vrsta jedinica, čarolije i dodatni predmeti koje pripremite prije bitke, ključni su za pobjedu na višim razinama. Ukratko, borba je prilično kompleksna ali vrlo zanimljiva.

PLOD STRASTI

Ništa manje zanimljive nisu ni dogodoštine na velikoj mapi, a i jedan i drugi dio igre tehnički su prilično doradjeni. Vizualni stil pomalo se razlikuje od ostalih M&M igara jer vuče na japanske RPG-ove. Producent igre Erwan Le Breton rekao nam je da je to posljedica činjenice da su heroji igre mladi, pa je i grafika 'neozbiljnija', a ujedno zadržava šarenilo i lepršavu atmosferu M&M serijala. Moramo priznati da nam se upravo ta atmosfera sviđa, kao i žar s kojim nam je producent prezentirao svoje djelo. Upravo ta strast, s kojom je pričao o

formacijama u bitkama i istraživanju svijeta, potvrdila nam je istinitost onog što je rekao na početku: da je Clash of Heroes nastajao prilično dugo (za prijenosnu igru), te je velikim dijelom plod ljubavi programerskog studija prema M&M serijalu i ovakvom tipu igara. A to nam garantira da će rezultat biti kvalitetan. - Berislav Jozić

GP FOCUS

Izgleda veselo i simpatično ali čini nam se da skriva prilično logički izazov

MLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

KAKO JE NASTAO M&M

PRIJE 19 GODINA, 1990.-e., na PC-u a ubrzo zatim i na C64, Amigi te Mega Drive konzoli izšla je igra King's Bounty. Bila je to priča o spašavanju kraljevstva, u kojoj je heroj imao samo određeni broj dana da pobjeđi što više protivnika i pronađe lijek za bolesnog kralja. Igra se sastojala od istraživanja svijeta, sakupljanja armija i strateške borbe s protivnicima koja se odvijala na poteze. Kreator King's Bountya, Jon Van Caneghem, pet je godina kasnije

na temeljima King's Bountya kreirao Heroes of Might & Magic serijal, čija je popularnost uvelika nadmašila skromni početak. A sada se taj serijal vraća korijenima igrom koja je jednako tako jedinstvena, sastavljena od istraživanja i borbe, te u glavnoj ulozi ima heroja koji spašava svijet. Zelite li igrati King's Bounty dok ne stigne Clash of Heroes, potražite ga u prerađenoj verziji King's Bounty: The Legend koja je za PC izšla prošle godine (GP br.75 16/20).



MODERNI REMAKE King's Bounty: The Legend baziran je na kultnom klasičnu značajno proširenom dodatnim sadržajima

ORIGINALNA LEGENDA Kao što je Dune II majka modernog RTS-a, King's Bounty je začetnik modernih RPG strategija na poteze





TKO STIGNE GLEDATI
U pozadini će se za miksetama pojavljivati poznane face, no teško da ćete imati vremena diviti im se.

Jednom DJ, uvijek DJ

DJ Hero

Mislili smo da je nezanimljivi klon slavnijeg brata i ostali oduševljeni

IZLAZI 27. LISTOPADA ŽANR RITAM IGRA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ FREESTYLEGAMES IZDAVAČ ACTIVISION <http://www.djhero.com/> PLATFORME PS3 / X360 / PSP / PS2

FACT TABLICA

...priliko 100 licenciranih pjesama pretvoreno u mikseve
...kao kontroler se koristi kombinacija miksete i gramofona
...miksve za igru kreirali su poznati DJ
...možnost kombinacije s Guitar Hero
...gitarom pri igri udvoje

KAO PRAVI
Čvrst, ugađen pod rukom i dobro sastavljen, kontroler za DJ Hero totalno nas je oduševio



miksve koje su od licenciranih pjesama radili slava imena poput DJ Shadow, DJ Blakely, DJ AM i Daft Punk, a kreatori se hvalje suradnjom s Eminemom i Jay-Zem. Cijena cijelog paketa (kontroler + igra) od oko 120 eura nam se ipak čini prilično visoka, što je šteta – jer u pogledu autentičnosti doživljaja ovo bi mogla biti i najkvalitetnija glazbena igra koju smo imali prilike isprobati. **Berislav Jozic**

GP FOCUS

Kontroler je super, osjećaj igranja je vrhunski ali mnogo manje ljudi pribježe biti DJ nego gitarist. A i cijena će biti visoka.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



UDVOJE BOLJE ZVUKI
Osim natjecanja DJ-a, igra će nuditi i mogućnost DJ protiv gitare ako imate gitaru iz Guitar Hero igre

Produkcija nikad nije bila problem...

NBA Live 10

...a dojmna smo da od desetke problema neće biti ni u igrivosti.

IZLAZI 6. LISTOPADA ŽANR SPORT IGRAČI 1-6 (PS3), 1-4 (X360) + ONLINE PROIZVOĐAČ EA CANADA IZDAVAČ EA <http://nba-live.ea-sports.com> PLATFORME PS3 / X360 / PSP / iPhone

FACT TABLICA

...unaprijeđeni engine
...nove kontrole kreirane s idiom
...jednostavno ali s puno mogućnosti za usavršavanje
...Dynamic DNA servis
...NBA ekipe ali i 24 reprezentacije svijeta (među kojima je i Hrvatska)

prepuštanju umjetnoj inteligenciji da se bavi čuvanjem napadača koji vodi loptu. Nešto više od pola sata uz demo Livea 10 prošlo nam je u trenu, a čini nam se kako je u odnosu na Live 09 akcija malo usporena (što nam se sviđa), te da su potezi igrača mnogo fluidniji i prirodni. U tolikoj mjeri da smo se zapitali je li engine u potpunosti promijenjen. **Dario Zrno**

GP FOCUS

Obzirom da je naš protivnik uporno igrao rundun košarku te da je isolation bila jedina akcija koju je koristio u napadu, možemo porediti da je obrana protiv takvog stila igranja i te kako moguća. A to nam je, nakon NBA 2K9 (više) i NBA Live 09 (manje) ujedno i najbolja najava za novu sezonu.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



NOVE KONTROLE Iste se sad kreću samo jednim gumbom. Kakav će konačni ishod biti zaključavanje polaganje loptu, tear drop... i ovakve o driblingu, brzini i općenito kretanju igrača u trenutku igre.



DYNAMIC DNA I ove sezone će se trenutačna forma igrača, kao i njihovi stil igranja u pravom životu, prenositi u samu igru putem Dynamic DNA servisa.

FOTO NAJAVA

piše Damir Đurović

Red Dead Redemption

Nove informacije

Rockstarova igra s najvećim brojem sidequestova do sada!

IZLAZI PRVA POLOVICA 2010. PROIZVOĐAČ ROCKSTAR SAN DIEGO IZDAVAČ TAKE 2
[HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/REDDADREDEMPTION/](http://www.rockstargames.com/reddeadredemption/) PLATFORME PS3, X360

Kada su ga prvi puta nakon četverogodišnjeg zatišja ponovno razotkrili, ostali smo ugodno iznenađeni! No nakon novog niza prezentacija iza zatvorenih vrata na gamescomu Red Dead Redemption bez sumnje smatramo jednim od najvećih nadolazećih hitova u prvoj polovici iduće godine. Razvoj igre napreduje u potpunosti prema planu, iako je s predviđenoga datuma izlaska tijekom jeseni prebačena za ranu 2010. U gotovo sva Rockstarova obećanja dana za Redemption uspjeli smo se i osobno uvjeriti u kratkom petnaestminutnom no izuzetno sadržajnom developer demu. Čini se kako ovoga puta površinom virtualnog prostora, količinom originalne muzike, vrhunski okarakteriziranim i animiranim likovima te rekordnim brojem sidequestova Rockstar namjerava ponovno vrlo visoko podići mjernu ljestvicu u žanru freeroaming akcijskih avantura.

TRANSPORT



TJUEKOM GAMESCOM PREZENTACIJE Redemptiona dobili smo priliku vidjeti i najnoviju verziju ingame mape čitavoga područja na kojem se igra događa. Bitno je izmijenjena u odnosu na verziju od prije pola godine te je sada podijeljena u tri međusobno povezane područja. Scenarij će se tako prostirati na području Meksika, Sjevera i pak u pograničnim teritorijima. Štuku od tih regija obilježiti će jedinstvena geografija kao i karakteristično lokalno stanovništvo u seocima i gradovima razbacanim divljinom.



VOĐEĆI NAČIN TRANSPORTA nepreglednom virtualnom divljinom Red Dead Redemptiona biti će dakako na višem vjernom konju. No to nikako nije i jedini način! Osim povremenih vlakova i kočija zasigurno će postojati i neki oblik transporta po vodi, s obzirom da u mapama koju smo vidjeli protječe velika rijeka.

VRHUNSKI SOUNDTRACK



UZORA JE MNOGO, a među njima sigurno prednjače legende poput Morriconea i sličnih nezaboravnih kompozitora poznatih western soundtrackova. No nekoliko sati vrhunske atmosferske glazbe za Red Dead Redemption Rockstar ovaj puta nije licencirao već su unajmili iskusne kompozitore kako bi stvorili sasvim novu i vrlo karakterističnu muzičku podlogu za igru.

BEZ INDIJANACA



S OBIZIROM NA razdoblje u kojem je igra smještena, rane godine 20. stoljeća, ovo će biti jedno od onih rijetkih western ikustava bez Indijanaca u njemu. Naime preostala indijanska plemena u to vrijeme su već uspjeli i većinom nasilno natjerana u rezerve. Jedina mogućnost susretanja s njima je u vidu ponekoga interesantnog lika indijanske krvi koji bi se mogao naći u igri u nekoj interesantnoj ulozi.



U RAZGOVORU S Rockstarovcima oko izvora inspiracije za Red Dead Redemption otvili su nam kako im je kao jedan od glavnih predložaka za nešto mračniji ton kao i vremenski period u koji je smještena igra poslužio kulturni vestern Wild Bunch. Nevjerojatna slučajnost jest da je upravo na dan kada smo doletjeti iz Kölna s gamescom na domaćoj televiziji bio prikazan upravo taj film. Želite li unaprijed osjetiti duh Red Dead Redemptiona svakako vam savjetujemo da ga pogledate.

DO KUDA VAM POGLED SEŽE



KOLIKO JE RAGE, grafički engine koji pokreće igru, evoluirao od GTA IV, gdje je zadnji puta upotrijebljen pa do Red Dead Redemptiona, najbolje svjedoči daljina iscravanja krajolika. U najnovijem demou na gamescomu prema nekoj odoklativnoj procjeni, detalji te žvotnije i ljudi mogli su se primijeti sve do nekih tri, četiri virtualna kilometra u daljinu. Impresivno!

FOTO FINIŠ

VEC PRIJE SMO ga obilježili na kalendaru kao jednu od potencijalno najvećih igara 2009. Nažalost Take 2 ju je odlučio odgoditi, no Rockstarovci inzistiraju na tome da čemo ju stvarno imati priliku zaigrati već vrlo rano u 2010. Jedini problem leži u tome što je upravo za to razdoblje odgođena čitava gomila prvoklasnih blockbustera na čelu s Mass Effectom 2, Mafiom II, BioShockom 2, Heavy Rainom, što bi moglo poljuljati eventualan značajan financijski uspjeh, koji bi bez sumnje osigurao razvoj nastavka. A nakon svega što smo vidjeli, i bez da smo zaigrali finalnu verziju, svakako priželjkujemo svijetlu budućnost Red Dead seriala!

REKORDAN BROJ SIDEQUESTOVA



JEDAN OD ELEMENATA igre kojim se Rockstarovci najviše ponose je taj da će igra sa sobom donijeti rekordni broj dodatnih questova tj. misija, premajući navodno duplo bilo koju Rockstarovu dosad izdanu igru. Na takve dodatne i neobvezne zadatke moći ćete naći bilo u gradovima bilo slučajno ili namjerno istražujući golema divlja prostranstva Red Dead Redemptiona.





IMPENETRABLE DEFENSE Ovim izrazim Monk odbija sve projekte nazad u protivnika

Za zabavu nam trebaju samo prijatelji

Diablo III

Otkrivena i demonstrirana nova klasa

IZLAZ 2012. ŽANR HACK & SLASH RPG IGRAČI 1 - 8? PROIZVOĐAČ: BILZARD ENT. IZDAVAČ: BILZARD ENT. [HTTP://WWW.DIABLO3.COM/](http://www.diablo3.com/)

PC
exclusive
Nove
informacije
IGRAJU
SMO

Iako se za BlizzCon 2009. plaćalo više stotina kuna samo za ulazak, pa čak i za praćenje putem streama na internetu, sve su karte bile rasprodane nekoliko mjeseci prije. Uzimajući to u obzir, BlizzCon 2009. je prilično razočarao, jer su prikaz novog Battle.neta, te demonstracija i premijerno otkrivanje nove klase Diablo III bili glavni hitovi.

SHAOLIN MONK

Da prijedmo odmah na stvar, nova klasa je Monk, koja je inspirirana budističkim shaolin svećenicima, a demonstracija se odvijala na Sundered Passu, novoj, pustinskoj lokaciji, čije je otvoreno pješčano okružje zamijenilo već viđene mračne dungeone. Monk je čistokrvna melee klasa, hand-to-hand borac s ubojitim napadima, no



FACT TABLICA

- otkrivena četvrta klasa
- Sundered Pass je nova prikazana, pustinska lokacija
- nova klasa, Monk, sa sobom donosi novi stil borbe hand-to-hand
- multipayer Diablo III igrat će se putem nove verzije Battle.neta
- datum izlaska još uvijek misterij

vrlo slabim HP-om i amorom, a po riječima glavnog dizajnera Jaya Wilsona, igra s njim bi trebala predstaviti Diablov osvrt na Street Fighter. Pritom ne misle konkretno na jedan lik (iako podsjeća na Gouken), nego na način igranja. Jer svi Monkovi potezi se izvode comboima (od ukupno tri udarca) klikovima miša u određenom trenutku, koji završavaju razarajućim "finisherima" poput Exploding Palma ili

4/5

SVE ŠTO O novoj, petoj i posljednjoj klasi znamo jest to da će "zadovoljiti drukčije potrebe u odnosu na već obznajene klase i da će biti zakon", kako je to jedan od dizajnera igre izjavio na prošlomesečnom BlizzConu. S obzirom na to da sve četiri prikazane klase na neki način predstavljaju evoluciju onih iz Diablo II, naša teorija, temeljena na logici, jest ta da bismo kao

zadnju trebali vidjeti nekog "rangera", mogao Amazonku. Dva su razloga za to. Prvo, Barbarian je jedini pravi povratnik iz prethodnika za sada, pa bi još jedan činio prihvatljiv omjer novoga i staroga, a drugi razlog je doista logičan - činjenica je da za sada ne postoji nijedna klasična ranged klasa, unatoč Wizardovim "dalekometnim" skillovima.



ŽELIMO RANGERA Monk je uz Barbariana druga melee klasi i s obzirom na to da Witch Doctor predstavlja Necromancera, a Wizard Sorceress, ranged klasa je logičan potez

SUNDERED PASS Pustinski setting je poznat i iz prethodnika, ali... pješčano



MONKICA Ne očekujte, i klasa Monk će, kao i sveka druga, imati i mušku i žensku varijantu



ASSASSIN Monk će se koristiti hladnokrvnim "fist" naoružanjem, kao Assassin iz LoD-a



SHAOLIN MONKE
melee finisheri su
brutalno razarajući



NOVA KLASA
Očekujemo otkrivanje
još jedne klase, po
mogućnosti rangiranih
poput Amazonke



Way of the Hundred Fists. Interesantno je i to da ćemo na liku pravu tučnjavu biti u stanju prekinuti combo i hitro nastaviti, odnosno spojiti ga s drugim. S obzirom na Monkeve spomenute karakteristike i atribute, čini se da ćemo se s njim koristiti klasičnim "hit and run" taktikama u borbama protiv

jačih protivnika, a jedinstven način borbe djelomično će zamijeniti tipični hack & slash. Tomu u prilog ide i mogućnost teleportiranja, te korištenja štita koji nakratko odbija protivnikove projekte i udarce, pa je već sada jasno da su svi

Monkovi nedostaci uravnoteženi gomilom adekvatnih napadačkih i obrambenih skilova. Generalno



BLIZZCON 2009

BLIZZCON SE i ove godine održavao na standardnoj lokaciji, 21. i 22. kolovoza, u Convention Centru u Anaheimu, a osim skupocjenih karata, naplaćivalo se i praćenje konvencije putem interneta i DirecTV-a, po bezobrazno visokoj cijeni od 40 američkih dolara, za što se mogla kupiti jedna igra, primjerice. Uz objavu Monka, te nekoliko novih, za većinu igrača manje važnih informacija o SC-u II, poput detalja o editoru, premijerno je prikazan i novi Battle.net. Iako prikazana tek u sklopu StarCrafta II, nova verzija servisa izgleda jako dobro i pregledno po pitanju sučelja: nudi brojne



BATTLE.NET 2.0 je daleko dogazao od one prve verzije iz 1996. preko koje se igrao Diablo, a ne sumnjamo da će biti pojedinačno izvršno implementiran i u Diablo III.



gledajući, Diablo III izgleda sjajno, a nakon gamescom-a možemo s velikom osmišljem na licu reći da se tak i igra. Imali smo zadovoljstvo zalagati ga u Kölnu i sada možemo reći da se igra i osjeća kao Diablo u najboljem izdanju, a da je sučelje nalik na WoW samo desert na kraju. Datum izlaska dakako nije poznat, a mi mu se još uvijek optimistično nadamo sljedeće godine, unatoč StarCraftu II koji razvija drugi Blizzardov tim. A ako je vjerovati novim glasinama, možda ga zalagamo i na konzolama u dogledno vrijeme nakon izlaska PC verzije. **Danko Botić**

GP FOCUS

Svako nas prikazivanje nove klase samo uzneri, previle uzbudi i tjera na još jedno mobiliziranje lika u Diablo II. Dosta je bilo, želimo Diablo II što prije!

HLADNO MLAKO TOPLIO VRUĆE



KOORDINACIJA
Ključ uspjeha je napad
te više imperova, po
mogućnosti na radu
da protivnik ne zna za
bar jedan od njih

Jesu li generali najveći prevaranti?

R.U.S.E.

Svaki puta kad ga vidimo, sve nam se više sviđa. No, je li to varka?

IZLAZI KRAJEM GODINE ŽANR RTS IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ EUGEN SYSTEMS IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://WWW.RUSEGAME.COM / PLATFORME PS3 / X360 / PC / PS2 / PSP

Nakon što smo već više puta vidjeli novu Ubisoftovu strategiju u akciji, na gamescomu smo ju igrali protiv jednog od članova razvojnog tima. Popustio nam je jer smo novinari no ipak je bilo zabavno. Otkrili smo, na primjer, da špijunskim avionom možemo razotkriti jedinice skrivene radio tišinom, kao i to da je depoe bolje osvajati što prije kako bi što ranije došli do novca za nove jedinice. Naravno, to su samo neki od elemenata R.U.S.E.-a, koji se stalno pokazuje sve kompleksniji: oko 200 jedinica, utjecaj terena na vidljivost i otpornost trupa, istraživanje novih jedinica i izgradnja građevina – a sve to uz korištenje varki kojima smo (pri ovom igranju) protivniku onemogućili pregled nad nekoliko sektora, stvorili virtualnu armiju da ga napadne kako bi odvratili pažnju od prave ofenzive i upotrijebili gorespomenuti



FACT TABLICA

- virtuosi engne omogućuju kvalitetan pregled nad bojiscima
- velik broj jedinica za različite namjene
- značajna taktička uloga terena
- kompleksna dinamika traži istovremeno djelovanje na više strana

avion da vidimo što smjera. Također smo impresionirani snagom i brzinom engina koji omogućuje da se glatko prebacujete s pogleda na cijelo bojište, do malenog trga u francuskom seocu na kojem su naše pješake trupe u zasjedu uhvatile protivnički tenkovski odred. Kao najveći nedostatak čini nam se to što će, prema našem kratkom iskustvu, za kvalitetno igranje trebati imati mozak veliki poput bačve i sposobnost upravljanja jedinicama na tri mjesta odjednom. Možda se i do toga može doći vježbom. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Kao i prošlogodnji EndWar, R.U.S.E. koristi tehnologiju da napravi korak naprijed u evoluciji strateških igara i prepun je potencijala. No, klasičarima C&C-a se vjerojatno neće sviđati.

HLADNO MLAKO TOPLIO VRUĆE



REALNA AVIJACIJA
Ispitivanje avioranila kroz
borbene misije mnogo je
realnije nego u ostalim
RTS-ovima

Ograničavanje vidnog polja uvijek je bilo ključni element zastrašivanja



NAZVEDNI SE MALI
pogledaj mi u desetak!

Ovakvo se rade prerade klasika!

Silent Hill: Shattered Memories

Igra koja nam čita misli i prilagođava se našim strahovima? Čak i ako ne funkcionira, drago nam je da netko pokušava nešto originalno.

IGRALI
Smo

IZLAZI 13. LISTOPADA ŽANR SURVIVAL HOROR IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ CLIMAX IZDAVAČ KONAMI HTTP://www.konami.com/games/s/hsm/ PLATFORME WII / PS2 / PSP

FACT TABLICA

- ... bazirana na priči prvog nastavka serijala
- ... nema borbe, od protivnika se može samo bježati
- ... igra se prilagođava psihičkom profilu igrača
- ... originalna glazbena pozadina kultnog Akira Yamaoka

Čim netko najavi igru kreiranu prema nekom davnom izasluhu nastavku slavnog serijala, nama na pamet padne riječ "reikiziranje". I to ne u pozitivno ekološkom smislu nego u smislu ponovnog izvlačenja novca iz slavnog imena. No, u ovom slučaju, iznimka potvrđuje pravilo. Iako Shattered Memories kao podlogu koristi priču prvog Silent Hilla, ne samo da se radi o sasvim novoj igri, nego o igri koja nas je i u buci i vrevi gamescoma uspjela prilično prestrašiti. A to nije lako.

SAMI U MRAKU

Doduše, možda je pomoglo što smo ju igrali sami u maloj i zatvorenoj prostoriji na Konamijevom standu. Priču znaju svi stariji igrači: poslije automobilskog sudara, Harry Mason traži svoju kćerku Cheryl po gradiću Silent Hill, u kojem se događaju neobične stvari. Velik dio igre Harry će provesti lutajući kroz noć, svjetlićkom osvjetljavajući sumorne ulice prekrivene snijegom i unutrašnjost kuća, zastrašujuću upravo zato što sadrži sve što bismo i očekivali od dućana, kafića ili stambenih zgrada. S tehničke strane igra je vrlo kvalitetna za Wii i PS2, s dobrim efektima snijega te svjetla i sjene kao i izvanrednom glazbom (svi je utjecaj na ugodaj izuzetno velik, a čiji koji su igrali neki od ranijih nastavaka znat će koliko je zvučna podloga Akira Yamaoka pomogla zastrašujućoj atmosferi).

IGRA KOJA VAS "ČITA"

Ali ima tu i više od osamljenosti i nepoznatog. U mraku se skrivaju neobične kreature koje će juriti na Harryja kad ga opaze, a on im se ne može suprotstaviti.

DIGITALNO PRILAGODAVANJE STRAHOVIMA

KONCEP PSIHIČKOG "ČITANJA" Igrača nije sasvim nov u igrama, no Shattered Memories je prva igra koja se snažno oslanja upravo na taj model. Stvar započinje jednostavnim psihološkim testom koji je ubačen u priču i igru započinjete u ordinaciji psihologa, a tokom igre čete ih rješavati još nekoliko kako bi vaš profil dobio formalne okvire. No, igra će vas pratiti i kad ustanete s virtualnog kauča. Mjerit će se brzina i smjer vaših reakcija, vrijeme provedeno u fokusiranju na određene objekte te intenzitet vašeg djelovanja na određeni podražaj. Rezultat bi trebao biti zaključak

čega se više ili manje bojite te prilagodba igre upravo tome. Primjeri funkcioniranja ovog koncepta koje nam je iznio producent Tom Hullet uključuju prilagođavanje razine osvjetljenja (ako igra shvati da se bojite mraka), slučajnih događaja i pozadinskih zvukova (ako ste skloni trzanju na svaki sušanj) ali i izgleda protivnika i ponavljanja drugih likova. Na primjer, ako igra zaključi da vas uzbuđuju seksualne teme, mogli bi naići na više likova koji su provokativno obučeni, a protivnici će dobiti drugačije obline. Sve navedeno će, naravno, utjecati i na završetak igre – a u starij manir Silent Hilla, njih će biti priličan broj.



ŽEHPNA PRILAGODBA Psihička adaptacija igre funkcionirat će na svim platformama – eva primjera s PSP-a kako lutaju u dućanu u jednom slučaju može biti policajac i u drugom prostitutka. Pa, što vas više plaši?



PREVRTLJIVA POLICAJKA Jedan od primjera promjene nastupa prema Harryju ovisno o profilu igrača je i policajka Cybil koja susrećete odmah na početku igre, a koja vam može i ne mora pomoći u vašoj potrazi



NIJE STVAR SAMO U SEXU Ili bar tako kažu kreatori. No, većina priča koju smo do sada vidjeli odnosi se na više ili manje vidljive kobe te agresivniji ili pasivniji nastup ženskih likova.

POZNATE LOKACIJE

Stari će igrači prepoznati dijelove Silent Hilla iz prve igre, no sada sve izgleda mnogo drukčije



ZAR BAŠ MORAM UNUTRA?

A gdje mi se neka veća kad kuc...



LIJEVA ILI DESNA
Iza koje se slike skriva sef?



JEDINI IZBOR
Protiv
neprijatelja
za ne
možete
boriti pa
je jedina
mogućnost
bijeg



TETOVAŽE?
Najvjerojatnije
ne, nego
elementi neke
zagonetke



nego samo pobjeći. Borba je izbačena kako bi se stvorio jači osjećaj straha uzrokovan frenetičnim bijegom pri svakom susretu s protivnicima i moramo priznati da koncept funkcionira. Dodatno zastražuje činjenica da su neprijatelji neodređenog oblika, otprilike kao gola dječja berba lica. No, takvi su samo na početku, jer igra će izgled neprijatelja, kao i brojne druge detalje, mijenjati ovisno o psihološkom profilu igrača, što znači da će u svakome pokušati pobuditi njegove osobne strahove. Kako to funkcionira pratit ćete u okviru. Ukratko, osim što ima sasvim izmijenjenu radnju (ključni događaj) su isti ali se priča drugačije razvija), kvalitetnu grafiku i zvuk te brojne nove elemente u načinu rješavanja problema, Shattered Memories donosi i sasvim novi koncept prilagođavanja psihičkom profilu igrača, te će sasvim sigurno biti vrijedniji pažnje i onima koji prvi Silent Hill zavlače napamet. A možda tako mislimo samo kao rezultat doživljaja koji nam je igra prilagodila "čitajući" naše gađenje prema reinkarnaciji. Vidjet ćemo.

Berislav Jozić

**PROŽRLJIVA
ZABA**
Ključne
predmete
otključno
čemo
nalaziti na
najneobičnijim
mjestima



GP FOCUS

Osim što za WII izgleda jako dobro te je glazba klasično vrhunjska, koncept prilagođavanja igraču nas zanima, a tako je priča stara, pogled na nju je iz sasvim novog kuta

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

NOVI LIKOV Ethan
Mars (na slici) krivi
sebe zbog smrti
svoja sina, a Scott
Shelby (dolje u
pocetnim privatni
je detektiv u
potrazi za serijskim
ubojicom Origami
Killerom



Mračno, napeto i uzbudljivo

Heavy Rain

Novinarka Madison, FBI agent Norman, arhitekt Ethan i privatni detektiv Scott u vrtlogu priče o serijskom ubojici

IZLAZI PRVA POLOVICA 2010. ŽANR AVANTURA IGRAČI: PROIZVOĐAČ QUANTIC
DREAM IZDAVAČ SCE [HTTP://WWW.QUANTICDREAM.COM/](http://www.quanticedream.com/)

**PS3
exclusive**
**Nove
informacije**

**IGRAJI
smo**

FACT TABLICA

- ... četiri igračka lika od kojih su preostala dva premijerno prikazana na gamesconu
- ... producent igre David Cage stvarno ne voli negativne komentare manjeg broja novinara koji igra nadziru Monom Dragon's Laira
- Heavy Rain nije klon Dragon's Laira

Hassan ipak odbili pokazati detektivu kutiju koju je dobio od Origami Killera u kojoj je, pretpostavljate, origami koji je mali ali vrijedan trag. Obzirom da se scena događala u zatvorenom prostoru, možda je to razlog što smo primijetili još više detalja, sjajnog osvjetljenja scene i tekstura na odjeći te posebno licima likova u usporedbi s Mad Jack scenom koju smo već igrali na E3-u - s Normanom Jaydenom, FBI agentom. Heavy Rain tako nastavlja oduševljavati svakim novim prikazom, a mi više nemamo tome što dodati.

GP FOCUS

Sad kad znamo sva četiri glavna protagonista igre, više ne želimo vidjeti ni čuti o Heavy Rainu. Jer svako novo otkrivanje pokvariće će nam krajnji doživljaj igranja konačne verzije.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



PA NIJE VALJDA? Prošla se glasina kako Sony želi izbaci neke scene kako igra ne bi bila zabranjena medijima od 18 godina

TEHNOLOGIJA NAPREĐUJE
Mora se priznati da je Silent Hill vizualno daleko ispred WII igara koje smo igrali prije godinu dana

izvor: info@varezi.hr

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

Kraj petnaestogodišnje sage je pred nama

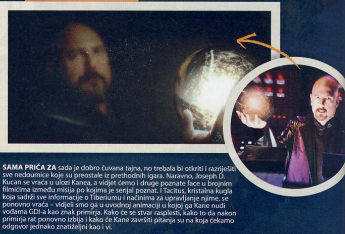
PC
exclusive

IZLAZI 2010. PROIZVOĐAČ EA IZDAVAČ EA HTTP://www.commandandconquer.com/cnc4/index.html

Četvrti nastavak i zaključak priče o Kaneu donosi mnoge novitete u serijal zaslužan za svjetsku popularnost RTS žanra. Neki koncepti koji su ovdje od samih početaka se mijenjaju, uvodi se nekoliko novih mehanika i elemenata preuzetih iz drugih modernih strateških igara i, ukratko, C&C ponovo evoluira. A opet, stara je atmosfera ostala ista, ono što smo najviše voljeli još je tu, a tank rush je ponovno tank rush. Samo što sada više nije toliko učinkovit jer je umjetna Inteligencija napredovala. A što je pak učinkovito te što je novo i koliko je to dobro, saznali smo kroz razgovor s producentom igre Mikeom Gloseckim, jednim od EA veterana koji je svoj prvi posao u industriji igara imao kao tester kultnog Dunea II. A mi definitivno pozdravljamo praksu prepuštanja kontrole iskusnim igračima u kreiranju novih nastavaka naših omiljenih serijala.

GODINA JE 2062. Zemlja je gotovo savim prekrivena Tiberiumom, a spas čovječanstvu donosi Kane – kanzmatični lider po zlu poznatog kulta Brotherhood of Nod. Iako Tiberium upravlja obustavi borbe GDI-a i Noda se opet raspisavaju, a posljedica ovladavanja Tiberiumom su drukići način pribavljanja resursa (više ne skupljamo Tiberium nego gradimo objekte koji proizvode energiju na njegovim izvorima) i naprednije jedinice pogonjene tako mnogo dostupnijim izvorom energije.

KONAČNO RJEŠENJE



SAMA PRIČA ZA sada je dobro čuvana tajna, no trebala bi otkriti i razriješiti sve nedoumice koje su preostale iz prethodnih igara. Naravno, Joseph D. Kucan se vraća u ulogu Kanea, a vidjet ćemo i druge poznate lica u brojnim filmovima između ostalih po kojima je serijal poznat. Tiberium kritična točka koja sadrži sve informacije o Tiberiumu i načinima za upravljanje njime, se ponovno vraća – vidjet ćemo ga u uvodnoj animaciji u kojoj ga Kane nudi vodama GDI-a kao znak primirja. Kako će se stvar razvijati, kako to da nakon primirja rat ponovno izbija i kako će Kane zavistni piljarci su na koja čekamo odgovor jednako nježnije kao i vi.



1. RTS ILI RPG?

PO PRVI PUTA C&C igra nudi igranje po "klanima" koje igrač može mijenjati u toku borbe. Ti klanovi (organizacija, obrambena i podrška) nude javno nalazište jedinice i građevine koje je moguće graditi i koristiti, te se međusobno dobro nadopunjavaju. Što sugerira da je C&C 4 zamišljen za igranje u društvu. Drugi bitni RPG element je razvoj igrača skupljanjem iskustvenih poena u samostalnoj i mrežnoj igri. Razvoj će donijeti pristup novim i jačim jedinicama i nadogradnjama, što omogućuje da, ako u kampanji zapnete, odete na mrežu i sakupite iskustva, te ojačati ponovno pokušate svladati tešku misiju. No, takav sustav ima i svoju cijenu: za igranje će biti neophodno da stalno budete spojeni na internet. Kako bi serveri mogli izdržati više napredovanje. Doduše, zbog prirode koje su dobili, ovo ograničenje možda bude izbačeno iz samostalnih igre, no za sada stvari tako stoje.

2. LJEPŠE U DRUŠTVU

TIBERIUM TWILIGHT NUDI će dvije kampanje (Nod i GDI), dok će Scrin i The Forgotten biti prisutni u igri, ali ih nećeće moći kontrolirati. Obe kampanje bit će moguće igrati i kooperativno udvoje, pri čemu će doći do izražaja već spomenuto korištenje i nadopunjavanje klanova. Mnogo granje ponudit će još mnogo opcija među kojima i zanimljiv "party sistem" koji omogućuje da s jednom definiranom grupom prijatelja idete iz mreže u mrežu, što će sigurno pogodovati razvoju klanova. Glosecki nam se posebno bavio mešanim borbama. S na 5, te objenim da su u igri za mrežnu igru, kao i one u kampanji, puno dodatnih iznenađenja, a misije dodatnih zadataka. Dakle neće se biti samo "uništi protivnika prije nego on uništi tebe", osim ako ne odaberete najjednostavniji deathmatch, naravno.

3. ČETVRTI C

PRI SVOM IZLAZANJU, Glosecki je naglasio da je C&C 4 baziran na konceptu 4C: Conclusion (zaključak), Censor (cenzura) i Crawler (perzistentni razvoj igrača), Classes (klase) i Crawler. Ovo posljednje je veliko vozilo koje u sebi objedinjava sve elemente baze: proizvodnju i nadogradnju sustava. Iako prilično spor, Crawler može proizvesti jedinice dok se kreće te ih jednostavno "ispaljuje" kada stane, što ga čini značajnim taktičkim elementom. Uz nadogradnje i sam može postati borbena jedinica, a obzirom da je snažno oklopljen i sposoban izvesti krze proizvodnju jedinica, kretati se i pucati samostalno, predstavlja najveću promjenu u načinu na koji ćete razvijati svoju strategiju. Sada "prenjeti borbu protivniku" više nije samo prazna fraza.



4.



5.



6.



4. EKSPLOZIVNIJE NEGU ŠTO IZGLEDA

IAKO STATIČNE SLIKE to ne mogu do kraja dočarati, Tibertum Twilight izgleda zaista izvanredno. Sve jedinice vrlo su detaljno modelirane i precizno animirane, a kada budu pogodne, s njih otpadaju komadi oklopa i mašinerije. Dinamično osvijetljenje omogućuje da teren i jedinice budu osvijetlene iz više uglova eksplozivima i oružjima koje ispaljuju, a kada nastane kaotična borba u kojoj se međusobno gadaju bazeima, bombama i vatrenim bucačima, to zaista izgleda ludo dobro. Ta razina tehničke kvalitete vjerojatno je i razlog zbog kojeg će postojati ograničenje broja jedinica koje u jednom trenutku možete izgraditi.

5. PRIJATELJI NOVI I STARI

MGNOGE OD POZNATIH jedinica iz prošlih nastavaka C&C serijala ponovno ćemo susresti u četvorci, ali vidjeli smo i neke nove. Najviše nas se dojmio veliki GDI-jev mastodon, koji liči na AT-AT-ove iz Star Warsa. Općenito, GDI-jeve jedinice u većini slučajeva kreću se na motoriziranim nogama, iako ima i onih na standardni, gušterjasti pogon. Nodov Scorpion tenk naš je stari prijatelj kojeg smo odmah prepoznali usprkos malom redizajnu, no i Bratstvo je dobilo dosta novih jedinica. Svaka od njih može se nadogradivati i ljetiti, a kao i ranije, svaka ima osnovni i specijalni napad, koji je obično neka vrsta taktičke specijalne sposobnosti koju treba pametno iskoristiti.

6. DRUKČIJI RASPORED

SUČELJE IGRE ZNAČAJNO je promijenjeno u odnosu na ranije nastave, pa su sada upcije i svi pokazatelji smješteni u dno ekrana. Neke stvari se ipak ne mijenjaju, pa tako radarski prikaz u misli koju smo vidjeli nismo imali od početka nego tek kada smo ispunili određene predujete. Glosecki nam je skrenuo pozornost i na to da javljanja iz baze svda ne dobijaju svoj poseban prenos, nego se suprotnik poput holograma ukazuje s dne strane. Ukupan dojam je vrlo dobar, što se tiče preglednosti i dostupnosti opcija i komandi, ali se postavlja pitanje koliko će to biti moguće prebaciti na konzole zbog količine detalja koje sučelje posjeduje.



FOTO FINIŠ

IAKO OVOM IGROM završava priča o Kaneu, to sasvim sigurno neće biti i posljednji C&C. Jer slava 15 godina starog imena toliko se dobro prodaje da bi njegovo paljenje s poslušne strane bilo vrlo loš potez. A toliko noviteta i izmjena u načinu igre također nisu znak stagnacije – nego razvoja i napredovanja. Kuda će C&C otići nakon četvorke za sada je prerano nagađati, no sasvim je sigurno da će ovaj nastavak dobro proći. Kombinacija cinичnog humora, dokazanog šarma i poznatih lica s novim elementima, koji su se u većini slučajeva već pokazali kvalitetni u drugim igrama, čini nam se kao spoj koji garantira uspjeh. I za kraj, o konzolaškoj verziji Glosecki je rekao samo: „O tome za sada ne smijemo govoriti“. Mi mislimo da će se dogoditi.



Matrix
iliti
glavom u
pijasak

Sigurno ste svoje mobitele kupovali lako i glatko.
Ja vam se divim!

Kako sam kovao Rvacki san

Sve je počelo, kao i obično, zvonjavom u deset ujutro, kad razni mračnjaci, protuše i anarhisti vole remeti miran san poštenog radnog čovjeka, zasplagom sam pravdnika nakon izvojevanje bitke za Staljingrad oko zore. Da bih razumio od prijedloga i nekih ponuda, pa i nisam, samo sam dvaput rekao neću. A onda je glas zavukao nečim što me je tako nasmijalo i razbudio, da sam jednici pobodio nadu za prodavanje nekog od najpovoljnijih paketa mobilne telefonije, ikada.

- Znaite, meni ovdje na kompjutoru piše da je vaš ugovor s nama istekao 2001.

- 2001!! Pa gdje ste bili svih ovih godina?! I kako to da sam vam baš ja sada ispio kao u nekoj paytovskoj zaštitanciji? Je! možda neka buba upala u printer?

- Ma, ne, ne, ja vam samo hoću reći kako biste opet mogli potpisati novi ugovor s nama i pritom uživati brojne privilegije, eto, jeftiniju tarifu, vau, znate, ne postoji već deset godina, ili neki mobitel, znate, imamo puno super mobitela na akciji...

- Ugh, sorry, ali mene potpisivanje bilo kakvih ugovora izluduje, imam puno prijatelja koji su potpisali onaj bračni pa se sad tako po glavi, a i nekako povjesno, kao narod, svaki ugovor koji potpiše strefi nas kad-tad...

- Ma to ste vi samo još malo pospali i mamurili, evo ako pogledate sada, mi imamo, jeste li pri kompu?

- Spaaaaasaaaam! Kako bih bio pri kompu?!

- Evo, ja ću pričekati, samo pogledajte našu ponudu mobitela, ma upalite samo...

I nema mi druge. Sjedim ja tako u gaćama i gledam mobitele na sajtu, jest da ih baš ne razaznajem, jer prest pred nosom ne vidim onako krmeljav, ali slažem se s novom najboljom prijateljicom da je vrijeme za moderniji mobitel, a i novi ugovor, bože moj, neću valjda u kamenom dobu živjeti. Nezaustavljivo ću srljati u progres! A i zašto plaćati nešto?

- Ne, to nije naš slogan.

- Ups, oprostite. - Dogovarao se sa svojom sve progresivnijom prijateljicom da ću odlučiti, pa čemo se još čuti.

Kada sam se već ispeisao najdražju potrošačicu, bila je luda od sreće:

- Vauuu, super, sad ćemo si kupiti iste mobitele, jooj, idem i ja vidjet kakvih ima...

Nakon pet minuta me zove i ozbiljnim glasom javlja da je vrijeme za promjenomliju mrežu.

- Zaašto? Jer znaš ti koja je to gnojjava?

- Dosta mi ih je, koliko su nas pljačkali, drugi će sigurno biti jeftiniji - i uzalud ja objašnjavam da je sve to jedna te ista pljačka, i da niko ništa ne

dijeli besplatno, odjednom gledam mobitele na stranicama kontekstne mreže

i pitam se šta mi je sve to trebalo.

A mobiteli stvarno napredovali ovjih godina. Imaju već silne megapiksle, walkmane, GPS-ove, samo još nisu počeli upaljače i pepeljare ugrađivati u njih. I ko za inat, pukne me kompleks iz djetinjstva i gledam onaj walkman, pa mi sve nekako mlo i drag. Kad već nisam osamdeset imao orididi Sony walkman, imam ću pa sada! I kakvih još ima diča-boja, mmmm, još mi samo fali ugrađeni četveroekanski studio za nas ožbiljne korisnike. A koji možei i telefonirati s njim!

Užbudim zovem najdražja mrežnu nevjericu da joj kažem kako si sutra napokon kupujem walkman. Do jačer za mobitel nisam bito dati ni kune, jutros sam već bio spreman dati kune, popodne bih mogao i do 100kna, a navečer, pun nađe u progres, odrjedio bih kesu i za 300 čuna. Bojim se što će sutra biti...

Suzdržan, budi me gomila SMS-ova nestirpljve špiroholičarke- Ivi se - stop- hitno!!! - stop- čim se probuditi! - stop-

- Tko je slomio nogu?

- Ma nitko, slušaj, ja sam bila u dućanu i prebacila račun, ti samo ođi i kaži...

- Kakav račun? Kakov...

- Pa jesmo li se jačer dogovorili...!

Šta vama još treba; domovnica, oružni list, koga trebam ubiti da dobijem mobitel?!

- Dogovorili, hmam, što?!

- Pa da danas mijenjamo mrežu, evo ja sam već...

- Hmhg, ništa se mi nismo dogovorili, ja sam samo rekao da ću kupiti walkman jer ga osamdeset nisam imao!

I tako sada šepesam po najlićem suncu u obilzidi dućan s mobitelima, kojih srećom ima na svakom koraku, i razmišljam kako bih za kruh i mlijeko morao hodati duže. U dućanu, iz staklenih vitrina biješte šareni predmeti želja. Ko za inat, ne možeš im ni prići. Tu je već diskurzija petnaestogodišnjih mlulaca koji sline ispred svakog, pa i ispred mog walkmana! Sve će mi pokupovati! Uza svu klinčadiju koja zapitkuje prodavača kao da se pogadaju oko bombuna, ispred mene je i čiker s majkom koja kupuje mob. Mama već ima službenu Nokiu, ali bi sad mogla i I.G. - okrećem se na petama, ali se onda sjetim da ću se po najvećoj vrućini opet morati vratiti, pa kad već klijućam, bolje da to obavim odmah. Nakon pola sata biranja i pipkanja, prodavač se okreće i meni, ali nije baš najetnijim što me vidi, ja po drugi put dobijam napad klijućanja, jer se osjećam kao da ga molim da mi da nešto iz vlastita džepa. Nema problema, otvorit će on meni ugovor, samo trebam čekati desetak dana, pa ako sam bio dobar i platio sve račune...

- A... a... moj walkman...? - Bože, osjećam se prebelašao - Ma, ne sada, to tek tamo za petnaest dana, a i onda morate obratiti par razgovora sa starog mobitela, da vas registriram, tu na kompu, pa onda tek, a kakav mobitel imate?

- Pa, ne znam - smeđeljivo vadi i pokazuje svoj stari mob

- Aaaa, da, sjećam se toga - prezirnom stručnošću odmjera prodavač,

- Zalockan je, ali to će vam ovaj gore

srediti za petnaest minuta i za nekih 50-100 kuna. Klijućanje #3. Za što ću ja davati još 50-100kuna?

- Ma samo vi meni date osobu, i svoj matični broj

za stara, njega valjda znate napamet?

Klijućanje #4 Matični broj? Napamet? Da znam učiti napamet bio bih cijelog Neruda napamet, a ne nekakve matične brojeve, pa dobro, šta vama još treba; domovnica, oružni list, koga trebam ubiti da dobijem mobitel?! I tko tu koga moli, i tko koga treba?!

Prodavač se ne želi ni svadati, on mora prodati još 80 mobitela du galebca, pa se samo okreće sljedećim iz gužve. Ja se proključao po peti put, vraćam i zovem naravno najdražju telefonistiku koja će snositi proljevanje žuči. Nakon smirivanja, u hladu sobe, na pumet mi pada nova ideja - zašto bih ja prebaciavao broj i čekao? Isonak ne plaćam preplatu. Imat ću fino još jedan mob i broj te napokon biti pravi Hrvat s dosanjanim rvackim snumi. Hal! Po drugi put trijumfalno izlazim na vrućinu, nepokolebljiv u svoju pravu na mobitel.

Pa se ipak vraćam potražiti staru osobu.

Prodavač mi sada već upućuje 'znas sam da ćeš se vratiti!' osmijeh, ja mu objašnjavam svoj plan, vadiam važno dvije osobe iz džepa i derem se

"Daaaajte mi ugovor!!" Pa onda važno pokazujem prstićem svoj walkman u vitrini.

- Hoćete ovaj? Hm, to će vas i koštati... tisuću kuna

- Tisk... gulp... pa zar se više 299...?

- Ma, ali je cijena ako račun plaćate trajnim nalogom.

Ha! Ali prodavač ne zna da sam ja pročitao i sitna slova, te nazvao Beru koji mi je objasnio da me nitko (valjda) neće pokrast ako pustim duže prste u svoj tekuci (daviu sam ga dok se nije zakleo), bio sam spreman i na ovo!

- Pa uzimate onda s mojeg tekućeg? Touche!

- Dobro, onda mi dajte kune svoju karticu, American, Diners, Master...

- A... ali, zar nitko dovoljan...?

- He, bio je dovoljan do nedavno, ali naši ljudi, znate, vole malo prejetati, pa ući u minus, pa ne platiti, tako smo mi oduvijek prešli samo na kartice koje mogu uterati dugove, znate...

- A, ali nemam nikakve kartice!

Prodavač mi je u tišini, gestom izražavajući duboke žalosti, vratio fotokopiju osobnih iskaznica

- Evo, čuvajte za neki drugi put...

Te sam kao zadnji posrni ne-Hrvat izašao na pustinsko sunce, vije jadan no bijesan i okrenuo se prema obilznoj kartici. Ako sada još krenem i tamo te počnem moljati za karticu (koju sigurno neće dobiti, a još manje ovoga trena), osjećat ću se kao da sam pregazio sve svoje životne principe.

Pa sam stavio ruke u džepove, pokušao negrapno zaščitati "Anarchy In U.K.", te polako krenuo kući.

DANIJELE REŠKOVAC

Mob mu kapila mećavina dječjim Dinersom

Igrao se njime puna dva dana



Jeste li već prešli na HDTV i koristite li potencijal novih uređaja u potpunosti? Ne dopustite da vas nova tehnologija razočara zbog vašeg neznanja. Čitajte i učite.

Tech
Wars
v2.1

Manje-više odmoreni, krećemo u novo razdoblje industrije videoigara prenatrpano najavama o novostima koje će nam pružiti više zabave, zadovoljstva, okrepke, prilika i sreće od bilo kojih što su se nudile prijašnjih dana, mjeseci i godina... Predstavljaju se novi kontroleri koji će nam pomoći da se razgibamo, a toliko su precizni da uz njihovu pomoć možemo obilježiti komarča u susjednoj sobi... Nakon još jedne ljetne suše u zbivanjaima omiljene nam industrije, gomila najava za čije ostvarenje ipak još treba čekati, čini se poput jesenske kiše oluje... No, pogledajmo malo trenutno stanje svijeta videoigara, a posebno dijela koji se odnosi na kućnu zabavu. Iako su dvije od tri nove kućne konzole trebale poslužiti za uvođenje TV-a visoke definicije u svaki dom, očigledno je da se prihvaćanje novih standarda ne odvija toliko brzo koliko bi proizvođači novih tehnologija za zabavu to željeli. Većina ljudi je još uvijek zbunjena i nedovoljno informirana o svrsi i načinu primjene novih uređaja, tako da, nažalost, ima mnogih koji su i nabavili nove uređaje, ali ih ne znaju koristiti. Na primjer, mnogi ljudi još uvijek spajaju svoje konzole kompozitnim video kablom na TV-uređaje, pa čak i na HDTV, a time mogu dobiti samo najlošiju kvalitetu prikaza slike u standardnoj definiciji. Jasno je da će tako uglavnom biti razočarani novonabavljenim uređajima, jer zbog razlike u tehnologiji i veličini ekrana, slika s takvog videoizlaza na novom uređaju izgleda lošije nego na starom, a samo primjenom drukčijeg kabela cijela stvar mogla bi se promijeniti u potpunosti, no čak i priručnici koji dolaze uz konzole, televizore i razne videouređaje često nisu dovoljno jasno napisani ili su puni netočnih podataka. Iako većina kupaca gotovo i ne shvaća, pa čak ni ne vidi prednosti novih tehnologija, industrija uporno grabi krupnim koracima naprijed i makar nije bilo izgledno da će se to događati prije izlaska sljedeće generacije kućnih konzola za videoigre, upravo zbog

sporog prihvaćanja HDTV-a, čini se da ćemo u 3D tehnici prikaza moći uživati na već postojećoj generaciji konzola, jasno, uz uvjet kupnje TV-a ili monitora koji podržava takav prikaz, a igre koje, bar eksperimentalno, koriste 3D, već polako izlaze na svjetlo dana...

Kad su već dotaknute nove tehnologije, valja spomenuti da razvikani Cloud Gaming servis OnLive kreće u prvu fazu javnog testiranja, te je za očekivati da ipak neće završiti stvarno negdje u oblacima, poput svojedobno pompozno najavljivane konzole Phantom, koja se nikad nije ukazala u stvarnosti. U svakom slučaju, bit će vrlo zanimljivo pratiti razvoj situacije u ovom segmentu tržišta videoigara, jer bi se iz takvog eksperimenta mogla razviti mnoga iznenađenja, a ako osnovna namjena ovakvog sustava uspije, ne samo da nećemo više imati kolekcije omiljenih igara na

Opet učenje

opcije instaliranja drugog operacijskog sustava, odnosno prenamjene konzole za funkcije kućnog ili poslovnog računala, a tim korakom smanjene su i mogućnosti da se nove generacije igrača uvedu, ako ne već u pokušaje programiranja, onda bar na učenje korištenja drugačijeg operacijskog sustava od Windowsa. S druge strane, raznim paketima se pokušava zainteresirati barem dio igrača publike za pokušaje dizajniranja segmenata igara, poput LittleBigPlanet ili najavljenoj ModNation Racers, pa čak do čitavih igara pomoću alata kao što je Microsoftov Kodu za Xbox 360, koji svojim načinom funkcioniranja podsjeća na davno zaboravljeni AmigaVision, koji je još početkom devedesetih pružao mogućnost jednostavne izrade programa slaganjem ikona s raznim funkcijama. Svaka linija programa sastavlja se od sličica koje u osnovi podsjećaju na dijagrame programskog

II

Digitalna distribucija počinje uništavati kolekcionarstvo igara, hoće li Cloud Gaming značiti kraj sakupljanja omiljenog hardwarea i hoćemo li uopće znati na čemu se igramo?

policama, tavanima ili u podrumima, nego čak nećemo ni znati na kakvom se točno stroju igramo, dakle morat ćemo iz korijena promijeniti percepciju omiljene zanimacije i neće nam ostajati nikakve uspomene u opipljivom obliku...

Bit će zanimljivo vidjeti i kako će se odvijati već poznata borba za premoć velikih proizvođača zabavnih naprava u našim domovima s nedavnim sniženjima cijena i redizajniranjem PlayStationa 3, koji je približavanjem cijena konkurenciji postao mnogo prihvatljiviji širokim masama i tek bi sad trebalo očekivati novi zamah prodaje koji bi trebao biti pojačan i dolaskom izuzetno atraktivnih novih igara. Jedina šteta u tim veselim vijestima manjeg zauzimanja prostora i bolje pristupačnosti je izbjicanje

toka koji se uče na satovima informatike u školama, te bi trebali biti vrlo bliski svima koji su ikad učili neki oblik osnovna programiranja. Kodu je vrlo simpatičan pokušaj da se, prema riječima njegovih tvoraca, za izradu igara zainteresiraju najmlađi. Iako su ciljana publika prvenstveno 10-godišnjaci, koncept bi trebao biti prihvaćen svima koji imaju imalo zanimanja za pokušaj izrade vlastite igre, jer na vrlo jednostavan način pokazuje na koji način u osnovi te igre funkcioniraju, te da se s vrlo malo uloženoj truda i nešto mašte mogu uživati u plodovima vlastitog rada, pa čak i taj rad i užitak podijeliti s drugima.

Bruno Banić

Ponovno u magarećoj klupi...



RECENZIJE



Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Damir Đurović



1. Tales of MI: Chapter 2
2. Prof.Layton and PB
3. Shadow Complex

Zagovornik za zapornikom nizao su se do dugo noći

Krešimir Jozic



1. The Secret of MI SE
2. Tales of MI: Chapter 1
3. Tales of MI: Chapter 2

Mjesec je prošao u sili Monkey Islanda. Originalni Monkey sam odigao uz prebacivanje novih start svakih pet minuta, a nove priče su zadržale dobar osjećaj iako mi se ne sviđa moderni stil kontrole.

Darko Botić



1. Batman: Arkham Asylum
2. BlazBlue: Calamity Trigger
3. Marvel vs. Capcom 2

Ide me proti od silnih tučnjava, ali isplatio se. Definitivno se isplatio.

STINGER



1. Batman: Arkham Asylum
2. Gran Turismo 5: Prologue
3. New Super Mario Bros.

Batman me je totalno uzreo, definitivno jedna od onih igara zbog kojih jedna čekati da dođi kući i spavati. Iznadili su igrača. Igra se ponašala u pravo vrijeme da popuni rupu prije izlaska vozačkih naslova. Dokaz da se i dan danas može napraviti dobra igra samo ako se ukuži malo truda.

Danijel Milčić



1. Gears of War 2
2. Rainbow Six: Vegas 2
3. Colin McRae: DIRT 2

Novi monitor rođak je najbolje testirati na pazari. Dan Robetić i ja, ovi smo mjesec dana čitili baš ko. Monitor je izdavao ali je Xbox posustao pod "nervnim prestonom smrti".

Berislav Jozic



1. Professor Layton and PB
2. infamous
3. gamescom

Malo mozgalica, malo akcije i puno svega i svačega.

Dario Zmo



1. Professor Layton and PB
2. The Secret of MI SE
3. FIFA 09

Svjetskom a soti. Što je to? (DS i Layton - samo još jedna zagovornik u tri urotnici...)

IGRA broja



66

Batman: Arkham Asylum

Mračni vitez srušio je sve predrasude a u tome mu je pomogao i sjajni Joker

GP preporuka



62

Colin McRae: DIRT 2

Najljepši od svih i ne samo zbog Velebita. Šteta samo manjeg broja rally staza.

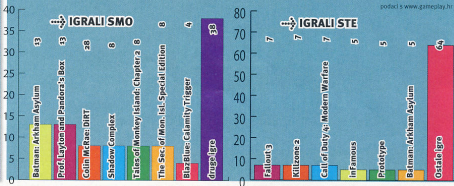
GP preporuka



78

BlazBlue: Calamity Trigger

Znamo da je namijenjena uskom krugu fanova, ali ju svedjedo preporučamo.





OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

U PRA-
LAZI U PREDAJ
PROJEKAT: MICROSOFT GAME
STORAGE: MICROSOFT GAMES
WWW: www.microsoft.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLEDAJ UNATAG
Microsoftova iznimna
iznimna RTS forisim
na Windows

OJENE I NJIHOVA ZNAČENJA

1-4	Najgore od lošeg, potpuni promašaji vrijedni stotogodišnjeg prijizora
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 svjediti ljubiteljima žanra
15-17	Naslov koji se mora igrati po svaku cijenu
18-19	Igra čija kvaliteta postavlja nove granice u svijetu video zabave
20	Remek-djelo igrace baštine nulte kategorije

KATEGORIJE Ocjena Igranja

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

1

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

2

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

3

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

4

> CPU Intel Core 2 Duo E6650
> 2 GB RAM
> 2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)

5

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

SADRŽAJ davoralfa@warezhr.org

RECENZIJJE

- 66 _ Batman: Arkham Asylum
- 70 _ Colin McRae: DIRT 2
- 74 _ IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
- 76 _ Wolfenstein
- 77 _ Professor Layton and Pandora's Box
- 78 _ BlazBlue: Calamity Trigger
- 80 _ Cursed Mountain
- 81 _ Tales of Monkey Island: Chapter 2
- 81 _ Summer Athletics 2009

- 82 _ Splosion Man
- 82 _ Fat Princess
- 84 _ SuperCar Challenge
- 85 _ Fallout 3: Point Lookout & Mothership Zeta
- 86 _ Shadow Complex
- 87 _ BLITZ



Da čika Layton
bombarat!

GP preporuka



Batman kao iznenađenje iz kutije

Da nam je netko rekao da će igra s Batmanom u glavnoj ulozi, po licenci stripa, biti najveći hit mjeseca i jedno od najugodnijih iznenađenja godine, vrlo vjerojatno bi zaplakali od muke, misleći da nam taj prijedla na muku. Adrenalin smo nabijali u kokpitima zrakoplova iz Drugog svjetskog rata u "nastavku" jedne od najboljih ratnih letičkih simulacija svih vremena, te u raznoraznim modelima trkačkih vozila u novoj Codemastersovoj kombinaciji arkade i simulacije koja se gotovo potpuno lišila imena Colinova. A kad smo već kod kombinacija, njih je ovaj mjesec bilo ponajviše u nekoliko vrlo zabavnih, čak i fenomenalnih tučnjava koje su nam pružile mnogo zabave, ali to debelo napolitile agonijom bolnih žuljeva na palčevima koji su zaslužili prekovremeni odmor u posudi s ledom. No pravi odmor i guštanje smo iskusili u odličnim arcade naslovima kojih smo se ovaj mjesec u kontinuitetu naigrali više no ikada prije. Nastavimo li u stilu Riddlerovih zagonetki, valja spomenuti i prvi pravi survival horror na Wiiju u proteklih... ikada (?), dok su nam najdraži profesor s DS-a i najneštašniji pirat svih vremena održavali oštrinu uma (moš' misliti). Rezultate zagonetki pronađite već od sljedeće stranice.

Darko Botić



77

Professor Layton and Pandora's Box

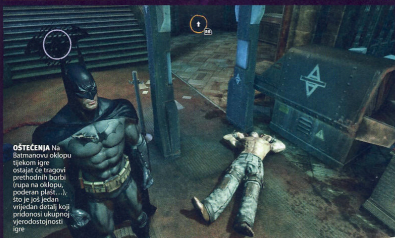
Nastavak jedinstvene igre od prve sekunde pruža atmosferu originala. Treba li još preporuke?



ZASJEDA Nacrtane protivnike nužno je prvo oslabeiti, jer Batman bez pojedinog oklopa može pretrpeti jedan, najviše dva metka

KONTA Kad ugledate munje, znače da slijedi napad slieda, što vam ostavlja trenutak za brzu kontu

PREDATOR Protivnici stvarno nisu previše namirni i katkad ih neće biti lako razdvojiti, što je nužno ako su naoružani



OŠTEĆENJA Na Batmanovu oklopu tijekom igre ostaje čitav prethodnih borbi trupla na oklopu, podesan plasi... i, što je još jedan vrijedan detalj koji pridonosi ukupnoj vrijednosti igre

ZAHVAT KAKOŠKA AVANTURA
IGRAČI I GODINE 10+
IZLAZI U PRODAJU (PC VERZIJA I.B. RUJNA)
PROIZVODAC: ROCKSTEADY STUDIOS
IZDAVAČ: EIDOS
<http://www.batman-arkhamasylum.com/>
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

POGLEDAJ UNATRAJ

Batman je bez sumnje jedan od najomiljenijih junaka općenito, bez obzira na kojem su mediju objavljene i izdane njegove dogodovštine. Koncept superheroja bez nadljudskih moći već je 70 godina mamac za pravu vjaku obožavatelja. Što se tiče igre, Batman je imao 20-ak izdanja na različitim konzolama, s različitim uspjehom, na većinu popularnosti i potencijala. Posljednje u nizu - Lego Batman, počivši je svoje nosačice po prekrasnom Legoov receptu (iako možda ne po kriterijima hardcore obožavatelja).

Batman: Arkham Asylum

Među svim igrama inspiriranim avanturama strip-junaka, ova je najbolja

Dobro se sjećam kako sam prije otprilike deset mjeseci sa zebnjom i obilnom dozom opreza slušao najave Paula Crockera i Seftona Hilla iz Rockstedyja o tome kako su na tragu nečeg posebnog u novoj igri o Batmanovim avanturama. Nažalost, nakon tolikih razočaranja, ne samo što se tiče Batmana, već u odnosu na optimistične najave općenito, lako je biti skeptičan, dok sarkazam samo čeka da provrije. Ipak,

"Ekskluzivni Joker challenge mod dostupan je besplatno za download s PS-n-a"

ipostavilo se da dečki nisu po autorskom običaju pretjerivali i da smo dobili zaista odličnu igru po svim mjerilima, i to igru koja nije namijenjena isključivo ljubiteljima Batmana, iako će oni jednostavno rezati žile od zadovoljstva kad zaigraju Arkham Asylum. Zašto? Pa zato što je AA igra koja je kao rijetko koja prije nije uspjela uхватiti samu bit teme koju obrađuje, prikazujući priču, likove, okruženja i cjelokupnu atmosferu upravo na način kako smo zamišljali da bi

LIKOV

TUJOKOM IGRE SUSREST ćete nekoliko dobro poznatih likova iz Batmanova univerzuma. Uz sveprisutnog i nezabavljaznog Jokera, tu su i Harley Quinn kao najbliža Jokera suradnica, pa Bane, Scarecrow, Poison Ivy, Killer Croc, Zsasz, inspektor Gordon, da spomenem samo one kojih se pouzdano sjećam. Svi ostali, koji se ne pojavljuju osobno u igri, ipak su zastupljeni kroz biokarte, audiovorce s intervjuima i modele likova. Audiovorce sa slušanja treba pronaći kao dio Riddlerovih zadataka, a glumčaku su vrsno odradene, kao i ostatak soundtracka igre. Prerušavanjem tih vrpce doznat ćete uzimajuće detalje o kriminalcima zatvorenicima u Arkhamu.



EKIPA Svi poznati likovi iz Batmanova univerzuma su tu, a pridružili će im se i neki originalni

POBOLJŠANJA

Podrobnije bodove možete potrošiti na borbeni ili tehnički poboljšanja. Sva nisu dostupna od početka igre, nego se postupno otključavaju.

CSI Osim što može utvrditi postotak alkohola i vrstu viskija koji je popila osoba koju prati, Batman može jednako tako utvrditi podake o duhanu iz cigara, dok su otisak postaju mačji kalaj

trebala izgledati igra s Batmanom u glavnoj ulozi. Svi ostali igrači u njoj će se uživati jer se radi o dobro koncipiranoj akcijskoj avanturi, raznovrsne igrivosti, dobrih kontrola, kamere, grafike, zvuka i dodatnih sadržaja.

PRAVI POVRAČAK BATMANA

AA je nova epizoda Batmanovih avantura, proizšla iz pera poznatog "stripskog" pisca i producenta Paula Dinija, autora animiranih TV serijala o Batmanu. U njoj će se Batman, nakon posljednjeg zarobljavanja Jokera, naći usred zatvorske pobune, zatočen sa svojim





ZORAVIJE Na indikatoru je vidljivo koliko Batman ima zdravlja. Moguće ga je povećati poboljšanjem oklopa. Zdravlje se obnavlja bodovima zaradenim od protivnika, ali tek kad isvladate sve trenutne protivnike.



NEROJ Čak i veću grupu nenapruženih protivnika nije preteško svladati. Crveni su posebna 'felja' i njih ipak treba osamisliti prije nego ih pobijedite.

HARLEY QUINN
Ne izgleda kao što smo to navikli u ostalim serijalima, no ne smetite jer je jednostavno briljantna



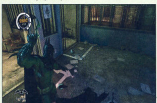
DETECTIVE MOD

Osim što služi pronalazaču tragova, skenerom možete vidjeti i tko od protivnika nosi oružje (crveni).



PSIHODELIIJA

POSEBNO ZANIMLJIV DIO igre je onaj u kojem se Batman mora suočiti sa svojim strahovima koji isplivavaju na površinu nakon udisanja zloglasnog plina koji nekoliko raspršuje prof. Jonathan Crane aka Scarecrow. Nekoliko puta tijekom igre naći ćete se tako u nekim košmarima okruženjima pomalo nalik onima iz Silent Hilla, pri čemu ćete morati primijeniti naučene tehnike kretanja i skivanja ne biste li na kraju uspjeli svladati Scarecrowa i uspjesi povratiti Batmana iz more u koju je zapao.



STRAH Kad udahne plin, Batman se prebacuje u virtualni svijet, sličan onome u kojem se dotad nalazio, ali raspušten, čudan i vizualno spektakularniji.

u vodi, posebno uzmete li u obzir da će vam na raspolaganju biti sve njegove vještine i dio arsenala (ne zaboravite pritom da Batman ne koristi vatreno oružje), koji ćete nadopunjavati napredovanjem kroz igru. Za početak je dovoljno svladati blisku borbu, jer Batman će se uspjeko suprotstaviti i deseterici nenaoružanih neprijatelja, te ih pobijediti u fantastično koreografiranoj akcijskoj sekvenci koja je svaki put različit od prethodne. Za uspjeko odrađene borbe (i ne samo borbe) igra dodjeljuje bodove, koji pak omogućuju nabavu novih sposobnosti i oružja. Koliko vam nedostaje do sljedećeg poboljšanja, moći ćete vidjeti na pokazivaču u gornjem lijevom kutu ekrana. Kako ćete "otključavati" i nabavljati nove sposobnosti i oružja, tako će igra u svojem izvođenju postajati sve spektakularnija, a vi sve zadovoljniji.

"Avanturistički dio igre uopće nije zanemariv, dapače, gotovo da ima izraženiju ulogu od akcijskog"

SLOJEVITOST

Napredovanjem kroz igru protivnici će postati tek neznatno opasniji, no trebat će vam postati račun o njihovom naoružanju i tome prilagođati svoje akcije. Batman ima oklop (koji je također moguće unaprijediti), no susret s golim metkom neće izdržati, i zato "pamet u glavu". Protivnici AI je začudujuće dobar i sasvim na razini onog što su najavljivali iz Rocksteadyja. Protivnici se grupiraju, planiraju daljnje akcije, pregrupiraju se u slučaju napada na pojedinog od njih, reagiraju na stresnu situaciju nervozom i nepredviđenim ponašanjem, a za njih doista imam samo

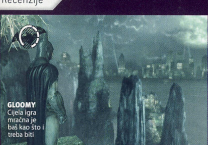
nječi pohvale. Iako nije u cijelosti izbjegnuto onaj poznati osjećaj da protivnici vide onoliko koliko im programeri to omogućuje, ipak su Batmanove akcije te nečujno i neprimjetno svladavanje protivnika nekoliko metara od drugog uvjerljivi u najvećoj mogućoj mjeri, te potpuno u skladu s već viđenim u filmovima, crtanim i stripovima o Batmanu. Borbe s bossovima su ipak nešto slabije, jer će biti više konvencionalne, po pokušanoj

formuli: pronađi nedostatak - primijeni protumjeru - ponovi nekoliko puta. No Rocksteady se i tu potrudio napraviti iznimke, budući da borbe s određenim bossovima neće biti borbe u pravom smislu riječi, nego će pravi izazov biti kako doći do njih, što nas dovodi do sljedećeg važnog segmenta igre, a to je okruženje.

ARKHAM ASYLUM

Moguće je da bi kvalitetni protivnici i odlična akcija bili dostojni za dobru igru, ali svakako smo sretniji jer smo dobili i prikladna okruženja koja je pravi užitek prelaziti i usput istraživati. Arkham Asylum prilično je

arhi-neprijateljem u Arkham Asylumu, zloglasnoj psihijatrijskoj ustanovi za kriminalce. Toliko ćete otkriti doznati i u prvom, podužoj interaktivnoj animaciji, koja vas uvodi u Story mod, centralni dio igre. Već od samog početka, moći ćete svladati hardcore Batmana. Okruženja su mračna, vlažna i neuredna. Obitavali su plećati, opaka izgleda, a komunikacija uglavnom nije za dječje uši. U takvom okruženju hladnokrvni Batman će se snalaziti kao riba



GLOOMY
Cijela igra
mračna je
baš kao što
treba biti



TITAN Joker je našao način da napravi vojsku ovakvih ne bih...
zavladao Gothamom



COMBAT CHALLENGE Iako moda izgleda da je lakše efektivno istući nekoliko protivnika nego ih brzo i nečujno pobediti, uverit ćete se da baš i nije tako.



GLIDE KICK
Protivnika možete napasti iz visine, no ovaj ga napad neće onesposobiti, nego će biti nužna još jedna kombinacija tipki. Kasnije sjećete li druge mogućnosti za napad iz visine.



ZIDOWI Sklonitarnjem je moguće utvrditi koji zidovi su slabi i kao takvi podložni brzom uništenju eksplozivnom pjenu.



NEMA KRV B
obzira na gomi
borenih protivnik
Batman nijednog o
njih neće ubiti, a
gru također nema
kapljice krvi. Jun
starog kova osta
dosljedan svo
džentlmenško
imidi



GADGETI Jedan od apsolutno najcoolerskijih gadgeta je sprava za visokofrekventno uništavanje elektroničkih brava. Osim što je cool, svako korištenje predstavlja mini igru.

PREDATION WEIRD CHALLENGES	
	Spicy On Explosive Ord on the floor to start a petting zoo invasion from proximity detonation sequence.  Prepare Explosive Ord  Spicy Explosive Ord
	Take down 3 henchmen or more with one well using Explosive Ord.  Prepare Explosive Ord  Spicy Explosive Ord  Detonate
	Jump out of a floor grate and take down a henchman.  Prime Grate  Exit Grate  Reckoning

MEDALJE U
Predatoru za
medalje treba
biti i dodatne
podatke, osim
što ne smijete
biti otkriveni

" U story modu, a posebno u challengeu, zaboravite na 'button-mashing' tehniku jer vas ona neće daleko odvesti "

MR. J. CHALLENGE MOD

VLASNICI PS3 VEĆ uživaju u posebnom ekskluzivnom DLC-u nazvanom Joker Challenge mod. Ovaj sadržaj besplatan je u PS Storeu, a nakon što ga pohranite na disk dobivate automatski mogućnost izbora Jokera u Challenge modu. Iako se radi o istim mapama na kojima igrate i s Batmanom, nemojte misliti da je zbog

toga nezanimljivo, jer radi se o potpuno novom načinu igranja zbog potpuno drukčijih Jokerovih sposobnosti (shotgun, rendgenske naočale, eksplozivna zubala). Ipak, najvažnije je od svega to što Joker nema kuku koja će mu omogućiti brzo bježanje u potkrovlje, što od igrača traži još pomnije planiranje svakog sledećeg koraka.

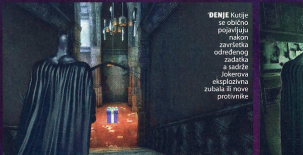


POMOĆ Bez obzira na fazu igre, uvijek vam se nudi rješenje najprikladnije trenutnoj poziciji Batmanova tijela



EKSKLUZIVNI DLC Ove slike možete vidjeti samo u PS3 inačici igre. Rocksteady naravno najavljuje dodatni DLC i za X360, ali bez statusa ekskluzive.





Story moda. Ovi zadaci specifični su po tome što je u jedinama (kombati) potrebno što efiktnije poraziti protivnike ne biste li prikupili dovoljno bodova i zaradili jednu od tri moguće medalje, kod će u drugima (invisible predator) biti potrebno što brže poraziti grupu protivnika a da ne budete otkriveni. I jedini i drugi zadaci imaju svoju težinu, i nemojte misliti da će combat zadaci biti lakši zato što se takvi čine na prvi pogled. Izvesti combo od 15-ak i više povezanih udarača, koji će jedini donositi ozbiljne bodove, nije nimalo lako, a button-mashing taktiku možete odmah prekritizirati. I opet, misli da je to

veliki kompleks sastavljen od šest glavnih građevina napučenih sobama, sobama i prolazima. Žurite li se prijeti i/ili, sljedeći isključivo žurite, trebat će vam za to otprilike 10 sati, no autori nisu zamislili AA kao alat za kratkotrajnu zabavu. Zbog toga što su u igru ubacili čak 240 Riddlerovih zadataka, kao vrhunsku dopunu sadržaja. Otprilike polovina tih zadataka doista je sve zagonetne, čije će rješenje morati pronaći u zadanom okruženju, nakon što vam ih sam Riddler prezentira pri ulasku u novu prostoriju. Osim toga, trebat će vam pronalaziti male zelene upitnike koji donose bodove, a neki od njih i nagrade, zatim male bedževne sa znakom psika, koji sadrže audioopisje o prošlosti Arkham Asyluma, te naposljetku i audioopisje sa snimljenim razgovorima između psihijatra i stanovnika Arkhama. Sve u svemu, vrlo zabavno, opismo, zarezno, pogotovo zbog činjenice da pojedine zadatke nećete moći riješiti s prvotno dostupnom Batmanovom opremom, nego ćete im se morati vratiti kad se malo bolje opremito. Koncept je sličan story modu i free modu iz Lego Batmiana i ostalih Lego igara: da li namjerno ili ne, neću u to ulaziti. U sve ovo umiješat će se i detektivski mod, pomoću kojeg Batman

prikuplja dokaze, skenira okolinu i traži rješenja. I tako, malo-pomalo, zateći ćete se u situaciji da vam je detektivski mod stalno uključen zbog traženja dokaza nužnih za završetak priče, što će pak voditi neizbježnom rješavanju Riddlerovih zadataka, a sati će prolaziti a da toga ne budete svjesni.

1MA 10Š

Ako mislite da ni to nije dovoljno, rocksteadyjevci su ispunili i posljednje obećanje koje su zadali, a ono je vezano uz challenge mod, odnosno šesnaest posebnih prostorija u kojima ćete imati zadatak isprobati naučne borilačke vještine. Kako ćete napredovati kroz igru, tako ćete i otključavati pojedini challenge, kojem možete prionuti čim izdete iz



nešto domet dostaviti i za
 okvire, a osvrnuti se na kraju
 na jedan tehnički detalj, a to je
 sjajna glasovna gluma u kojoj je
 Kevin Conroy uobličeno dobar
 u ulozi Batmana (odrođuje tu
 ulogu u crtici), dok su Mark
 Hamill i Arleen Sorkin u uloz
 Jokersa i Harley Quinn briljantni.
 Vjeruje da će se često zašto
 kao stojite i slušate Jokerove
 proglase koje objavljuje na
 arkhišmama razglasu ili dok
 se obraća izravno Batmanu
 putem interne televizije. Rame
 uz rame Hamilla, Sorkinova je
 jednostavno fantastična i pogodila
 je boju i karakter upravo onako
 kako je bilo potrebno da bi osuženjena
 i seksualna Harley, izveštena iz svog
 starog harlekinskog kostima, izgledala
 uvjerljivo. I bilo bi još detalja koje bih
 mogao izdvojiti, ali prostor ne dopušta
 pa su za završiti konstatacijom kako smo
 nakon ljetne "sezone kiselih krastavaca"
 godnih dobila mega-hit koji će objelostiti
 2009. zajedno s hitovima koji će uslijediti u
 posljednjoj trećini godine.

Tomislav Tomašić

Batman: Arkham Asylum

Niša lijepa, no realna je mrtva,
ako ćemo trošiti cipele u lajeto

2488

Prima lista

ISOMYST

Mathworks

TRAINING

Singleplayer, ročne zagotitki,
prebrni challenge mod

DEBARD

Iskrteno pogojena
atmosfera, odlično 'miksanje'
igrivosti, koreografija borbe

1501

Mnogo 'preglavljeni' izgled
likova, malo interaktivnih
predmeta, tipične borbe protiv

Kad će krajem godine nabrajati najpopularnije igre u 2009., očekujemo glavno sportsko janje Batmana!

GP 18 / 20

➤ DRUGO MIŠLIENJE

[illegible]

1000

DOMAĆI UGORAJ

Prikažica u raspadu i hi-tech oprema. Jeste li o takvej carijali?



I TO NAS na mapi reli

ovini svijeta



ČUDNO JE

VIDJETI

ali imena utrkivača na domerodskom jeziku



JOŠ JEDNA UMJETNIČKA No pakajave s bliskim susretima, čak i pri isključenom odzračnjima

ŽANR TRIKALICA
IGRAČI 1-8 (ONLINE)
GODINE 10+
IZLAZI U PRODAJU (PC VERZIJA U PRISTUPU)
PREGLADNOST (COTEMASTERS)
IZDAVAČ CODERMASTERS
HTTP://www.dirtr2game.com/

Colin McRae: DiRT 2

Zajedno u novu budućnost relija! Relija?

POGLEDAJ UNATRAJ

Obožavatelji Colina McRae senjale oduvijek su znali što će dobiti od omiljene igre. Pristojnu simulaciju koja ne pita za predavanje u reliju. Tko nije znao, morao je brzo naučiti, pogotovo pred kraj igre gdje protivnici postaju boji, a igra neumoljiva, pogotovo zato što se u teškim igrama nije mogao smanjiti nio težine kada nam se protivnik, iako je bilo mnogo teži relij koji su čak i voše težili sudskoj simulaciji. Colin je bio zahtjevan i izazovan, ali i zabavan. Kako se vrijeme mijenja, oči se mijenjaju i ovi omjeri. Pa da vidimo daleke je dopušta.

Dragi Coline, ostala samo su sjećanja. Namještanja i premještanja suspenzije, kočnica, balansa na prvu i zadnju osovinu, getribre (lektorica nam je na godišnjem, haal!) i omjera brzina, biranja guma, taktiziranja s onima za prašinu ili onima za blato, pa isprobavanja, pa vožnje, pa restartanja, jer na jednoj se dionici moglo i brže... A sjećas li se, dragi Coline, onih podmuklih zavojica, pa tgranja i razbijanja, te (moram opet u guštu) promukle getribre koja samo stucju, ali neće iz treće, i molitvi i psovanja, jer cilj je samo iza zavojica, a ako se prođe, popravljaj što se može, pa nauljeni i blatni lica dalje... I tko bi zaboravio one engleske etape, ma da zamrziš Engleze i Englesku blata, magle i

visokih stabala koja će te saplesti na svakom zavojicu da bi završio u mračnoj šumi, ako si sretan, i bjesomučnih restartanja u kojima smo napokon naučili zabaciti gazu i Impreze i Focusa kao treba, te shvatiti kako najbolji auto bez najboljih kočnica i nije auto... I koliko smo samo naučili igrajući se s tobom! A onda si ti otišao, a svijet relia je postao, pa... drugačiji.

THE SHOW MUST GO ON

Pogrešno bi bilo misliti da je Colin McRae: DiRT 2 samo ustupak casual igračima i pokušaj da se igra, kao i ova vrsta auto-moto sporta (nadamo se) približi širjoj publici. Povijesno gledajući, pojam "šire publike" oduvijek je

značio samo jedno: prodaja u Americi. I opet, bilo bi pogrešno misliti da su Ameri i desetogodišnja dječica krivi za uništavanje jednog sporta te žanra igara na kojeg, kao dugogodišnji obožavatelji, gledamo kao na relikviju. Jednostavno- vremena se mijenjaju i za to neki novi klinci ne mogu biti odgovorni. Ono što se događa u ovom segmentu automobilizma samo se odrazilo na igru, i to još na prošli nastavak, prvi DiRT kojeg je nadgledao i pokojni Colin. A u pokušajima širenja i približavanja nove publike, obavezni su i kompromisi. Američari rli u kojem jedan po jedan auto voze na vrijeme nije zanimljiv.

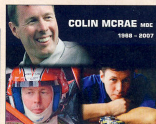
"S DiRT 2 cilj je bio obuhvatiti širu publiku"

LEGENDI U ČAST

DA BI SE ODUŽILI prijatelju s kojim su godinama radili igru, Codemastersovi su poseban završni kup nazvali njemu u čast, a u ovoj posebnom reliju vozi se isključivo legendarni Ford Escort, po mnogima najzabavniji reli automobil svih vremena. Šteta



što je reli staza tako malo i što kup prebrzo završi, i Colin i Escort zaslužuju više utrkanja po još mnogim stazama.



Na kraju, imaju i pravo. Zanimljivije je gledati utrku s puno garajom i krvi, a budući da smo dogurali nešto dalje od starih Rimljana, na prašinjim superima gurati će se i skakati sve vrste motornih vozila. Reli kakvog smo poznavali, u Americi se spaja s Extreme sportovima pa nije ni čudo da su aktualne zvijezde ovakvih novonastalih utrka ljudi čija smo imena poznavali iz nekih drugih adrenalinskih sportova- Dave Mirra, Travis Pastrana ili Ken Block. A oni su zaista bili za upravljačima svega što se kreće brže od 50km/h.

A tamo gdje je stao Colin McRae: DiRT prije dvije godine, novi se nastavak samo nadovezuje. Za američko tržište zove



ŠTO JE OSTALO OD SETUPA? Te smo
uzbrinuli i stavili ga na off!



MILETOV
POGLED
Kaže da
svako bolje
razmišlja



TKO SU TI LJUDI?

DAVE MIRRA, TRAVIS Pastrana i Ken Block vozili su se na biciklima (doduše vrlo uspješno i efektno) dok je Colin jezdio svjetlom i osvajaio trofeje. Danas su i oni uspješni vozači off-road utrka koje su vrlo popularne u Americi. Ako i dalje sumnjate u njihove vještine, pogledajte treću epizodu ovogodišnjeg Top Geara u kojoj je Ken Block provozao Briana Maya po lokalnom aerodromu. Atraktivnost i adrenalinska zabava su ono što auto-moto sport treba izvući iz krize, tako barem misli novi narastaj vozača.



se jednostavno DIRT 2. Ključna riječ je jednostavno.

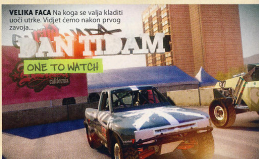
NA DOMAĆEM TLU

I ne možemo reći da privi DIRT nismo voljeli. Najviše nam se sviđao najljepši izbornik koji smo do sada vidjeli u nekoj auto igri, za razliku od ovog novog, koji simulira neku kameru iz ruke, pa te iz prvog lica zaokrene brzinom munje u auto prikolici gdje se nalazi glavni štab, tek toliko da dobiješ blagi epileptični napadaj. U prikolici se biraju utrke i putuje po mapi svijeta na kojoj je, gle čuda, i Croatia sa serijama utrka po Velebitu. Od rellja, pa do utrka raznim kamiončima, džipovima i buggyjima, stvarno je čudno vidjeti naslove utrka poput "Obalna jurnjava", "Novigrad raid", ili "Alan pass". Sve nekako poznato, pa ti drago, a i smiješno, kad primjetiš font za jednu utrku koji je u cijelosti iskopiran logo Ožujskog piva. I kako bismo sada imali nekih primjedbi na igru? Pogotovo kada zaredaš u nekoliko pobjeda na domaćem terenu!

U DIRT 2 utrke nije potrebno voziti nekim određenim redom, za svaku se dobija određeni broj iskustvenih bodova (ah taj RPG...) i love, pa se stalnim napredovanjem

"Šira publika znači Amera i desetogodišnje kline"

kupuju nova vozila te otvaraju nove utrke. Upravo neprikladno često dobijaju se i nove stvarice poput raznih izgleda vozila, privjesaka koji se mogu objesiti o retrovizor ili zalijepiti kraj volana, što bi moglo stvoriti dojam da se nalaziš u nekom Need For Speedu ili slicnoj arkadnoj bljazgotini, no DIRT ipak nije do kraja izdao vožnju i vozače,





IZBOR AUTOMOBILA i nije baš impresivan. Desetak po klasi.



DOSTIZANJE KONKURENCIJE
Tako je moguće, no treba ih i
povlači u nekim slučajevima sami
mikal, na široj stazi.



**PRIJATELJSKI
RASPOLOŽEN** iG Druzi
elso za vasa omrežja
nadmaživanja



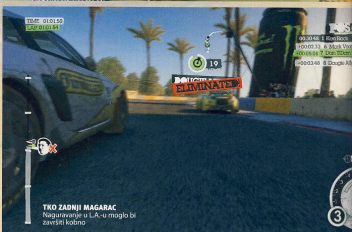
GATER CRASHER Ovo je
veća za tehničare. Penol za
razbijanje su na pravilnoj
pužanj zavoja



NO FEAR IMPREZA
Nakon izučavanja
šadinskih rel i umetka
očekivano prva



ZVJERUJE U UTRCI Možda vam
ponude i okraj 1-1, nekoni koji
će vas više cijeniti



TKO ZADNJI MAĞARAC
Naguravanje u L.A.-u moglo bi
završiti kobno

FLASHBACK

A AKO MISLITE da casual načinu igranja i
arkadnosti novog Dirta nema kraja, onda niste
upoznali novi način vrćanja vremena preuzet
iz Grida. I flashbackovi se koriste jednostavno,
ovisno o broju pokušaja koji dozvoljava nivo
težine. Kada se razbijemo u nekom zavoju ili
napravimo točku u sudaru, moguće je pustiti
replay, vratiti vrijeme. I startati opet igru prije
incidenta te prikoliti na vrijeme. Te promijeniti
mišljenje da je ova igra napravljena za
desetogodišnjake. Mogu to i petogodišnjaci!

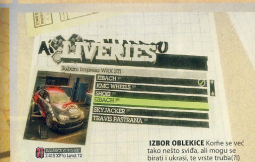


NE OČAJAVAJTE! Vratite replay i ginitisite
flashback tpiu

a i privjesci izgledaju zgodno. Za razliku
od prošlog, u ovome se Dirtu možete
i sprjeteljiti s kolegama vozačima te
velikim Codemastersu. Stjecanjem iskustva
i dobrim vožnjama ostali vozači će vas
više i cijeniti, što će biti korisno u timskim
utrkama u kojima je potrebno izabrati
što boljeg partnera vičnijeg vrsti utrke i
automobilima koji u njima sudjeluju. Za
vrijeme utrka oni će vas i zabavljati svojim
komentarima preko radija, koji će vam
nakon nekoliko sati biti i dosadni. Šuprotno

**" Rezultat kompromisa je
Dirt 2, u kojem ima tek 20
posto reli vožnje "**

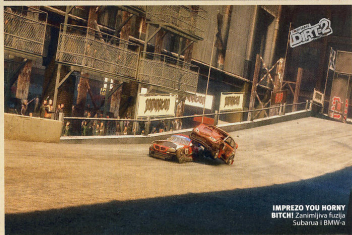
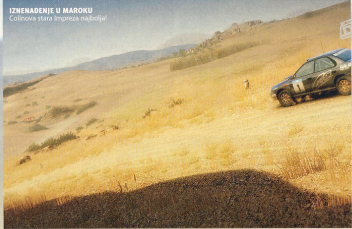
očekivanjima, u igri ne možete stvarati
rivale ili ljude koji vas mrze jer ste ih bubnuli
u utrci i uništili im plaman, pa i auto. Svi se
voje, i sve je vrlo dobrovoljaci i i lektorica
Višnja se još nije vratila).



IZBOR OBLIKE Košto se već tako nešto sviđa, ali mogu se birati i ukrasi, te ustie truba(7)



DOMINACIJA U LONDONU Svaki sektor staze se boduje, pa lko najbrže



IMPREZO YOU HORNY BITCH! Zanimljiva fužija Subaru i BMW-a

DRUGAČIJE, ALI I ZABAVNO

Na terenima već spomenute Hrvatske, Maroka, Malezije, Kine, Kalifornije, Utaha, te Londona, L.A.-a i Tokija vožiti će se različite vrste utrka. U gradovima se voze Rally Cross utrke, gdje se uz još sedmoricu natjecatelja, na uskim i zavojitim praeđenim stazama treba izboriti za što bolju poziciju. Na kalifornijskim pješčanim dinama ili bilo gdje u prirodi voze se raidovi, odn. razne varijante utrka pick-upova, džipova ili buggyja, na krugove ili po etapama. Ravnine Maroka, ili kanjoni Utaha idealni su za traiblazer verziju utrka u kojima sudjeluju reli automobili preuređeni za velike brzine.

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

I tek nekoliko lokacija, uključujući Hrvatsku, Kinu, Maroko i Maleziju nude klasični reli. Po našem mišljenju, premalo, jer omjer klasičnog relia se u Dirtu smanjio na bijednih 20 posto, što je i više no dvostruko manje od prošlog nastavka. I ta činjenica vas može najviše smetati dok ne shvatite da ovo i nije reli igra. Tada ćete isključiti i ona najosnovnija namještanja automobila prije utrke na koja je Dirt 2 spao, pa pustiti igru da namjetla za vas. Sljedeći korak možda će biti i skidanje nekog nivoa težine, jer unatoč zadovoljavajućem vožnom modelu i ponašanju automobila na stazi, bit će vam

dosta situacija u kojima će vas protivnik na prvom zavoju čvrknuti da bi se vaš auto spektakularno prevrtao i ostao zadnji na stazi, bez ikakvih izgleda za neki bolji plasman. Posljednji korak bit će isključivanje uništavanja automobila i ostavljanje samo kozmetičkih oštećenja. I negdje između, mogli biste pronaći svoj savršeni omjer arkade u kojem Dirt 2 može biti vrlo zabavan. A tada počinje uživanje.

PRAVI ARKADNI PAKETIĆ

A uživanje vam neće pomutiti niti osjećaj da u različitim dijelovima svijeta i na različitim stazama stalno vozite jednu te istu utrku, budući da je karijeru možete završiti i za nešto više od desetak sati. Još uvijek je tu

velik broj utrka, oko 250, raspoređenih u više od 100 eventa (Višnja se valja ne bi ljubila na ovu yuppiesku izmišljotinu), no tako je to u arkadnom ozračju. Nema više različitih vrsta vremena i vremenskih prilika. Nema više restartanja te proljevanja krvi i suza u kišovitoj Engleskoj, u ovaskoj zabavi vrijeme brzo prolazi. Sada imamo novu trkalicu koja izgleda kao slatkiš, čak i za Codemasters standarde, koji su oduvijek bili blizi igrivosti no dobrom izgledu, a zahvaljujući novome EGO engineu, igra se vrti glatko i bez ikakvih zamuckivanja. Manijaci koji vole vožiti iz cockpita ovo će znati posebno cijeniti.

I tako se reli igra s legendarnim imenom postupno pretvara u Dirt. Stariji igrači će se mršiti i prigovarati, no tijekom vožnje i zabaviti, a mladima ovolika količina zabave ionako treba biti svakodnevno na pladnju, pa će možda i malo teže razumjeti ovaj tekst.

No na kraju, ne bismo ni počeli igrati video igre da u njima nema puno, puno zabave, zar ne? Nadamo se samo da se s trećim nastavkom Dirta Colinovo ime neće potpuno izgubiti. **Danijel Reiskovac**



XBOX 360 / PC / PS2 / PS3	
Colin McRae: DIRT 2	
CODEMASTERS / CODEMASTERS	
GRAFIKA Prvi put Codemasters igra izgleda odlično	18
ZVUK Komentari malo dosadni, sve ostalo ok	16
IGRAVOST Ovisno o ukusima, zabavno	16
TRAJNOST Nakon početne kurijere? Teko	14
DOBROD Uspjeh i uspjeh zabave i različitih tipova off-road vožnja	
LOŠE Klasični reli spao je na 20 posto igre!	
KONAČNO Ovo više nije reli već vrlo dobra arkada	
Gp 16 /20	

NEMA ŠALE SA SPITFIREOM
Što najviše vrijedi za brone bombardiere

HEINKELI NAD DOVEROM
Nimalo ilitičan prizor

HEINKEL BOMBARDIERI
Bili su prave tvrđave, ma slični se jasno vidi zašto im se ne smije prilaziti srijeda ili straga. Samo s postrance i s visoka!

TOUGH LUCK Rekl' bi Englezi. Često je i ovako završavalo

SVAKI MODEL AVIONA
Ima detaljno skinutu i unutrašnjost cockpita

KRILA IZNAD DOMOVINE Prvo je na redu bitka za Englesku, dakle, Hurricane i Spitfire nešto kasnije

ŽANR: AVIO SIMULACIJA
IGRAČI: 1+ ONLINE
GODINE: 7+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ: 1C/MADDOCK
GAMES
ODZVUK: 505 GAMES
HTTP://www.il2game.com/

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

Vjerna simulacija zrakoplovnih borbi iz II. svjetskog rata napokon i na konzolama

POGLEDAJ UNATRAJ

IL-2 Sturmovik simulacija je zrakoplovnih borbi za vrijeme II. svjetskog rata izšla za PC davne 2001. godine. U doba kada je nastala bolje simulacije dopuštivna je Drugog svjetskog rata bilo, a kada malo bolje razmislimo, u ovoj osam godina bilo je malo pretenziona na naslov. Oni koji su probali nisu dobar završili, pa su se u IL-2 simulaciji došli prebaciti Sturmovika i na konzole. I to je već malo sklanjajući teren...



Kada su konverzije u pitanju, nekako pušemo i na hladno. Nerijetko zvuči, ali još nismo igrali igru koja je prijelazom s PC-a na konzole, ili obratno, bila igra i barem zadovoljavajuća dobra. Kao da govorimo o dva nepremostiva svijeta, a ne o vrlo sličnim platformama koje su sve bliže i bliže.

Imajući to na umu, 1C i 505 Games pokušali su prenijeti duh igre koja je prije osam godina zarila i palila svojemu PC-a, barem onim dijelom koji čine fanatični ljubitelji zrakoplovnih simulacija. IL-2 Sturmovik u ono je doba bila dobra, ali i prava "tvrda" simulacija namijenjena poklonicima žanra. Na koncu, avionima iz Drugog svjetskog rata bilo je vrlo teško upravljati, što smo više puta i kobno shvatili pokušavajući nespreni izvoditi majmunarije na raznim dijelovima europskog zaraćenog neba.

OLABAVI MALO

Tim veći je bio izazov programerima koji su trebali ovu tvrdokornu simulaciju približiti i široj konzolaškoj publici. Kako napraviti igrovom igru koja se neće igrati na posebnim igračim palicama, replikama onih avionskih, već na običnim kontrolerima? Rješenje je već poslovično pojednostavljenje i arkaizacija koja na konzolama obično pali. U Sturmoviku je tako osnovni mod igranja onaj arkadni, namijenjen većini igrača. O onim realnijim ćemo nešto poslije.

I u arkadnom modu potrebno je obavezno proći tutorial da bismo shvatili kako ovoga puta nemamo posla sa suvremenim zrakoplovima kojima upravlja masa elektronike, već jednostavno skelepanim avionima iz Drugog svjetskog rata, čije manevarske mogućnosti ovise prvenstveno o motoru iz kojeg kulja dim, a nalazi se direktno

ispred nas. Umjesto navedenih raketa i hi-tech markiranja meta jednog Ace Combata, ovdje se protivnici nalaze samo tamo gdje ih naše oko može i vidjeti, a teški mitraljezi samo iz velike blizine nacijeliti, ponekad i obořit. Srećom, u arkadnom modu postoji i radar na kojem će se moći raspoznati neprijateljske (crvene) i prijateljske (plave) letjelice, pa čak i zaključavanje nišana na metu, tako da ćete natjeravajući Messerschmitta imati i križić koji će označavati gdje treba pucati ispred njega ne bi li ga napokon pogodili. Isto tako, u arkadnom modu ne postoji niti najmanja mogućnost da se strogolavite s neba u avionu kojim ne možete ovladati, niti da se oni često otimaju kontroli i padaju u stall. Naravno, ako okrznete nekoga u zraku, ili ludujete prenisko, igra još uvijek nema milosti. Naučite se izmizicati, raditi razne petlje, pucati i bombardirati na razne načine - eno

POZNAJEM TE PO KORAKU (kad te čujem na sokaku)

PRESENTACIJA STURMOVIKA, za razliku od PC verzije, više je nego dobra. Povijesni filmić između mislija, enciklopedija i podaci o pilotima u igri dobrodošli su dodatak, a najbolji će biti susret s isto tako povijesnim glasom koji čita tekstove i pilotske dnevnike. Teško ga je ne prepoznati čim ga čujete, a riječ je o slavnom engleskom glumcu Josu Acklandu koji igra dajre posebni pečat.

JOSS ACKLAND Igru pridonosi posebnom upečatljivošću



"IL-2 Sturmovik ipak neće biti još jedna promašena konverzija"

ti enciklopedija pa uči, ovo ipak nije igra za idioite. Enciklopedija je više omanji leksikon u kojem ćemo naći vrijedne savjete i taktike kojima su se koristili piloti tih godina. I dobro ih je znati...



NA Gdje li su završavale te silne čahure? Jesu li engleske zivile tri godina tadale metke?



SIMULACIJSKOM MODU
Ovo je jedini način otkrivanja protivnika.



MESSERSCHMITT Bf109
Lovac koji je zadržao najviše glavobolja saveznicima na početku rata



U OVAKVIM TRENUCIMA neprijateljski bombarderi su kao glineni golubovi



MUSTANG Ponoš i dika američkog zrakoplovstva, iznad Ardena



POSLEDJNJA BITKA
Unistavanje Berlina



MA OLABAAAAAAVIIIIII!

...u slučaju da se odlučite i na zahtjevnije modove ove igre. Jer, ruku na srce, dvadesetak misija glavne kampanje brzo će proći, ostat će nam još manje-više inspirativne single misije, a Sturmovika ćemo zaštititi



NEBO NAD SICILIJOM
Koja na messerschmitti nisu mogli spasiti



MULTIPLAYER

NAŽALOST, KADA je ova recenzija pisana serveri namijenjeni IL-2 Sturmoviku još nisu bili otvoreni, ali znamo da u multiplayeru postoji više standardnih modova sučelavanja s avionima i oružjima koja se otvaraju u igri. Osim običnog dogfighta, moguće je i timska borba, a capture the flag izmjenjen je u osvajanje aerodroma i ljetjanjem, što će biti zanimljivo, pogotovo kada se zna da je pripremljavanje posebnog ispitivja u reality i simulation modu.



NEBO NAČIČKANO Multiplačima gladnim dokazivanja

samo ako odaberemo reality ili još teži simulation mod. Ovdje će one taktike i načini letenja biti od životnog značenja, kao i završavanje posebnih tutoriala. Jer olakšavajućih križica i radara više neće biti, a skoro pa svaki avion ponašat će se više poput magarca (znat će koji su probali) nego poput mehaničke naprave stvorene da leti. I sluša komande. Ovdje će sada stalovi biti kazna za svaku grešku u letu ili krivo otpuštanje gasa. A viška konja u motorima koji bi nas izvukli na sigurno

"U simulacijskom modu tek će se vidjeti junaci"

još nije bilo... U simulation modu stvari se dodatno pogoršavaju budući da je jedini pogled onaj iz kabine, a jedini način na koji se može primijetiti protivnika je okretanje glave lijevo-desno i stalna molitva da nam se netko ne sjuri s leđa i s visoka, a da ga naši wingmani koji nam čuvaju leđa (jedina moguća taktika u ovom modu) ne stignu. Ajme majko, koje li klaustrofobije! I sve to u škrinji za koju nismo sigurni hoće li pravilno doletjeti prema cilju, a kamoli nacijati, opaliti i izvući živu glavu... Nažalost, ovdje je, za razliku od PC-a na

kojem se moglo letjeti i posebnim palicama, ograničavajuća i upotreba kontrolera. Dvije gljive jednostavno nisu dostatne za zahtjevno upravljanje avionom. Mijenjati poglede, odn. okretati glavu desnom gljivom na kojoj je i rudder kontrola (lagano lijevo-desno) i kontrola gasa postaje neizvodljivo jer previše je toga u igri, a u žaru borbe se baš i ne može savršeno upravljati, utisnuti gljivu i gledati okolo, a pritom ne oduzeti ili dodati gas... muka, prava muka. Da ne govorimo o protivnicima koji su brojniji i lete u boljim avionima.

NAPOKON

Ako se ne želite mučiti, a ljubitelji ste letenja, IL-2 još uvijek vrijedi probati i u najosnovnijem arkanod modu. Napokon je jedna konverzija i uspjela. Obožavatelji bitaka iz IL. svjetskog rata letjet će iznad poprišta nekih od najvećih bitaka bez napetosti mjužu u stilu MOH serijala i uživati u zračnim duellima koji znaju biti spektakularni. Razmaženiji bi mogli prigovoriti jedino grafički jer nekako ne odgovara novoj generaciji, a ponekada zna i trznuti. Mi smo uglavnom zadovoljni, a znamo da će se tako osjećati i ljubitelji ovoga žanra. Pa letite ondak! **Danijel Reiskovac**

I PS3 I PSP I DS I XBOX

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

1C / S/S GAMES

GRAFIKA
Moguće je i bolji. Trzaka.

14

ZVUK
Odlučio misli i zvukovi letu. Pucanj i radnja.

17

IGRIVOST
Moguće je i bolji i bolji. Obožavatelji bitaka.

16

TRAJNOST
Ne preživjela.

12

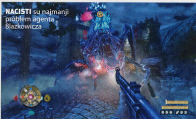
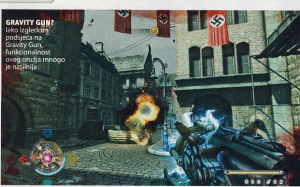
LOBBIO
Odlučio i napetost i zvukovi letu. Pucanj i radnja.

LOBBIO
Simulacija je ipak ispitivja i neprivlačna. Grafička koja zna i trznuti.

KONAČNO
Igra za ljubitelje letenja, možda i ne samo za njih.

Gp 15 /20

GRAVITY GUN?
Iako izgleda kao podjeca na Gravity Gun, funkcionalnost ovog oružja mnogo je nasilnija.



NACISTI su najmanje patili od agenta Blazkowicza



ROSSOVI
je gotovo nemoguće ubiti bez ulaska u Veil



UMJETNI NACISTI
sako pristupa, nacisti nisu nemoci i u većim skupinama u bliskoj borbi su nešto poboljšali



B/W Crno-bijeli efekt označava nedostatak energije ili nemogućnost pristupa Veilu

Wolfenstein

Achtung, achtung! Iz zimskoga se sna probudio Wolfenstein, no s posljedicom krize identiteta

ŽANR FPS
IGRAČI 1-32
IZDANJE 18+
ILUZIJA U PRODUŽI
PROJEKTOVAČ RAVEN SOFTWARE, ID SOFTWARE
IZDAVAČ ACTIVISION
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Raven Software i ID Software su nam oduvijek bili dovoljan razlog da s nestrpljenjem iščekujemo najavljeni FPS jer riječ je o veterinarima i pionirima žanra. Ironicno, prvo što nam na um pada prilikom igranja novog Wolfensteina je da se godine developera itekako primijete, te da se ekipa iz Ravena i ID-a kroz ovaj naslov predstavlja kao otac u krizi srednjih godina koji sina poziva u provod i neuspješno se pokušava uklopiti u okruženje nakon jednosatnog gledanja MTV-ja. Ipak, kombinacija starog i novog ovdje funkcioniše, solo iskustvo je vrlo zabavno, no ljubitelji Enemy Territorya će se osjećati kakutima i u zamjenama, budući da multiplayer ne dostiže kvalitetu igračke i kompetitivne razine kao što je to 2003. nametnuo Splash Damage.

BLOW JOB BLAZKOWICZ

Poznat Wolfensteinom osjećaj itekako je prisutan, od kombinacije Drugog svjetskog rata i okultnog, do maskara nacisti u ulozi nepokolebljivog i svecnog tajnog agenta Blazkowicza koji ovaj put na raspolaganju ima i nekoliko korisnih specijalnih sposobnosti koje ga čine još superiornijim. Singleplayer kampanja je duga, prepuna misija i sadržaja kakav prvi put vidimo u Wolfu, ali ne i inače. Wolfenstein se igra kao i prije šest godina, a dodatna zastarjelost vidljiva je i u tehničkoj strani

igre, budući da je pokretač "stari" id Tech 4 engine, s kojim smo se zadnji put susreli u ETQW-u. Kampanja je izvršena u jednom kvazilinearnom sistemu, u kojem ćete se prije i poslije svake misije kretati prilično golemim gradom podijeljenim u velike četvrti, a koji zapravo ima ulogu huba. Unutar grada vršit će interakciju s NPC-ovima, članovima zajednica otpora, koji će vam dodjeljivati razne zadatke i veće misije. Ovakav proces napredovanja nije repetitivni, što ide u prilog interesantnim misijama, te nekoliko borbi protiv bossova u stilu stare škole FPS-a. Trajnost kampanje pospješuje i pretraživanje svakog kutka svake lokacije, tijekom misije ili u "poluvremenu" unutar huba, radi pronalaženja zlata i dodatnih informacija

"Kampanja je izvedena u kvazilinearnom stilu i tjera na istraživanje velikih mapa"

koje će proširiti priču. Prikupljanje zlata je bitno jer se trgovinom na crnom tržištu kupuju dodaci za svako oružje i moći, a osim što je svaki dodatak poput većeg spremnika municije ili taktičkog cilinika vidljiv na modelima oružja tijekom igranja, doista osjetno poboljšavaju oružje i čine ga drukčijim nakon svakog upražđenja. Protivnici su brojni i dovoljno izazovni, no zbog zastarjele umjetne inteligencije, nacisti s puškama će uvijek koristiti čiste zaklone, dok su svi ostali unatoč svojoj agresivnosti predvidljivi, a njihove akcije i reakcije gotovo šablonski odrađene. Multiplayer razočarava, jer

VEIL

NALIK NA ODJELU IZ Crysis-a, Veil (druga dimenzija, nalik na Soul Reaver) omogućit će vam specijalne sposobnosti poput nekakvog energetskog štita ili usporavanja vremena, odnosno ubrzavanja vlastitih refleksa i jačine, što se u brojnim situacijama pokazalo itekako korisnim, u drugim pak nužnim. Svojevrsni bullet-time funkcionira na klasičan način, a tijekom napredovanja kroz singleplayer kampanju pronalaziti ćete nove moći koje traju tek privremeno i koje je moguće puniti energijom raspršenom na svakom koraku. Prizivanje štita oko vlastitog tijela zaustavlja će gotovo sve projektila, dok ćete kasnije unutar Veila biti u stanju višestruko poboljšati ubojitost svog naoružanja. Osim toga, ulaskom u Veil pronalazimo tajne prolaze, a usporavanje vremena izbjegavamo tombardevske zamke i prepreke.



NOVA DIMENZIJA Iako se u početku čini dezorijentiranim, Veil se pokazuje logičnim i u igrovost izvrsno uklopljenim dodatkom koji samo obogaćuje igračko iskustvo i čini ga raznovrsnijim i zabavnijim.

smo očekivali mnogo više, nije pretjerano zabavan, a jedina nada je trenutnač umijeće PC modera. Ako vam je MP jedini razlog kupnje, nećete mnogo propustiti odustajanjem, no s druge strane, volite li zabavne i pristupačne malo kampanje, Wolfenstein bi se mogao pokazati isplativom investicijom. **Darko Botić**



1.850 i 1.551 i PC

Wolfenstein

RAVEN / ID SOF. / ACTIVISION

GRAFIKA
Očito zastarjelo **14**

ZVUK
Zanimljiva glazba, dosta klasična **12**

IGROVOST
Jaka zabavna kampanja u odličnoj izvedbi **16**

TRAJNOST
U istraživanju kampanje je duga, no MP je nezanimljiv **16**

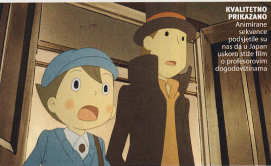
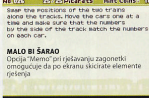
SOŠERO
Kampanja, boss-ovi, dizajn protivnika, oružja, Veil moći, misije

UČEŠĆE
Zastarjela grafika, AI protivnika, naporni manastiri NPC-ova, zastarjela priča

KONAČNO

Agent Blazkowicz je zaslužio minova, no i nakon 17 godina stala je dovoljno sposoban da vas zabavi

Gp15 /20



Professor Layton and the Pandora's Box

HIT
DS
exclusive

Nastavak zanimljive avanture prepune logičkih zagonetki još je bolji od prvog dijela. Pitanje je samo jeste li vi dovoljno pametni za njega.

ŽANR: AVANTURA
IGRAČI: 1
DOBI: 7+
IZLAZI: 25. rujna
PROIZVOĐAČ: LEVEL-5
IZDAVAČ: NINTENDO
<http://professorlaytonds.com/>

Profesor Layton and Curious Village prošle je godine ispunilo velika očekivanja zaljubljenika u avanture i mozgolomke pa se nastavak s nestrpljenjem očekivao. Veliki dio redakcije spada upravo u tu grupu igrača te, iako se često događi da velika očekivanja završe i velikim razočaranjem, sa zadovoljstvom možemo reći da je nastavak (u Americi poznat pod drugim imenom – Professor Layton and the Diabolical Box) sve što smo očekivali – i više od toga.

VIŠE, LEPŠE, KOMPLEKSNIJE
Koncept i stil igre isti su kao prošli puta: krećete se lijevo nacrtnim lokacijama, razgovarate s ljudima i rješavate zagonetke na sve strane. Da bi završili igru ne morate riješiti ih sve, nego nešto više od pola od oko 150 komada koliko ih Pandora's Box donosi. Vidjet ćete, ipak, da je rješavanje toliko zabavno da ćete često napustiti najkratkiji put prolaska prije kako bi istražili nove lokacije i pronašli još koju zagonetcu. A prigovori da se radi o statičnoj igri jer nema akcije, vremenskih ograničenja, ni prave opasnosti da izgubite

život, uopće ne stoje. Jer upravo zagonetke i zapletena priča stvaraju sasvim dovoljno napetosti, izazova i dinamike. Zagonetke su vrlo različite – neke traže da vizualizirate predmete, druge su matematičke, treće poživaju na igrana riječima... no sve su zanimljive a razina težine je dobro odmjerena pa polako raste od zaista laganih, na početku, do opako zakučastih na kraju igre. A priča je prepuna napetih i humorističkih trenutaka te sposobna zadržati vas uz igru mnogo duže nego što ste mislili

"Pravi gospodin ne ostavlja ni jednu zagonetcu neriješenu"

– i to više noći za redom. Sve to upakirano je u kvalitetnu rukom crtanu grafiku i atmosferičnu zvučnu podlogu. Ukratko, radi se o zanimljivoj, izazovnoj i vrlo ispoljanoj igri, koja možda ne donosi revolucionarnu promjenu u odnosu na prethodnika, nego "samo" više lokacija i zagonetki, tehnički korak naprijed te nove koncepte mozgolomki. Onima koji su igrali jedinku to znači: nećete se razočarati, ovo je još bolje. A onima koji nisu: Isprobajte, ne smijete dvaput propustiti ovakvu igru.
Berislav Jozic

ŠTO SE KRIJE U TORBI

KAO I U PROŠLOM nastavku, ikonica profesorove torbe skriva opcije za snimanje pozicije i dnevnik u kojem možete obnoviti sjećanje na prethodne događaje ako zaboravite kroz kakve vas je sve zaplete provela neobična priča. No, ima tu još iznenađenja. Kao što je prošla igra mudra sastavljanje robotskog psa, opremanje soba namještanje i slaganje dijelova fotografije, i ova nudu nekoliko dodatnih aktivnosti kojima se možete baviti u pauzama od otkrivanja tajne sudbonosne kutije. Upravo ovim putem otključavaju se najteže zagonetke, a uz vrlo konzervativnu procjenu od dodatnih 3 do 4 sata igre, dodatni sadržaji više su nego dobrodošli.

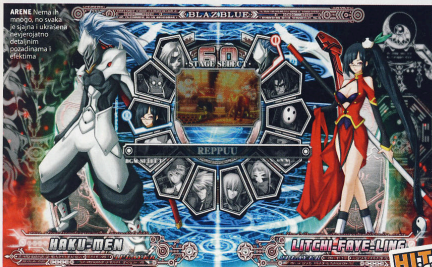
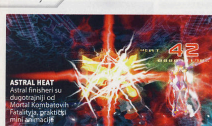


SVE TO STANE UNUTRA Kamera, hrčak, set za spravljanje čajeva... Da svake od opcija skrivaju se dodatne zagonetke koje ne morate rješavati da bi završili igru, ali nude najteže logičke izazove.

Prof. Layton and the Pandora's Box

GRAFIKA	17
ZVUK	17
IGRIVOST	18
TRAJANOST	17
ODNOŠAJ	17
KONAČNO	17

Gp 18
Vrhunski avantura s preko 150 mozgolomki



ZANR: TUČNJAVKA
IGRAČI: 1-2
GODINE: 15+
IZDAJ: PAL VERZIJU I
PROJEKTOVA: ARC SYSTEM WORKS
IZDAVAČ: ARC SYSTEM WORKS
HTTP://WWW.BLAZBLUE.COM/

POGLED UNATRAG

Premda je Arc System Works osnovan još u osamdesetim, uvijek će nas asociirati na vrijeme starog Sivornje, kada smo premijerno zaigrali Guilty Gear, ne slučajno da će ova 2D tučnjavica, koju smo od mlja nazivali i anime Soul Edgemon, započeti jedan od najpopularnijih serijala u žanru. Ipak, najbolje sjećanje na Ark System Works do sada smo uvijek povezivali s odličnim Guilty Gearom X2 s PlayStaciona 2 i kasnije pojednako dobre Xbox verzije (Reload), no sudci po svemu, više neće biti jedno.

BlazBlue: Calamity Trigger

Stigao nam je paket iz Japana, a u paketu odlična 2D tučnjava zamaskirana u fenomenalan anime art

Ako ste pratili naš Twitter (GPinfo), onda vjerojatno znate da smo iz Japana uvezli BlazBlue: Calamity Trigger, no zbog dugotrajnog putovanja pošiljke, recenziju smo morali prebaciti u ovaj broj. No dobra stvar je ta da je BlazBlue provokativan proizvod koji se nesumnjivo isplatio čekati mjesec dana, pa čak i dulje ako ste fan Arc System Worksa, jer prošlo je 5-6 godina otkako smo zadnji put neometano uživali u Guilty Gearu (X2). Nakon Battle Fantazije (koju smo recenzirali početkom godine), od ASW-a nismo očekivali bažnasto mnogo, pogotovo ne tabačinu okvalite i potencijala, za koju već sada na startu recenzije možemo reći da je uz Street Fighter IV i Soul Calibur IV najbolja nova tučnjavica koju smo odigrali u zadnjih nekoliko godina. Razložio si slijedi.

OD PRISTUPAČNOG...

Bacili smo prvi pogled na BlazBlue i već je od početnog izbornika bilo jasno da je vizualni stil inspiriran akcijskim anime uradima, što igra ova žanra nikada nećemo zamjeriti, jer u ovome slučaju čini perfektnu, originalnu i prekrasnu atmosferu koju u nekim

trenucima jednostavno oduzima dah. U drugim pak trenucima, onim početnim, naše su oči tražile privlačenje jer svaki trenutak borbe pršti od tolike količine specijalnih efekata da smo se gotovo stalno naprezali pokušavajući razlučiti što se to krvavu u ovom

"Pristupačnost i jednostavnost kontrola ono je što će vas privući..."

fantastičnom svjetlosnom vatrometu na ekranu zapravo događa. Već nakon nekoliko uvodnih borbi u Versusu upoznajemo većinu likova, navikavamo se na njihove pokrete, učimo

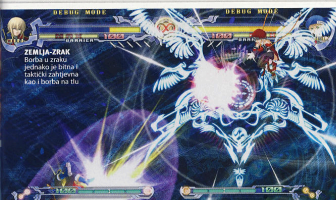
poteze i shvaćamo da je prošlo već pet sati, da su usta suha i da je mjeuhur pun. BB je pravi kradiljavi vremena, koji to opravdava svojom klasičnom 2D mehanikom koja je podjednako konvencionalna koliko i originalna, a iako uvodi dovoljno svježine i noviteta u tehniku borbe, predznanje iz SF-a, MvC-a 2 i pogotovo Guilty Geara itekako će poslužiti. Nakon prvog dana igranja multiplayera u klasičnom Versusu na jednome ekranu, uz igrači iritantnog prijatelja nadahnut saka, uslijedio je mirno i opuštajuće samotnjačko istraživanje svega što BB nudi. A nudi mnogo toga. Uz mod Arcade koji ne uvodi ništa novo i koji prati sve tradicije žanra, posebno oduševljavaju Story, pogotovo ako ste jedan od onih koji inače sa svakim likom

TAKTIČKA DEFEZIVNOST

OSIM OBIČNIH KLASIČNIH blokiranja tu je i Barrier Block, nekakav energetski štiti čija se energija troši i automatski, no sporo, regenerira, a jednom kada potrošite svu energiju ulazite u spomenuti Danger. U početku nes je od gomile pokazivača najviše zbunjivao onaj koji je pozicioniran na sredini, između statusa zdravlja i likova. Kasnije vidimo da je povezan s običnim blokovima, a naknadno se informiramo putem manuala i shvaćamo da je riječ o pokazivaču Guard Libra, koji će privremeno paralizirati igrača na čijoj se strani napuni. Uz Danger, ovo je jedna od tehnika koja ujedno dokazuje kompleksnost i odličnu balansiranost u odnosu obrane i napada, jer unatoč sporijem tempu, na ovaj se način spječava "uvrđivanje" i podizanje dimenzije.



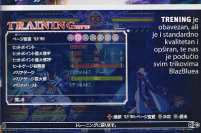
OBRANA Sustav obrane u BlazBlueu je obogaćen s nekoliko tehnika i jedan je od najsloženijih



ZEMILJA-ZHAR
Borba u zraku
jednako je bitna i
taktički zahtijevna
kao i borba na tlu



CIPELARENJE
Protivnika je
moguće tući na
podu, a jedina
adekvatna obrana
je hitni valjci



TRENING je
obavezan, ali
i standardno
kvalitetan i
opisan, te nas
je podučio
svim trikovima
BlazBlues



COMBO-BREAKER?
S nekim je likovima
moguće izvući
comboe i više od
pedeset udaraca



TRASH VALUE
Posao izvor the
top katkad su
pola zabave

završavaju sve solo modove. A ova igra nudi upravo to. Dugotrajan i opisan singleplayer mod koji prati, za ovaj mod nenadano, razrađena i interesantna trashy anime priča čije će potpuno otkrivanje zapravo zahtijevati odigravanje sa svim likovima. Dakako, prije nego se odlučite na Story valjalo bi posjetiti Training, podjednako dobar i općima detaljan kao i SF-u IV, u kojem se osim osnova vježbaju napredni komboli i uče nove tehnike. Krucijalan uvod za igranje na višoj razini, te ga preporučujemo i samoučenjem veteranima za zana.

...DO NAPREDNOG I KOMPLEKSNOG

Ne biste pogriješili ako biste BB nazvali dubistinim nasljednikom Guilty Geara, jer ipak je riječ o istome developeru koji se očito oslanjao na mnogo toga što smo u GG-u voljeli. Iako je ova tučnjava daleko od "GG-un-mashera", pristupačnija je novijalima negoli su to praktički svi utvrdili serijali. To ide u prilog prilično jednostavnom sustavu borbe u kojem će i kombiniranje jedne "face" tipke sa specifičnim pokretom rezultirati ozbiljijim udarcem ili uvodom u combo. Održavanje comboa i vlastiti chainova pak zahtijeva dosta vježbe, no za razliku od SF-a u kojemu su kompleksniji komboli nerijetko stvar milisekundi, ili dugih kombinacija u Soul Caliburu, u BB-u smo se uglavnom oslanjali na tempiranje koje zahtijeva više preciznosti nego brzine. Očiti primjer su "bounceo", odnosno zračni komboli koji se temelje na tehniciranju, a ne memoriranju redosljedja tipki, te su jedna od najčešćih situacija u kojima smo se tijekom svake borbe nalazili zahvaljujući super i double jumpovima. Kada spominjemo "chainove", mislimo prije svega na proizvoljne lance comboa za čije je izvođenje potrebno ovladati cancelom (u ovom slučaju "Rapid Cancelom") kojim se prekida prvi, te omogućuje prilika za stvaranje novog comboa, lako se u pregledu kontrola i u treningu tehnike poput Distortion Drivea ili Astral Heata čine originalnima,

zapravo je riječ o super i ultra specijalnim potezima, koji se izvode na vrlo jednostavan i neobičan način. Gledajući na defaultne komande, pomicanjem desnog analoga ulijevo izvršavali smo "Driveove", koji su dostupni jednom kada se mjerac "heat" napuni do 50 posto, a koji nanose dovoljno štete da se nametnu kao iznimno važno taktičko sredstvo. S druge strane, iako se izvode na sličan način (običnim pokretom desnog analoga) Astral Heato vi su namjerno pretjerani, kako vizualno tako i što se tiče jačine, instant-killove (kao i u GG-u) moguće je izvesti samo kad je heat potpuno pun, a protivnikova energija ispod 20 posto. Rezultat je vizualno impresivan, a s obzirom na malu količinu protivnikove energije, Astral Heat je obični overkill koji je u svakoj borbi veoma zadovoljavajuće

"...te vas svojom naknadnom kompleksnošću dugo zadržati"

izvesti. Za razliku od SPV, gdje su dashevi uglavnom uvod u potere i combo, u BB-u su napredan sustav obrane. S obzirom na to da je BB ipak nešto sprijeđen borilačko tempa, dashevi, odnosno izmicanja, u određenim su situacijama idealan obrambeni manevri na tlu i u zraku, pogotovo kad ste u fazi Danger i kada ni blokovi nisu od koristi. O obrani opširnije u okviru.

12 ŽIGOSANIH

Jedan od glavnih razloga što se gotovo uvijek okrećemo nastavcima poznatih serijala, a ne novim proizvodima poput BB-a su likovi. Najčešće ćemo se odlučiti za provjereni borilački sistem Street Fightera ili Tekkena, i za odavno naučene poteze Ryuia i Yoshimitsua, nego za učenje novih, tamo nekih Tagera i Rachel. Upravo zbog ovoga developerima skidamo



BARRIER BURST
Se izvodi pritiskom svih tipki, a jedan je od načina na koje smo prekalili protivnikova combo, no uvijek je tu rizik od Dengerja

kapu do poda, jer ne samo da su osmislili fantastičan i očećan dizajn likova, nego su ih obdарили s toliko osobnosti i originalnosti da smo ih odmah zaljublili. A osim toga, njihovi potezi su sjajni, i unatoč nekim likovima s kojima je lakše ("jetfinje" igrati, jako su dobro balansirani. Trudili se jesmo, no BB-u nismo pronašli nijednu ozbiljnu zamjerku koja bi mogla ugroziti igračko iskustvo. No s obzirom na to da se radi o igri koja još nije stigla u Europu, online se nismo nairali. U tučnjavama je svaki frame bitan, imalo već ping ili lag unistavaju kompetitivno igranje, a toliko je bilo teško pronaći igrača za kvalitetnu online borbu da smo počeli tragati i slagati novu friends listu i okupljati suparnike. Na kraju, ako volite tučnjave, s BlazBlue: Calamity Triggerom nećete nikako pogriješiti, a ujedno predstavlja odličnu i superzabavnu priliku za sve vas koga su tabačine do sada kažnjavale svojom težinom i nepristupačnošću. Igra te nagodu dolazi u samo trgovine, no požaliti sigurno nećete odlučiti li se za uvod iz Japana ili Amerike. Budući da BlazBlue za to ima sve predpizicije, nadamo se da je ovo početak velikog serijala koji ćemo jednoga dana tretirati kao klasič. Darko Botić

X360

PS3

BlazBlue: Calamity Trigger

ARC SYSTEM WORKS / ARC

GRAFIKA

Približno 20 postotaka u neodgovarajućem animiranju

18

ZVUK

Mješavina metalu, maslovi i elektrificirani anđeoski zvukovi

17

IGRAVNOST

Kontrole kontrolne i fleksibilne, sustav borbe - WII

18

VALJANOST

Pregled modova i iznimno kompetitivni potencijal

19

OSTALO

Vizualni ud, efekti postojane, iznimno zanimljiva borba, ipak ne bi škodilo koji li više

KONAČNO

U neovisnostu odličnog godišnjaka i iznimno zanimljiva, BlazBlue se nametne kao jedno od najboljih izdanja godine

Gp

18

20



UOČI I NE DAI DA TE ZASKOČI
Duhove je lako spriječiti, ali su prilično brzi kad kreću na vas.

RANI HRRAK
Ežov uskok hrca koje ih okružuju, u planinskim selima mrlj se spušta brzo



GNJENI BOGOVI
Najopasniji protivnici su mitске kreature zastrašujućeg izgleda



OČARAVAJUĆI KRAJOBRAZI
Grafika najbolje dolazi do izražaja na otvorenim prostorima



VIZIJE I SNOVIĐENJA
Obogaćuju priču i napravljene su prilično uznemirujuće



Cursed Mountain

Wii exclusive

Na planincuh sunčece ne sije

ŽANR HOROR AVANTURA
IGRAČI 1
ODIGRAJ 15+
IZLAZI U PRODAJU
PROJEKTOVAČ SPYRO
IZDAVAČ DEEP SILVER
<http://www.cursedmountain.deepsilver.com/>

Ova igra vodi nas u okruženje koje smo do sada vrlo rijetko istraživali u digitalnom obliku: planine Himalaje. Glavni je junak priče, naime, penjač čijem se bratu trag izgubio pri pokušaju uspona na jedan od vrhova, a da nije riječ o jednostavnoj planinarskoj nesreći saznat ćete vrlo brzo po dolasku u napušteno selo u podnožju planine Chomolongo. Nećemo otkriti previše ako kažemo da ćete se ubrzo suočiti s neprijateljski nastrojenim dušama iz "Barda", što je budistički pogam za prijelazno stanje koje duša prolazi između života i reinkarnacije. Njihov bih povezan je s vašom porragom, a detalje zapletene priče saznat ćete polako, baš kao što ćete polako upoznati druge stanovnike hladne pustoši i napredovati prema dalekom vrhu, gdje se krije i vrhunac igre.

BRDO ZA ISTINSKE UŽIVATELJE

S dobro osmišljenim likovima i autentičnom pozadinom tibetanskih sela, Cursed Mountain je atmosferom i pričom toliko snazan da bi izvrsno funkcionirao i kao avantura,

čemu uvelike pomaže to što su kreatori pri izradi igre detaljno istraživali budistička vjerovanja i rituale. Ovi posljednji utjecali su na način borbe s duhovima, koja od vas zahtijeva da izvedete točno definirane pokrete rukama kako biste protivnike razriješili veza s fizičkim svijetom. Problem nastaje kad igra ne

PRIJE DVADESETAK GODINA

RADNJA CURSED MOUNTAINA smještena je u 80-e godine prošlog stoljeća – a lako to na prvi pogled ne zvuči bitno, radnja je zanimljiva. Naime, igra pokušava u svakom svom elementu biti što unijetivija, pa su je njezini kreatori morali smjestiti tako da je više-manje suvremena, ali da se ipak odvija u vremenu kada današnja tehnologija poput satelitskih telefona i preciznih prijenosnih GPS uređaja nije u potpunosti dostupna. Fokus na realističnost okruženja ogleda se i u dobrom dizajnu i rasporedu lokacija, kao i u činjenici da s izloženih vrhuna možete sagledati lokacije koje ste već posjetili te one koje ćete tek istražiti. Moramo priznati da nam se ovaj pristup sviđa, jer mnoge su igre geografski i vremenski smještene tako da njihova priča uspije ne može imati smisla u tom okruženju. S druge strane, nije da zagovaramo da se sve mora odvijati u 80-ima...



DOBRO SASTAVLJEN SVIJET

Lokacije Cursed Mountaina logično su povezane i razmještene a s vrhunaca možete vidjeti sela koja ste posjetili u dolini i vrhove na koje ćete se tek popeti

detelektira pokret koji ste izveli, što se događa znatno češće nego što bi nam bilo drago. Očigledno, naš glavni prigovor upućen je kontrolama, koje nisu toliko krute ali rezultiraju jednako sporim kretanjem kao kod prvih igara Resident Evil. Na sreću, igra ne traži jurcanje i skakanje, jer iz borbi ne možete pobjeći a ostatak akcije ne ovisi o vašem tempu. Naime, igra je po strukturi tradicionalna akcijska avantura u kojoj morate pronaći određene predmete i pobjeđiti protivnike da biste

"Da su se kreatori odrekli borbe i kretanja u 3D, ovo je mogla biti vrhunska avantura"

otvorili put za nastavak, ali za igrače navikle na intenzivni tempo većine sličnih naslova problem će biti što je sve prilično usporeno, dok su borbe i akcijske sekvence rijetke. No ako

ste zadovoljni time da razgledate i upijate atmosferu tibetanskih sela, razmišljate o religioznoj tematici i tek se povremeno suočite sa zastrašujućim ali ne pretjerano opasnim protivnicima, Cursed Mountain će vam pružiti zanimljiv uspon. Ljubiteljima adrenalinske groznice ovo će biti tek nezanimljivi brežuljak.

Berislav Jozic

Wii exclusive	
Cursed Mountain	
SPYRO / DEEP SILVER	
GRAFIKA Samo nekoliko igara za Wii izgleda bolje	18
ZVUK Zvuka kulisa nije intenzivna, ali je atraktivna	15
IGRAVOST Pretpostavljamo i prilično zanimljiva kontrola	15
TRAJANOST Koliko nego što otključate, ali dovoljno	13
DOBRO Atmosfera, priča za Wii iznimno kvalitetna grafika	
LOŠE Spori tempo, jednolična borba i osrednje kontrole	
KONAČNO Zanimljiva i napeta igra bogata upečatljivim akcijama, ali ne akcijom	
Gp15 / 20	

SPRINT Spratneke discipline još mogu biti zabavne, kad igra ne bi izgledala ružnije i neprimodnije od 5 godina stare Ateni 2004 s past-geni konzolom.



PLIVANJE Uz nekoliko pokušaja, nasumce ćete 'nabosti' kako se pliva, no kad vidite tu fantastično ružnu vozu, odustajete.



STRELAŠTVO Sretno s gađanjem, ali nisam uspio pogoditi ni jednu jedinu metu.



SKOK U VIS Oduvijek jedna od omiljenih disciplina. I ovdje su našalost zakomplikovali s kontrolama, ali barem se može igrati, no kad vidite taj odvratni replay svog skoka, sve pada u vodu.

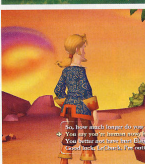
Summer Athletics 2009

ŽANR SPORT IGRACI 1-4 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJU PROJEKTOVAČ 404GAMES IZDAVAČ DTP ENTERTAINMENT [HTTP://WWW.SUMMERATHLETICS.COM/](http://www.summerathletics.com/)

Ako ništa drugo, njemačkom niskobudžetnom proizvođaču i njegovim izdavačima može se definitivno pripisati poslovična njemačka upornost. Bez obzira na to što svake godine izlaze na tržište s kvalitativno upitnim proizvodima, očito je da i za takve igre imaju kupce ili barem dobro obrađuju one koji im financiraju izradu igara. Kako bilo, pred nama je novi nastavak prošle godine pokrenutog serijala Summer Athletics. Igra daje mogućnost odigravanja 28 (ne isključivo atletičarskih) disciplina, u single event (izbor discipline), jednom od 6 predefiniranih kupova ili natjecanje po izboru. Zatim je tu borba na aktualnom (nelicenciranom) sportskom prvenstvu, te karijera, koja više predstavlja nekakav arkanadni mod. U karijeri razvijate svoj sportaša tako da mu raspoređujete zaradene skill bodove. Početno ih je dostupno 20 s predodređenim potencijalom rasta. Nakon svake discipline zaradujete određene bodove čime vam potencijal raste, a nakon toga raspoređujete i zaradene skill-bodove. Počinjete kao amater u prvenstvu s 13 disciplina, a jedini cilj je biti prvi, što nije nimalo lako,

čak i ako konkurenciju stavite na najmanju težinu. Ovo bi čak bilo i zanimljivo da nema problematičnih i prekomplikiranih kontrola u pojedinim disciplinama koje su na sliku i priliku prošlogodišnjih. Drugim riječima, za uspješnost u pojedinim disciplinama neće vam biti dostatan ni tutorial i tome lošu kameru, ružan izgled i bezvezne audioefekte, dolazimo do toga da je ovu igru ponovo bolje izbjeći. **Tomislav Tomasić**

WHL PC PS2 X360			
Summer Athletics 2009			
404GAMES / DTP ENTERTAINMENT			
DOSTUPNO	Izbor disciplina	GRAFIKA	09
		ZVUK	11
LOŠE	Kontrola u pojedinim disciplinama, tehnička izvedba grafičkog igre	IGRAVNOST	09
		TRAJNOST	10
KOMADNO	Moguća sjeckanje godine promijeniti kontrolu, izradu...		09/30



Tales of Monkey Island: Siege of Spinner Cay

ŽANR AVANTURA IGRACI 12+ IZLAZI U PRODAJU PROJEKTOVAČ TELTALLE GAMES IZDAVAČ TELTALLE GAMES [HTTP://WWW.TELTALLEGAMES.COM](http://www.telltalegames.com/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 2

Drugo poglavlje sve zabavnije Tales of Monkey sage baš kako je to i Telltale obećao, stiglo je u digitalnu distribuciju sredinom kolovoza. Nastavilo se direktno na priču iz Launch of Screaming Narwhala. Ubrzo nakon Guybrushovog uspješnog bijega s Flotsome Islanda na moru ga susreće ozloglašena Morgan Le Flay, lovac na gusare no ujedno i Guybrushov najveći fan. Sjena mežavanja s njom poslužila je kao vrlo zgodan intro u daleko duhovitiju i zabavniju drugu epizodu TOMI-a. Nakon rješavanja te situacije, veći dio igre čine provesti na Jerkbaht Islandu, skupini od triju malenih otoka u kojoj se posebno ističe Spinner Cay. To je dom neobitnih mermerna koji skrivaju tajnu kako doći do legendarnog artefakta La Sponga Grande, koji vam je pod hitno potreban kako bi ste uklonili bosa Sireci Pox of Le Chuck. No tu kreću zavrzlame. Skupina ozloglašeni gusara također želi doći do toga predmeta, ali s ciljem da ga uništi. Velika pomoć u razrješivanju čitave situacije bit će vam Elaine, s kojom se Guybrush ponovno susreće te, ne biste vjerovali, Le Chuck. No to više nije onaj ozloglašeni undead vođa

pirat jer je nakon vašeg neuspješnog pokušaja njegova uništenja, nakon što je ritual pošao po zlu, opet postao čovjek i to ni manje ni više nego vrlo blagoga i ugodnoga karaktera Dužinorn i količinom zagonetki Spinner Cay približno je jednak prvome poglavlju no ističe se znatno većom dozom humora i upečatljivim vizualnim dizajnom lokacija. Dolazak trećeg poglavlja očekuje se krajem rujna! **Damir Đurović**

I WG PC			
Tales of Monkey Island: Siege of Spinner Cay			
TELTALLE GAMES / TELTALLE GAMES			
DOBRO	Mnogo tih zagonetki, dubinske konverzacije, još bolji dizajn lokacija	GRAFIKA	16
		ZVUK	16
LOŠE	Poenovno svega pet sati igranja, dvije prilično neklogične zagonetke	IGRAVNOST	16
		TRAJNOST	14
KOMADNO			16
Dobro je i mehanički poglavlje u sebi, ali prve, drugi i treći napad u dizajnu			16/30



'Splosion Man

ŽANR PLATFORMER IGRACI 1-4 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVODAČ TWISTED PIXEL GAMES IZDAVAČ TWISTED PIXEL GAMES [HTTP://WWW.SOLOISMN.COM/](http://www.soloismn.com/)



UVIJEK KUP UTRKE Igra radi isključivo kup utrke po prigodu međusobnog nadmetanja istih ili drugih



ŠMINKA, ŠMINKA Novi izbornici su puno ljepši od onih u FCTP igri, ali i dalje pate od starih nedostataka



SAMO ZA ISKUSNE Iako ni izbliza detaljan poput onog u GT5P, pogled iz kabine ostaje najzabavniji način igranja SCC



MOŽE I ŠARENO Uz mnoštvo opcija za bojanje karoserija, SCC donosi i unaprijeđeni Livery Editor za ljubitelje crtanja i kreiranja vlastitih trkačkih sara



OD EUROPE DO AMERIKE Od 17 staza 16 je licencirano, doista zamisljeni gradski pravak u Monte Carlu nadopunjuje zaboravi

PS3 exclusive

SuperCar Challenge

Hardcore vozači, naprijed. Svi ostali - čelom nazad



ŽANR SIMULACIJA VOZNE IGRE
IGRAČI 1-25 (ONLINE)
GOĐINE 16+
IZLAZI I PRODAJI
PROIZVOĐAČ ELITEHD/INX
IZDAVAČ SYSTEM 3
[HTTPS://WWW.SYSTEM3.COM](https://www.system3.com)

Neke je igre jednostavno nemoguće recenzirati objektivno, a SuperCar Challenge je jedna od takvih igara. Ako se pitate zašto, odgovor je jednostavan: jer nije namijenjen širokom krugu igrača. Samim time, ne može ga se sagledavati niti ocjenjivati prema uobičajenim mjerilima, budući da sadržaj i način izvođenja nemaju puno veze sa standardima u žanru kakve namjeć konkurencija. Nastao kao izravni nastavak prošlogodišnje igre Ferrari Challenge: Trofeo Pirelli, SuperCar Challenge prije je proširen i doradna Ferrari Challenge igra nego novi naslov. U sebi donosi gotovo 90 posto sadržaja FC igre, uz nadopune u vidu desetak novih automobila i tek jedne nove staze, to uz tehnike promjene nekih od staza. Međutim, SuperCar donosi i iznimno unaprijeđenu grafiku, zvuk, doradenu podršku za volane, novu podršku za online i voice-chat tijekom utrkanja, proširen singleplayer mod i doradenu hrperinu sitnica koje su bile problematične u Ferrari Challenge igri. Ukratkot, SuperCar je onaj Challenge koji je Ferrari od uvijek trebao biti, a nije bio - jer je izasao premaro, s mnoštvom inltrajalnih bugova. A nažalost, na njih trenutno nije otporani ni SuperCar Challenge, mada je prvi veliki patch već pred izlaskom.

TRENTUTNO NAJBOLJE

Nemogućnost objektivnog ocjenjivanja SuperCara proizlazi iz činjenice kako se radi o naslovu koji je prije svega

namijenjen hardcore vozačkoj populaciji. Beskompromisan vozni model pripre je traži upotrebu volana, te ju obilato i nagraduje u najtežim postavkama. Osnova ideje igre leži u potrebi da se savlada vozni

NIŠTA BEZ VOLANA

IAKO SE BEZ Problema može igrati kontrolerom, SCC upotrebom volana postaje doista spektakularno iskustvo. Jačina force feedback efekta podsjeća na slavne dane arkadnih automata, a izazovan vozni model najtežer ce svakog vozača da dvaput promisli o načinu na koji će ući u slavni Curva Parabolica zavoj. Doradjeni fizički engine Ferrari Challenge igre ostaje najsvjetlija točka SuperCar Challenge i čini SCC posebnom i iznimno prepoznatljivom igrom u žanru. Iskreno se nadamo kako će Eutechryx u nadolazećem vremenu naći dovoljno novca da napravi igru koja će i po svim ostalim parametrima moći stati uz bok visokobudžetnim naslovima koji vladaju žanrom.



BEZ MILOSTI Tek korištenje najzahtjevnijih postavki volana i pedala pokazuje fizički engine u punom sjaju

model, otključa što više automobila i staza i onda s prijateljima - po mogućnosti također opremljenim volanima, headsetovima i internet vezom - susretne u online sobama i međusobnom nadmetanju. Sedam krugova po kiši s isključenim asistencijama na legendarnoj Montreal GP stazi pokazat će tko je pravi vozač, a istinski izazov u vidu

"Online utrkanje iz kabine po kiši je esencija ove igre"

30 krugova po Spa Francorchamps s nekim od trkačkih bolida ozonit će vas pet puta zaredom. SuperCar Challenge nije igra koja je napravljena da bude na vrhovima prodaje, niti da se sviđi svima. Ona se koncentira na ono što je važno - izazovan vozni model, podršku za force feedback volane i online opcije i - isporučuje to na jedinstven i temeljni način. Na žalost, usput žrtvuje neke važne opcije poput trošenja guma ili goriva ili mehaničkog oštećenja dijelova, no u konačnici pruža zasud jedinstveno iskustvo utrkanja na PS3. Uz isto poštovanje trenutnoj konkurenciji treba ustvrditi kako u ovome trenutku za PS3 ne postoji bolja simulacija vožnje, ukoliko je za takvu titulu važan sam vozni model i online podrška. S druge strane, nadolazeći naslovi u žanru u idućih par mjeseci vjerovatno će temeljito promijeniti karte, ali do tada SCC ostaje naslov vrijedan pažnje svakog hardcore vozača. **AR**

PS3 exclusive

SuperCar Challenge
 ELITEHD/INX / SYSTEM 3

GRAFIKA	Iako ispod standarda konkurencije u prethodnoj	15
ZVUK	Vjerojatno preslušaj u žanru na PS3, pogotovo u samostalno	19
IGRAJIVOST	Izazovno ispitom voljan vidjeti se u nadmetanju igrača	15
TRAJANOST	Iznadno izazov u singleplayeru uz dugotrajnost multiplayer	17
DOBRO	Fokalizirano na detalje koji su od velike važnosti istraživanju i fizičkim utrkanjima	
LOŠE	Popriličan broj bugova mada izdavač detaljno više novac i vremena - jer bi morali osigurati puno više od desetak bolji	
KOLICANJE	Puna je staza što u ovoj SCC nije nikada detaljno više novac i vremena - jer bi morali osigurati puno više od desetak bolji	

Gp 16 /20

STANOVNICI AMERICKIH MOČVARA

Na jugu malo su se promijenili



Posljednja igra



UPS! NISAM ZNAO
Da čukunabina
sačmarica još radi...

NOVA SEKTA

Stara priča.
Religija opijum
za narod? Ma daj
ti droge...



TAKO JE,
SIGURNI S
ONI KRIVI!
vanzemaljske
trebe pobiti, pa
sma mimi



SAMURAJ NA
SVMIRSKOM
BRODU Samo
meje, a nitko ga
ne kuži!



Fallout 3: Point Lookout & Mothership Zeta

Ma jesu li ovo zaista
posljednji?!

ŽANRAKUSKI RPG
IGRAČI 1
GODINE 15+
IZLAZI U PRODAJU [PS3 VERZIJE USKORO]
PROIZVOĐAČ BETHESDA SOFTWARE
IZDAVAČ BETHESDA SOFTWARE
HTTP://fallout.bethesda.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Okej, brišete onu ocjenu za trajnost koju smo prošle godine dali Falloutu 3 i dopišite nekih 23. Najmanje. Jer se ne možemo sjetiti koje smo se singleplayer igre (osim vječnih strategija) ovoliko naigrali. U Bethesda se kunu da su ovo zadnji nastavci, a zgodno je što ih se, zajedno s Broken Steelom može nabaviti i na diskovima, a ne samo kao DLC nastavke namijenjene skidanju s neta. U prvom, Point Lookoutu naići ćemo

na brodić koji će nas prebaciti nešto južnije od Washingtona, tamo gdje već caruje američki jug. Očekujte puno redneckova koji su od prirodne debilnosti još i mutirali. Da li su se promijenili? Ne, i dalje vas svi žele ubiti. I kuhaju neku rakiju kojom se hrane. Druga frakcija (vjerska naravno) hrani se novim drogama nekih punga biljaka,

**" Posljednji nastavci
vrijede nabavke i igranja "**

pa i oni zavrjeđuju terminiranje, uz smiješan dodatak u kojem će prčkati i po mozgu vašeg junaka. Fuuuu? Priča je zabavna, a ima i novih lokacija koje vrijedi otkriti, zajedno s oružjem koje je, pretpostavljate, vezano za američki građanski rat. Drugi je nastavak još zanimljiviji a počinje kod srušenog svemirskog broda (kojeg smo, nadamo se, napokon svi

otkrili). X-Files lumperaj slijedi kada se probudite na brodu i shvatite da ste oteći. Iako manjeg opsega (no ne i dužine), ovaj je nastavak zabavan zato što ćete napokon vidjeti majčicu Zemlju iz orbite, a i zato što ćete moći pucati po njoj čuvenom zrrrakom smrti. I Mothership Zeta ima svoju zafrikantsku stranu- ispovjedi kidnapiranih ljudi, od pamtijske naovamo, a čudno društvanje skupit će se kada aktivirate preživjele zaleđene iz dubokog sna. Samuraj koji brblja samo japanski, kauboj kome ništa nije jasno i još nekoliko likova. Pa ako se želite obračunati s vanzemalcima na klasični američki način- zbršite ih s lica orbite! Preporučujemo oba nastavka, što ljubiteljima Fallouta ni ne trebamo. Oba su duhovita i imaju zgodne priče, a budući da su posljednji, svi koji su ikada i pomislili da bi mogli zaigrati Fallout 3 trebali bi nabaviti i Lookout te Zetu. Uživajte! **Danijel Reškovic**

X360 | PS3 | PC

Fallout 3: Point Lookout & Mothership Zeta

BETHESDA / BETHESDA

DOBR LOŠE	Duhoviti i s dobrim pričom.	GRAFIKA	17	ZVUK	17	IGRAVOST	16	TRAJNOST	08
DOBR LOŠE	Uzbuđujuće i vječno preporučljivo.	GRAFIKA	17	ZVUK	17	IGRAVOST	16	TRAJNOST	08

KONAČNO

Fallout 3 bi mogao postati i jedna od najboljih igara u povijesti

16 / 20



UNCHARTED
Jason Fleming
i glasom i rasom
neodoljivo
podrjeđa na
Drakea



IT'S A TARP
Kakve inače vidamo u
akcijskim avnturama, u
Shadow Complexu su
staino prisutna pojela



F.O.M. GUN
Ova čudesna
pjenu koristi
sma najčešće,
na svakojake
načine



PETER DAVID
Iznemadjuje
solidnu priču
i naprijedje
proizlazeći veterani
autor stripova Peter
David



HAND TO HAND
borba
je jednostavna
gritickom tjele @
u istini protivnika
i prikazana u 3D-u



METAL GEAR RISING Borbe protiv golemih
bossova su jako zabavne i nimalo frustrirajuće.

Shadow Complex

Shadow Complex je mnogo više od tipične modernizacije nekog 2D žanra

ŽANR 2D PUČAČICA, SIDESCROLLER
IGRAČI 1-6
ITLAZI U PRODAJI
PROIZVODI CHAIR ENTERTAINMENT
IZDAVAČ MICROSOFT
<http://www.xbox.com/en-US/games/s/shadowcomplex2d>

Braid, LostWinds, Bionic Commando
Rearmed, Trine, "Splotion Man..."
sve ove igre imaju nešto zajedničko - to da su svojevremeno donijele evoluciju dvodimenzionalnih naslova, te dokazale da takve igre, bez obzira na dimenziju manje, uvijek mogu biti atraktivne, originalne i moderne. Shadow Complex se pridružuje ovoj listi, kao jedan od najvažnijih download novostima ove godine, a riječ je o pravoj 2,5D igri najvrijavljivoj kao kombinacija Super Metroida i Castlevanije: SOTN.

SVEGA POMALO

"Prava 2,5D igra" znači da je SC igra s trodimenzionalnim objektima, likovima i pozadinama, no koja se igra u klasičnom 2D sidescrolling stilu. Igrači gledano, ovo je samo nazloged tipična sidescroller pučavica, koju konstantno začinjavaju elementi drugih žanrova, poput platformera ili akcijskih stealth avntura. Ono što prije svega dolazi do izražaja, te se povećava tijekom napredovanja kroz igru, jest osjećaj visoke produkcije i vjrhunske ispoliranosti svakog aspekta, što u prijevodu znači da je SC gotovo potpuno lišen mana. Impresioniran i to da su Chair Entertainment i Epic uspjeli stvoriti svježe i originalan naslov tako da su od desetak hitova pokupili ponešto i implementirali u fantastičan pučavsko-akcijski paket. SC u početku igraimo kao obični platformer, no

tijekom napredovanja postupno dobivamo korisnu opremu i oružje od kojih svaki novi predmet igru vodi u novom smjeru, nuđi nove mogućnosti i čini je zabavnijom. Rudiho ciljanje desnim analognim je nešto što nam se u početku nije sviđelo, no tek kasnije postali smo svjesni prikupljanja XP-a i level-upa, a svaki level-up koji poboljšava preciznost ciljanja čini jednostavnijim, lakšim i više zabavnim. Iako smo očekivali mnogo

"Svaki novi dodatak oružju i oklopu igru čini osjetno drukčijom"

kraću igru, trajnost je nešto na što se nikako ne možemo požaliti. SC može biti linearna igra, no samo ako vi to izaberete, ako se odlučite za praćenje plave cete koja prikazuje najbliži put od točke A do točke B unutar goleme vojne baze. No istraživanje u stilu

ORUŽJA I 'GADGETI'

JASON FLEMING, glavni protagonist, u početku je "naoružan" samo baterijskom svjetiljkom. No svjetiljka je jedan od najvažnijih predmeta u igri i nadovezuje se na osnovni igrački element - istraživanje. Svaki put kad osvjetlite određeni objekt koji zatvara prolaz, svjetiljka će u specifičnoj boji koja odgovara određenoj oružju/gadgetu kojim ga je moguće uništiti. Primjerice, zelene prepreke uništavate granatama, crvene raketama, ljubičaste posebnom pjenom koja se učvršćuje i sliznu. U to, prikupljat ćete i razne dijelove za oružja i specijalno odijelo, od kojih će svako donijeti određenu korisnu sposobnost poput duplog ili trostrukog skoka pomoću jet-packa ili "kuke", nadnaravno brzog trčanja, veće otpornosti i sličnog.

pravi avventura, slobodno kretanje i gomila skrivenih lokacija i alternativnih putova, čije svladavanje zahtijeva platformiranje, jurjenje i prevlačenje kroz brojne ventilacijske otvore, ponudili su nam više od 10 sati igranja u ukupno dva prelaska. Nakon svakog prikupljenog dijela specijalnog oklopa koji će od glavnog lika stvoriti nezaustavljiv stroj, ili posebnog dodatka za oružje (više u okviru), otključat će se neka nova sposobnost koja će ili znatno promijeniti način igranja ili nas natjerati da se vratimo i putem novog oružja/sposobnosti/oruda otvorimo prethodno zatvoreni prolaz. Avanturistički i platformerski elementi su savršeno usklađeni s pomalo metalgearsoidovskom atmosferom i sjajnom vizualnom kvalitetom u Unreal Engineu 3, dok je tempo igre konstantno osvježavajući. U Shadow Complexu smo istinski uživali i nismo nijednu značajnu riječ pokude. Igra stoji 1200 MS bodova (155) i jedna je od rijetkih za koju bismo dali i više. **Darko Botić**



I recenzirao: X360

Shadow Complex

CHAIR ENT. / MICROSOFT

GRAFIKA
UE3 u novom, fantastično ukomponiranom izdanju

17

ZVUK
Efekti, glasovna igra, zadatci, postojati će i dalje

16

IGRIVOST
SC je više zabavan i nudi konstantnu akciju

18

TRAJNOST
Odijelite li pravi glavni zadatak, postojati će i dalje

15

DOBRO
Kombinacija akcije, napucavanja i istraživanja, grafika, zvučnik i jako zabavna igrivost

Niša bismo

KOPANČNO

Sjajna, uzbudljiva i efektivna zabava X360 Live Arcade ekskluziv, jedna od najboljih

Gp18 /20



King of Fighters XII

ŽANR TUČNJAČA IZLAZI U PRODAJU [HTTP://www.snkplaymore.co.jp/official/kof-xii/english/](http://www.snkplaymore.co.jp/official/kof-xii/english/)

U konkurenciji s hitovima poput SF-a IV, Blazbluea i MvC-a 2, novi King of Fighters je prilično razočaranje. KOF XII jednostavno djeluje kao siromašan spinoff u svakome pogledu. Iako SNK to predstavlja kao svoj vizualni stil, neki bi mogli jasno vidljivo pikselizirane spriteove i pozadine shvatiti kao grafičku nedoradnost. Siromašna je i ponuda sadržaja, od malog broja arena i modova do kratkotrajnog Arcadea koji je moguće odigrati i ispod četiri minute. No KOF je i ovdje puta unatoč svemu vrlo zabavan i pristupačan, sustav borbe "3 protiv 3" je jako dinamičan, a Simple postavke kontrole su možda i najbolji uvođi u žanr. Ipak, ne možemo se otргnuti dojmu da je kupnja mnogo jeftinijeg KOF-98 na XBLA višestruko bolja investicija. **d b**



TMNT: Turtles in Time Re-Shelled

ŽANR BEAT 'EM UP IZLAZI U PRODAJU [HTTP://www.usb.com/US/Games/turtles/turtles-7789](http://www.usb.com/US/Games/turtles/turtles-7789)

Na veselje fanova TMNT-a Re-Shelled je napokon tu i na prvi pogled izgleda kao potpuno nova igra, a opet potpuno jednako kao i prije 17 godina na SNES-u, što se pokazalo školskim primjerom dvosjednog mača. Sustav borbe je jednostavan koliko i pritištanje jedne tipke, koji nakon nekog vremena prerasta u neinspirativan button-mashing. Turtles in Time je zabavan samo u prva 2-3 prelaska, no igru možete završiti i ispod jednog sata, a čak ni coop, ni igranje putem onlinea, pa niti različite karakterske četiri kornjača dovoljno ne podižu replay value. Nostalgicima bi se 10 dolara možda pokazati solidnom investicijom, a novi nastajati gamera vjerojatno neće shvatiti poantu. Šteta, potencijal je bio veliki. **d b**



G.I. Joe: Rise of the Cobra

ŽANR SHOOTER IZLAZI U PRODAJU IGRANI 1-2 GODINE 12+ [HTTP://www.igra.ee.com/](http://www.igra.ee.com/)

Činjenica da je Electronic Arts izradio i izdao ovu "filmsku" igru nije joj pomogla baš nimalo. U želji da ima spremnu kavu-takvu igru simultano s izlaskom filma, EA se nepotrebitno kocka s ugledom jer ova igra je nažalost arhetip "filmske" igre. G.I. Joe je pucačina iz trećeg lica, linearna koliko god može biti, s lošom kamerom potpuno izvan kontrole igranja, s repetitivnom radnjom, dosadnim bossovima i idiosinkratskim konceptom igranja u kojem je potrebno isključivo držati tipku za pucanje i pokretati lik koji kontrolirate. Dodamo li tome stvarnice kontrole povremeno dostupnih vozila, sve eventualno pozitivne stvari poput coop moda, borbe za bodove, kupnje novih likova, otključavanja artova, filmova i informacija o G.I. Joe univerzumu i podnošljivo grafike, potpuno su bespomoćne u borbi sa svim lošim karakteristikama igre. **Tomislav Tomašić**

King of Fighters XII
SNK PLAYMORE / IGNITION ENT.
KONZOLNO
Fani (i bi) zadovoljni, a ostali neka se okrenu ovopodignoj konkurenciji
14 / 20

TMNT: Turtles in Time Re-Shelled
USB/STB SINGAPORE / USB/STB
KONZOLNO
Jedini novitet je grafika, zbog čega su i jako razočarani
12 / 20



Marvel vs. Capcom 2

ŽANR 2D TUČNJAČA IZLAZI U PRODAJU IGRANI 1-2 GODINE 13+ [HTTP://www.yak.com/intro/](http://www.yak.com/intro/)

Na veselje gomile fanova jednog od najznačajnijih predstavnika žanra, Capcom ponavlja prošlogodišnji slučaj Super Street Fighter II Turbo HD Remika, te nudi Marvel vs. Capcom 2 u widescreenu i visokoj rezoluciji. Osim toga, sve je ostalo isto, a na moje opće veselje, ostalo je i podjednako zabavno. MvC2 je i nakon gotovo deset godina jedna od najdinamičnijih i najkreativnijih tučnjavica s kojom se možete susresti. A ako nikada niste, trebate znati da u ovoj tabačnici birate tri lika s kojima najzanimljivije igrate, a u određenim se situacijama svi odojednom mogu pojaviti na ekranu zahvaljujući specijalnim potezima Hyper Combo. Iako ćete na izbor imati većinu najpoznatijih likova iz Street Fightera, MvC2 je posve drukčija igra, koja ne sadržava podjednako kompleksne comboe i čije je poteze lakše izvoditi, no koja unatoč tome nije jednostavan button-masher, te koja

zahtijeva drukčiji taktički pristup, čije "doktoriranje" upija podjednako mnogo vremena kao i SF. Čak 56 likova iz Marvel Univerzuma i Capcomovih najpoznatijih franšiza je otključano odmah u startu, a tu su i tri različita grafička filtra, uključujući i klasični pikselizirani. Veterani mogu odmah uskočiti u online, bez ikakvog straha od pada frameova i ponovnog privlačenja, a noviji očekuju vrhunsku zabavu u obliku jedne od najboljih 2D tučnjavica svih vremena, uzimajući u obzir i modernu konkurenciju. **d b**

Marvel vs. Capcom 2
BANDAI ENTERTAINMENT / CAPCOM
KONZOLNO
Igra koju podjednako iskalitiraju kao i na Dreamcastu i PS2, a sada i na HD-u
18 / 20



Shatter

ŽANR LOGIČKA AKCIJSKA IGRA IZLAZI U PRODAJU IGRANI 1 GODINE 12+ [HTTP://www.shattergame.com/](http://www.shattergame.com/)

Igrao sam nebrojno mnogo varijacija i klonova legendarnog Breakouta kroz svoju igraku karijeru, no nijedan me, čak ni najbolji Arkanoïd, nije uspio dovoljno oduševiti i držati pred ekranom ovoliko kao ne privremi kraju. Shatterom moderni stil donekle podsjeća na Reflexivex Ricochet, no ono što ga u startu izdvaja od gomile drugih klonova jest to da ga igrate u horizontalnom stilu poput Ponga, klasičnom vertikalnom ili originalnom polukružnom, koji se pokazao najizazovnijim. Uz kontroliranje platforme, Shatter dolazi i s jedinstvenom mogućnošću guriranja i "usisavanja" kuglice i elemenata strujanjem zraka tipkama R1 i L1, što igranje čini znatno drukčijim od bilo kojeg sličnog naslova. Zbog ovoga je i mnogo zanimljiviji, te nerijetko katočniji, jer osim kuglice manevrirate i elementima, što stvara osjećaj taktiziranja. Unatoč originalnosti,

mekanika se drži svih pravila Breakouta, a odbijanje kuglice i razbijanje elemenata (takozvanih cigli) nikad nije bilo zabavnije i vizualno i zvučno dojmljivije. Osim standardnog prikupljanja power-upova, usisavanje fragmenata uništenih "cigli" omogućava podizanje štita i lansiranje jakih lasera koji su itekako korisni u fantastičnim i originalnim borbama protiv bossova. Shatter je toliko dobar i originalan da ga možemo preporučiti i onima koji nisu veliki ljubitelji Breakoutovih klonova. **d b**

Shatter
SIDHE INTERACTIVE / SIDHE INTERACTIVE
KONZOLNO
Jedna od najboljih download igara u ovoj godini
17 / 20

Spasilačka služba

Spasitelj: Knešimir Jozic



Mješavina pitanja u vezi s novim igrama, starim igrama, tehničkim problemima i drugim zezancijama. Očito je da je odmor gotov i svi smo se bacili na posao – vi zadavanja pitanja, a mi odgovaranja! Moram vas još jednom zamoliti da imate strpljenja kada nam pišete jer katkad nećemo uspeti objaviti odgovor odmah u istom broju. Sada pročitajte ove odgovore i okrenite se naprijed prema hitovima koji uskoro stižu u vaše konzole!

GRAND THEFT AUTO IV - Čitatelj

"Pomoću mape na netu do koje sam došao u Internet kafiću sam našao 196 goluba i još sam ubio 3 na kipu slobode. Gdje je zadnji?"
Krešo: Na ovo pitanje ti ne možemo odgovoriti, ima 200 golubova. Nikako ne možemo znati kojega nisi ubio! Pogotovo zato što su na karti označene SVE lokacije. Dakle mora da si ga negdje propustio. Imaj na umu da malo veća točkica na mapi znači da na toj lokaciji ima više golubova.

COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS - Čitatelj

"Kad god počnem igrati nakon par minuta me izbaci iz igre i napiše mi error poruku. U čemu je problem?"

Krešo: Tekst poruke upućuje na grafički problem. Ne znamo koja je tvoja grafička kartica, ali prilično dobra grafička je potrebna za pokretanje igre, i to s minimalno 128 MB, a preporučeno je 256 MB. Ako

misliš da ti tvoja kartica trebala to pokrenuti, probaj skinitu najnovije upravljačke programe za nju pa pokušaj onda.

DRIVERI - Čitatelj

"Čuo sam da mi razni problemi dolaze od zastarjelih drivera pa sam skinuo neki program Driver Updater koji mi je rekao kako su mi mnogi driveri zastarjeli i mogu ih ažurirati ako se registiram i platim 30 dolara. Mogu li to nekako drugačije napraviti?"

Krešo: Naravno. Driveri, to jest po naški upravljački programi, vrlo su važni, ali su također i besplatni sami po sebi. Svaki upravljački program je vezan uz dio hardvera koji si kupio (npr. grafička kartica, DVD drive, matična ploča...) i samim time ti proizvođač tog hardvera nudi besplatno skidanje najnovijih drivera sa svojih web stranica. Stoga ignoriraj ovakve programe koji te pokušavaju opljačkati i uputi se na web stranice



"Kad god počnem igrati nakon par minuta me izbaci iz igre i napiše mi error poruku. U čemu je problem?"

— COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS - Čitatelj —

proizvođača. Ako recimo imaš nvidia grafičku karticu, idi na www.nvidia.com (slično) i za ATI ili bilo koji drugi dio hardvera).

FALLOUT 3: BROKEN STEEL - Čitatelj

"Pokrenem igru, učitam Broken Steel i nastavim od kraja priče. Upišem šifru za vođu te se nakon filma pojavim u citadeli ali se ne mogu micati. Zašto?"

Krešo: Problem je već primijećen. Moraš instalirati 1.5 patch. Čak i ako već jesi, instaliraj ga ponovo i sve će proraditi.

GODFATHER: BLACKHAND EDITION - Nikša

"Zapeo sam kad bi morao postati underboss. Pod ciljevi mi piše increase your income to fifty thousand per payday."

Krešo: Problem engleskog se opet javlja. Dakle trenutačno cilj ti je povećati svoj prihod na 50.000 dolara kod svake isplate. Stoga idi po dućanima i drugim poslovima i izvući što više novca.

GOTHIC 3 - Haris

"Gdje mogu naći čovjeka koji je ubio Ramirez? Također, gdje da naučim Meteor čaroliju?"

UFC 2009 UNDISPUTED (X360)

Na naslovnom ekranu utipkajte up, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓ da otključate borca Sky Scrapes.

Krešo: Razgovaraj s Ismaelom (kovac) i kupi ore blank od njega. Pričaj s njim i za 400 zlatnika će ti reći za Hassana. Izidi iz grada i idi južno do ruševina te kod crnog šatora nadi Hassana. Meteor čarolija je božanska čarolija, jedna od nekoliko koje možeš dobiti samo ako si se odlučio za tog boga (u ovom slučaju Innosa) i ne možeš koristiti kapelice drugih.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V - Čitatelj

"Došao sam na drugu razinu, The Cultist, na treću misliju, The Conquest. Nikako ne mogu pobijediti. Glavni protivnik uvijek ima prejak vojsku."

Krešo: Prvo ču ti preporučiti da skinješ najnoviji patch jer su malo olakšali ovu misliju u patchu budući da su shvatili da je preteška. Drugi savjet je činjenica da od trenutka kada ti osvojiš sylvan grad, počinje tjeđan tih stvorenja. S obzirom na to da tvoj protivnik ima više toga, on dobije ogromnu vojsku. Stoga gradi svoju vojsku, razvijaj se, istražuj mapu, ali nemoj napadati sylvan gradove dok se fino ne izgradiš. Ona ih samo pometi odjednom.



FUEL (PS3, X360, PC)

Jednostavno u dio namijenjen za to upišite jednu od sljedećih šifri:

Ratnički džip - 18041851
Oznake Sludgeray
Butterfly - 18021974
Oznake Muzhog
Lightning Bolt - 17121973
Kamufirana kaciga - 48992519
Jakna Road Addict - 20061977
Hlače i čizme Speed
Angel - 91031985

davoralfa@warezhr.org

Hardware

Priredili: Goran Maravić i STINGER

Najatraktivniji
hardver u okolici

Wheel Stand Pro

Smještaj volana više nije problem

SVI KOJI SU se odlučili za kupnju volana za igranje naišli su na isti problem, gdje ga smjestiti. Interneti forumi prepuni su raznih kućnih rješenja drvenih i željeznih konstrukcija, na koje se stavljaju sjedala iz automobila, pa čak i prave tkače "skoljke", a tu su i velikoserijske konstrukcije s podešivim sjedalima.

No problem je ostao, ili se radilo o smještaju konstrukcije ili o njenoj cijeni, a najčešće oboje. Ostavimo na stranu financije, smještaj je ipak primarni. Igrače platforme su uglavnom smještene ili u dnevnim boravcima ili prenatrpanim dječjim sobama. I vjerojatno nema virtualnog "vozača" koji se nije susreo s bijesom svoje voljene, najdraže i ljubljene kad je vidjela koje ste joj čudo nagurali posred dnevnog boravka, a isto je i kad roditelji ugledaju volan na radnom stolu u dječjoj sobi umjesto knjiga ili tipkovnice kompjutera.

Srećom, u Poljskoj postoji tvrtka koja se bavi popravljanim hidrauličnih dijelova za radne strojeve, a u slobodno vrijeme vole stvari koje i mi, virtualne vožnje. Kako su dobri u radu s metalima, složili su postolje pod imenom Wheel Stand Pro, a ostalo je za povijest. Za relativno mali novac, svi vlasnici Logitechovih ili Microsoftovih volana mogu nabaviti konstrukcijski jednostavno postolje koje krase ugodan izgled, a višestruko podešavanje u svim smjerovima čini ga prilagodljivim za sve uzraste, od djece do odraslih, čak i onih dinaroidnih gabarita.

Sjedala nema jer koriste ono što imate u svom domu, stolac, fotelju, kauč, a kad završite s igranjem, u nekoliko poteza sklopite konstrukciju i spremite je iza vrata, ispod kauča, kreveta, na ili u omara. Sama konstrukcija prilično je jednostavna. Kao što se vidi na slikama, sastoji se od šlog donjeg dijela na koji se učvršćuju pedale. Stajaci dijelovi obloženi su gumom koja sprječava klizanje. Na donji dio se nastavlja metalna šipka, slično kao što su izvedena sjedala na biciklu, a koristi se i sličan sistem poluga za učvršćivanje. Na šipki namještate visinu i nagib prema mjestu sjedanja, a na njenom vrhu se nalazi postolje za sam volan koji se jednostavno s dva velika vijka pričvrsti koristeći već postojeće rupe. Verzija za G25 volane sastoji se od dodatnog metalnog dijela za smještaj mjenjača koji se također učvršćuje s dva vijka i posao je gotov.

Kad počnete s vožnjom, u nekoliko zavoja nestat će sav skeptičizam vezan za stabilnost. Sprava stoji prikovana za pod, nema micanja lijevo-desno, tripi sve jačine force feedbacka i sve driftove. Naravno, granice u svemu postoje, no ako ih prijedete, onda se ostavite vožnje i uhvatite nekog borilačkog sporta, šteta da vam talent propada. Jedini nedostatak koji je primijećen je minorno ljuljanje volana naprijed-natrag, ali samo ako se šipka maksimalno razvuče po visini, a nagib podesi pod prevelikom kutom (nekakva verzija dvometraša zavaljenog u izrazito niski kauč, dakle, izrazito rijetka kombinacija). Kad završite s igranjem, okrenute ručicu za podešavanje nagiba, preklopite šipku koja drži volan preko pedala, ponovo je pritegnete i poput kofera premjestite gdje vam odgovara. Jednostavnije ne može. Cijena se kreće između 895 i 995 kuna i uvrnjeni smo da je odličan omjer uloženoj i dobivenog. Najskrepije preporuku jer nam u skoro vrijeme dolazi previše dobrih vožnji da bismo si dopustili da ih ne igramo na pravi način. (STINGER)

MATERIJAL: ČELIK, GUMENI PODLOŠCI

TEŽINA: OD 8 DO 12 KG OVISNO O

IZVEDBI

PRIBOR: KLJUČ BR. 13, DVA INBUS

KLJUČA, METALNA PODLOGA ZA

DODATNO UČVRŠĆIVANJE PEDALA, VIJCI,

VEZICE ZA KABELE, UPUTE

POTPUNO PODEŠAVANJE ZA SVE UZRASTE

I GABARITE VOZAČA

MOGUĆE JE MONTIRATI VIŠE VRSTA

VOLANA

CIJENE: 895 KN VERZIJA ZA OFF I DF GT,

945 KN ZA MICROSOFT RACING WHEEL,

995 KN ZA G25 I G27

Jednostavan dizajn, kvalitetni materijali, odlična stabilnost u vožnji, izvedeno lagano za jednostavno pomicanje kad su ne koristi

Čak i mi ni ženski rod ne možemo pronaći zamjerku

ODLIČNO RJEŠENJE ZA SVE KOJI IMAJU PROBLEMA SA SMJEŠTANJE VOLANA I ZA ONE KOJIMA SE VELIKO KONSTRUKCIJE SKLAPJE

Jednostavno spajanje i višestruko podešavanje konstrukcije čine ga idealnim za sve dobnosti skupine

GP KAZE

DOBRIO

LOŠE





Gigabyte GeForce GTX 295 SLI

Nasljednik GX2

NVIDIA NIJE ODUSTALA od svojih "duplih" grafičkih kartica koje je u prošlosti nazivala GX2, samo im je promijenila ime. Trenutačno takav jedan proizvod nosi ime GTX 295 i nudi najbije performanse koje se mogu kupiti, a koje dolaze u jednom pakiranju. Bez obzira na to što se radi o tvornički složenom SLI kompletu, korisnik ovu karticu ugrađuje kao i bilo koju drugu, umetanjem u PCI Express utič. Naravno, treba voditi računa o ne baš malim dimenzijama kartice te o adekvatnom napajanju. Potrošnja 295-ice nije tako

strašna kako se čini i prema mjerjenjima je manja od SLI spajanja dviju zasebno kupljenih GTX 285 GeForceica. Sve igre će raditi savršeno u nekim danas standardnim rezolucijama, a 295-ica briljira na ultravisokim rezolucijama poput 2560 x 1600 piksela. Tko ima monitor sposoban prikazati tako nešto nema izbora doli kupiti ovu grafičku karticu. Igranje na puno češćim 24-inčnim monitorima s rezolucijom 1980 x 1200 piksela bit će mači kašalj za ovu karticu. Planirate li kupnju nekog 26-inčnog ili 32-inčnog monitora, ova je

grafička kartica za vas, no neće biti loše posjedovati je za igre koje dolaze do kraja godine jer se programeri prečesto zaju zaigrati i ne paziti na optimizaciju pa bi ovo mogla biti dobra investicija za budućnost. Kao i uvijek, računajte da se na najskupljim grafičkim karticama najviše gubi novac, ali i igra s najviše zadovoljstva. (gm)

PROIZVODNI PROCES: 55 NM
TAKT GPU-A: 576 MHZ
TAKT MEMORIJE: 1242 MHZ
KOLIČINA MEMORIJE: 1792 MB
VRSTA MEMORIJE: GDDR3
CJENA: 4000 KN

Performanse, kvaliteta izrade

GP KAŽE

Pravi izbor za posvećene igrače

(cjena)

LOŠE

DOBRANO



Asus Rampage Gene II MicroATX LGA1366

Mini format za velike zadatke

MATICE PLOČE U microATX formatu su obično namijenjene ugradnji u multimedijsko računalo čiji su glavni zadaci reprodukcija videa. Prije koju godinu to je bio zahtjevan zadatak, međutim danas to može svako prosječno računalo pa prohtjeva za ultravisokim performansama zapravo više nema. Asus je to zanemario i napravio matičnu

ploču koja će zadovoljiti sve prohtjeve prosječnog igrača i tome dodati na popis mali faktor ploče.

Rampage Gene II je X58 ploča za Intelove i7 procesore i njene performanse su iste kao i kod drugih ploča većih dimenzija. Za to je prije svega zaslužan izvrstan razmještaj konektora na ploči koji pokazuje da se uvijek može bolje. S obzirom na to da se radi o minijaturnoj ploči, Asus se malo suzdržao s cijenom. (gm)

INTERNI KONEKTORI:
2 X PCI EXPRESS X16, 1 X PCI X4, 1 X PCI, 6 X SATA CONNECTORS, 1 X ULTRA DMA 133/100/66/33 CONNECTORS

STRAŽNJI PANEI:
1 X PS/2 KEYBOARD, 1 X PS/2 MOUSE, 6 X USB PORTS, 1 X RJ-45 LAN PORT, 1 X FIREWIRE, 1 X ESATA, S/PDIF
CJENA: 2000 KN

Oporavak za dimenziju, razmjera

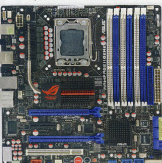
GP KAŽE

Očigledan izbor za mala računala baštrana na 7 procesorima

Nedostatak PCI utiča

LOŠE

DOBRANO



GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.

GP top

MB Gigabyte EX58-U05-1800 kn
Intel i7 965 Extreme-7700 kn
MSI GeForce 295 GTX 1792 MB-3500 kn
Corsair Dominator 6 GB 1600 MHz DDR3 [3 x 2]-1230 kn
Pioneer Blu-ray BDC-202-750 kn
HDD WD Velociraptor 300 GB-1700 kn
WD Caviar Black 1 TB-660 kn
Antec P193-1550 kn
Seasonic 650 W napajanje-1150 kn

= 20.040 kn

GP optimal



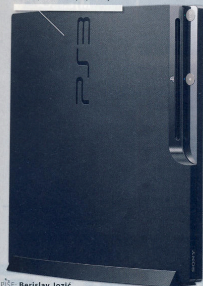
Gigabyte MA770-U03-490 kn
AMD Phenom II X3 710-865 kn
Corsair 2 x 2 GB DDR2 PC6400-370 kn
Sapphire Radeon 4870 1024 MB-1130 kn
WD Caviar Black 1000 GB-680 kn
DVD burner LG GH22N6S-155 kn
Antec Tran 650W-1430 kn

= 5120 kn

USPRAVNO Zbog manje težine i površine bočne strane konzole, uspravni položaj se bez stalika apsolutno ne preporučuje

Nova era PlayStationa 3?

PS3 Slim



PIŠE: Berislav Jozic

NARAVNO, PITANJE IZ uvoda tek je hipotetsko, jer teško je dokučiti ima li novi oblik PlayStationa 3 dublje značenje samim time što se konzola smanjila. Sada je definitivno manje zadržavajući, a i manje je – jer taj se faktor svjetlučavom crnom monolit definitivno nije mogao odzuti.

ZAŠTO SMANJIVANJE

Ipak, smanjivanje donosi mnoge prednosti: na primjer, konzolu je sada lakše smjestiti na policu, a i kutija je manja i lakše se zamata. Daleko od toga da superiramo da je Sony smanjio PS3 da bi bolje ležao pod borom – ali to će savim sigurno biti jedna od posljedica, već i zbog niže cijene koja ga čini pristupačnijim poklonom. Ta je niža cijena ujedno i ključni praktični razlog redizajna: Sony je uspio smanjiti interne komponente i kao posljedicu učiniti proizvodnju PlayStationa 3 jeftinijom. Da li sa sniženom cijenom Sony gubi

manje nego prije na svakom prodanom komadu, ili već nešto i zarađuje teško je reći. No, gledano s poslovne strane, PS3 Slim je "PS3 jeftiniji" – iako, zapravo, ne nudi ništa drugačije iskustvo korištenja od debelog modela.

VIŠE ZA MANJE?

Sve su, naime, osnovne komponente konzole nepromijenjene (procesor, memorija, grafički čipovi), a jedina značajnija izmjena s unutrašnje strane je hard disk od 120 GB, što je ugodnije od većine dosadašnjih modela iako bi se i to relativno brzo moglo pokazati premalo. Sony zato sprema još jedan model PS3 Slima, koji bi imao dvostruko već ugrađeni hard disk. Ili smo tako samo čuli.

Veći hard je zgodan prvenstveno za one koji kupuju svoj prvi PlayStation 3, jer ako konzolu već imate, i do sada ste bez problema hard disk mogli zamijeniti većim. Naravno, da ne bi bilo zabune,

Svaki je redizajn konzole znak – znak promjene na tržištu, novog fokusa ili drugačijeg pristupa. Što onda znači kad se najimpozantnija konzola smanji u mnogo ponizniji oblik?



GODINE IDU...

U 2 GODINE POSTOJANJA, PS3 je doživio nekoliko verzija, pri čemu je PS3 Slim prva koja je i oblikom različita, dok se ostale mogu podijeliti na inicijalnu (ona koja se prva našla u prodaji) te kasnije verzije koje su više-manje slične po mogućnostima ali različite po veličini hard diska. Inicijalni i kasniji modeli konzole, iako izvana isti, iznutra su se razlikovali na načine prikazane u tablici (ovdje promatramo samo modele za PAL

regiju, tj. one koji su se mogli kupiti u Europi). Već na prvi pogled se vidi da je PS3 napretkom gubio dodatne funkcije, a iako će neki argumentirati da su to opcije koje je koristio tek manji broj igrača, ne možemo se otvori dijelom da je Sony na početku želio da njegova konzola bude nešto više, dok se pod pritiskom tržišta sada mora zadovoljiti uređajem koji, doduše za manju cijenu, nudi i manje mogućnosti.

PS3 se redizajnom i promjenom cijene polako prebacuje u razred impulzivne kupnje i objekta za masovno tržište



USPOREDBA Lakši, niži, udaljeni i kratki jer je duži za 1 centimetar

Model	CECHC04	CECHG, H, J, K, L, P04	CECH-2000A
Izlazak	01.03.07	Listopad 2007. / Kolovoz 2008.	01.09.09
HD	60GB	40, 80 i 160 GB (P model)	120GB
Razlike u skladu	4 USB priključka, čitač memorijalnih kartica	2 USB priključka	2 USB priključka
Dimenzije	35,1 X 9,8 X 27,4 cm	35,1 X 9,8 X 27,4 cm	29 x 6,5 x 29 cm
Težina	4,9 kg	4,9 kg	3,2 kg
Specifičnosti	Softverska emulacija PS2, Linux instalacija	Linux instalacija	Dolby TrueHD, DTS-HD Master Audio, BRAVIA Sync

NEOTKRIVENI DETALJI

IAKO TO NIJE posebno naglašavano kao nova funkcionalnost, PS3 Slim ima moderniji HDMI čip koji podržava Dolby TrueHD i DTS-HD Master Audio bitstream – dva lossless standarda koja će oduševiti audiofile. Nešto za "običajne" smrtnike – dakle još uvijek ne sve nego sam one koji imaju neki od modernih Bravia TV-a – je podrška za Bravia Sync opciju koja omogućuje da se nekim funkcijama konzole (u prvom redu multimedijalnim opcijama) pristupi putem daljinskog upravljača za TV. Kad već navodimo tehnološke razlike za koje se ranije nije znalo, spomenimo i da je CD jitter (repozicioniranje glave pri čitanju audio CD-a koje uzrokuje gutbitak kvalitete zvuka) po nekim mjerjenjima znatno veće nego na starom PS3. Na, osim testnih uređaja, to nitko ne bi trebao primijetiti "golim" uhom. Neka su mjerjenja pokazala i da je disk pogon nešto sporiji pri pokretanju filmova s Blu-ray diska, no to za sada ne možemo potvrditi.

i kod PS3 Slim je hard disk moguće zamijeniti većim jednako lako. Ipak, ako se ipak odlučite na kupnju nove konzole a staru već imate, zaboravite ideju da jednostavno hard disk iz stare konzole stavite u novu. Prebacivanje podataka morat će ići preko backupa.

POGLED IZVANJA

S vanjske strane, gdje su promjene i najočitiije, odmah treba istaknuti da na matiranoj plastici sada ne ostaju tragovi prstiju ali dizajn nećemo komentirati jer to je prvenstveno stvar ukusa. Konzola je i tiša što se tiče ventilatora, ali u nekim slučajevima disk pogon je malo glasniji od starog – no ne toliko da bi to smetalo. Treba reći da je konzola znatno lakša, što je dobro ako ju često premještate, ali se zbog toga gubi osjećaj čvrstoće. Stari PS3 jednom nam je ispao na betonu s visine od metar i nije se oštetio – čini nam se da takav test PS3 Slim ne bi preživio. S druge strane, korištenje manje energije je čisti plus, baš kao i promjena transformatora koja je omogućila smanjenu žicu i gubitak On/Off tipke. Kad smo kod tipki, inamo bezrezervnu pohvalu za nove tipke za resetiranje i izbacivanje diska, koje će

– jer na prvi pogled PS3 Slim doima se znatno manje impozantno od starog modela. Čak je i logo promijenjen i ne može se više okretati ovisno o okomitom ili vodoravnom položaju konzole. Kad smo kod toga, značajna činjenica za one koji PS3 Slim namjeravaju držati u okomitom položaju je da on prilično nestabilno stoji ako ne kupite postolje. Ono se, kao i HDMI kabel koji ne dolazi u paketu s konzolom, prodaje odvojeno kako bi i maloprodajne trgovine imale na čemu zaraditi kad ih već na prodaji same konzole Sony prilično čiji (kao, ustolom i svi ostali proizvođači konzola

„ U prvom tjednu prodaje PS3 Slima u Japanu, srušen je i dosadašnji rekord prodaje konzole koja je u Japanu na tržištu od studenog 2006. godine

jednako kao i fizičkim redizajnom, Sony jasno govori da PS3 više nije konzola samo za one koji ju žarko žele – zaigrane igrače koji su spremni dati više novca za nadmoćan i atraktivan proizvod – te se polako prebacuje u razred impulzivne kupnje i objekta za masovno tržište. To je još uvijek izuzetna multimedijalna mašina i, naravno, vrhunska igračka konzola, no njezina se pozicija mijenja, očigledno s promjenom Sonyjevih ciljeva u trenutnom tržišnom okruženju. Naime, obzirom na opću ekonomsku krizu u cijelom svijetu, svi su potrošači manje nego prije spremni davati novac za zabavu, pa o novoj generaciji konzola u sljedećih godinu do dvije ne treba ni razmišljati. Konačno, tehnološka razina sadašnjih konzola, tako je i tako dovoljno sadna za praktički sve što se može prikazati na sadašnjoj generaciji TV ekrana. A ako je svaki pojedini potrošač

manje spreman trošiti, širenje ukupnog tržišta koje ciljate jedna je od osnovnih tehnika preživljavanja i napretka, što je Nintendo već odavno uočio, a i Microsoft ga je brzo slijedio. PlayStation 3 se tako našao kao jedina konzola namijenjena samo relativno uskom segmentu "pravih" igrača, što se sada mijenja. PS3 Slim je konzola koja namjerava trajati na tržištu sljedećih nekoliko godina, ali s promijenjenom pozicijom koju simbolično najavljuje redizajn, ali će ju dodatno osnažiti novi sustav kontrole pokretom, sve veći broj obiteljskih i dječjih igara i općenito fokus na šire tržište. Ili, recimo to simbolički: stari PlayStation 3 bio je, uz flat-screen TV, dominantni komad tehnologije u svakoj sobi. Novi je više u stilu Wilja – niskog profila koji se ne ističe među drugim uređajima na bilo kojoj polici – pa i onej dječje sobe. Pa vi sami zaključite kuda to vodi.

„ Slim je znatno lakši, troši i do duplo manje struje, te je tiši i manje se zagrijava od stare verzije konzole

napraviti "klik" pod vašim prstima da znate da ste ih stisnuli. Doduše, one su, kao i drugi elementi redizajna, "običajne" nego dosadašnje površine osjetljive na dodir. Plastično ogledalo oko tipki ipak konzoli daje dojam da se radi o visokotehnološkom uređaju, što je dobro

sa strategijom "jeftini hardver, skupi dodaci i softver".

KOJI JE SMJER EVOLUCIJE?

Iako ta strategija s novim PS3 ne dolazi u pitanje, naziru se i neka druga usmjerenja. Smanjivanjem cijene,

VENTILACIJA Kako se konzola manje grije tako je i potreba za hladjenjem manja, pa su na Slimu otvorili za hladjenje samo na poleđini konzole

MANJA POTROŠNJA Već sam pogled na utični za struju te sam kabel nagovještava puno manju potrošnju od stare konzole

Multimedia

Boutique

Sve ono što se može vrtjeti u vašim konzolama i kantama naći ćete ovdje. Pa i kad vas iznesu na zrak i odvedu u kino.

Uredili: | Danijel & Amar

GLAZBENA top 10 lista



- The Black Eyed Peas**
I Gotta Feeling
- Pixie Lott**
Mama Do
- Eros Ramazzotti**
Parla Con Me
- Beyoncé**
Sweet Me
- Freemasons feat. S. Ellis-Bextor**
Heartbreak
- Madonna**
Celebration
- D. Guetta feat. K. Rowland**
When Love Takes Over
- Pink**
Funhouse
- Pitbull**
I Know You Want Me
- U2**
I'll Go Crazy If I Don't Crazy Tonight

Izvor: | Mobile SMS - Nuplay Radio Chart

Arctic Monkeys Humburg



(Domino)

KRITIČARI SE PREPUCAVAJU, obožavateljima svejedno, Arctic Monkeys još uvijek su najveći engleski izvojni proizvod, a bend od dva albuma i jednog hita ponosno kroči u nove izazove te promjene u zvuku. Očito su i sami sebi postali dosadni s istim forama, pa su u

pomoć pozvali Joshua Hommea koji bi trebao pomoći nagnjanju hard rock zvuku. Rezultati su ponekad dobri, ponekad i ne tako dobri, a prepucavanja o tome je li to mračnije, odraslije, ili nedovoljno pristalo teen bendu, ostavljamo vama. Nama je sve to malo dosadno.



The Felice Brothers Yonder Is the Clock



(Team Love)

IZADETE LI MALO dalje iz predgrada New Yorka, shvatite ćete da je oko vas oogrorna divljina države New York. Ovdje se već dugo ništa nije mijenjalo, pa tako ni zvuk The Felice Brothers ne može biti drugačiji od zvuka ruralne Amerike, začinjene utjecajima američane, Dylana i The Banda. Yonder Is The Clock je citat iz romana Marka Twaina

The Mysterious Stranger koji na satiričan način opisuje religije i religijska uvjerenja. Na svom trećem albumu, osim religije, The Felice Brothers pozabavili su se malo i politikom, a uz navedene uzore dotakli su se malo i Toma Waltsa. Ponekad zgodno, ali ponekad poput napornog. Uklapa se uz nove snage poput Conora Obersta ili Fleet Foxes.



VA Woodstock 40 Years On: Back To Yasgur's Farm



(Rhino)

CUJELI NAM JE kraj kolovoza bio ispunjen obilježavanjima i komemoracijama najslavnijeg koncerta održanog prije 40 godina. Pola milijuna ili pet milijuna posjetitelja? Jasenovac ili Bleiburg? Uz toliko izdanih snimaka, dokumentaraca i ploča, Rhino nam je podario još jednu kompilaciju na 6 diskova koji su sa svojih

77 stvari do sada najveća zbirka događanja zvanog Woodstock. No to nije ni 20 posto onoga što se na pozornici zbivalo u tri povijesna dana i noći. Svejedno, nostalgici čine željnu povijest, Hendrika, Cockera i imena koja će ostati poznata samo radi pojavljivanja na Woodstocku, ovo je najbolji (i najskuplji) izbor.



The Beatles

(Parlophone)

CD mjeseca

The Beatles Box Set - Remastered in Stereo/Mono



OVOGA MJESECA NEĆEMO moći pobjeći niti od Beatlesomanije. Bombardiranje Sarenim kutijama počinje Rock Bandom posvećenog Beatlesima, pa gomila memorabilia, sve do posebnog izdanja Trivia Pursuita, no najsjađe kutije izdane 9.IX. donose sve albume remasterizirane u mono (13 komada) i stereo (17 komada) tehnici, ovisno o dobu njihovog snimanja. Remasteriranje je trajalo godinama, pa su i rezultati puno bolji no što bi se kritičari, razjareni još jednim izdanjem i trzudvajem love, usudili priznati. Da situacija bude još gora - neke stvari zvuče bolje u mono, a druge u stereo verziji, što znači (o prokleti Pokemoni!), da zalista moraš imati sve. No prepuštimo to zadovoljstvo vjernim obožavateljima koji su spremni na stereo izdanje potrošiti 170, a na mono 200(!) funti. Mi ćemo samo reci - živio slobodni internet!

Soulsavers Broken

Editor's Choice

(V2)

NAKON ZANIMLJIVOG i odličnog It's Not How Far You Fall, It's The Way You Land albuma iz 2007. dvojac Rich Machin i Ian Glover, koji su počeli kao downtempo elektroničari, jezdje dalje u spašavanju naših duša. I ovoga puta glavni gost i vokal na većini pjesama je kulturni Mark Lanegan, sada iz uz dodataka uvijek zanimljivijeg Richarda Hawleyja, ili Gilbija Haynesa (Butthole Surfers). Broken je, kao i prethodni, ludo ploča. Spojena od toliko raznih zvukova i utjecaja da se ne može prozvati niti rock, niti elektroničkom. Najzanimljivije od svega je da Soulsaversi, kojima izvršno pristaje ovo ime, u svakoj stvari imaju neakvu vjersku, ili duhovnu, zovite kako bilo, težinu. Mada nikakve veze s religijama neimaju, uvijek zvuče grandiozno, kao da zagrobnim glasom Lanegana propovijedaju iz kakve ogromne katedrale. Zanimljivo. I uvijek preporučljivo, baš radi iznenađenja i reakcije na njihovu mjužu.



SAD

- 1 X-Men Origins: Wolverine
- 2 Crank 2
- 3 Twilight
- 4 Watchman
- 5 Hannah Montana the Movie



EUROPA

- 1 Angles and Demons
- 2 Hannah Montana the Movie
- 3 Slumdog Millionaire
- 4 Twilight
- 5 The Reader



Fast and Furious 4 DVD DVD premijera

akcijski, 2009., gl. uloge: Vin Diesel, Paul Walker, Michelle Rodriguez, redatelj: Justin Lin

LIJEPO JE KADA neku skupinu ljudi privuče isti interes u istom trenutku vremena. Na nekoj točki prostora dogode se lijepe stvari poput stvaranja Božanske čestice, a na drugoj točki prostora nastaje četvrti Fast i Fjuriuz. Interes spominjemo zato jer je očito i producentima i glumcima originalnog filma pofalio lovice (kriza je buraz, mora se), pa su odlučili odigrati na sigurnu kartu – napraviti nastavak s originalnom postavom prvog filma. Jedinu koji nedostaje je redatelj

Rob Cohen, ali on se očito nije dao nagovoriti na zov zezalca. Mi ga ne krivimo, jer scenarij bi mogli nazvati scenarijem tek na nominalnoj razini – ali koga briga, zar ne? S ozbirom da znate što vas očekuje – auti, plošan zaplet i još auti – nemojte gubiti vrijeme na daljnju priču. Pogledajte i budite zadovoljni jer ste svojom investicijom pomogli ubogim glumcima i debelim producentima na drugom kraju Kugle zemaljske u borbi s recesijom, nemaštinom i besparicom.

DOBITNICI KIDS
NAGRADNE IGRE
IZ PROŠLOG BROJA:

(točan odgovor bio je "Cornelia Funke")



G-Force

animirano-igrani, gl. uloge: N.Cage, Penelope Cruz, Sam Rockwell, Steve Buscemi, redatelj: Yeatman

SVESRONO SE NADAMO kako će domaći prikazivači omogućiti naciji da G-Force pogleda u 3D tehnologiji, budući da je pola filma kreirano kako bi 3D doživljaj bio što bolji. Ukoliko 3D izostane, uvijek nam ostaje potencijalno umerbeno zabavna komedija s animiranim zorcima, agentima posebnog odreda glodavaca špijuna. Iako se radi o dječjem filmu, svi već oдавно znamo kako dječji filmovi to uopće nisu, pa ne sumnjamo

da nas očekuje sjajna zabava u nastojanju simpatičnih glodavaca da spase svijet. Toplo se nadamo i kako je kašnjenje u distribuciji bilo uvjetovano sinkronizacijom – već godinama najsvjetlijoj točki domaćeg glumišta – no nebumo se bunili ni protiv originalne postavke – pogotovo jer Nicholas Cagea uvijek radije slušamo nego gledamo. Djevojku pod ruku i pravac najbliža dvorana, zabava je garantima.



Transporter 3 DVD DVD premijera

akcijski, 2009., gl. uloge: Jason Statham, Natalya Rudakova, Francois Berleand, redatelj: Magallon



NEĆEMO VIŠE NIKADA pisati o tome kako bi Statham trebao početi birati pametnije uloge za sebe, budući da mu očito izvrsno ide u ulozi neprikladne zvezde B-produkcije, iako bi bez problema mogao glumiti u ozbiljnim drametima ili trilerima, on se iz nekog razloga očito izvrsno snalazi u akcijskim čuipazima bez mozga – pa ako njemu paše, tko smo mi da se bunimo. Transporter 3 jedan je od upravo takvih prehranbenih proizvoda, namijenjen broj oklepi – ali bez pretjerano osjećaja sitosti. U trećem nastavku priče

o čovjeku koji vozi pakete bez da pita što vozi, okidač radnje je oteta kćerka ukrajinskog predsjednika. Zgodna do boli, naravno, zar ste sumnjali. Crni Audi je i dalje tu, šore i eksplozije su i dalje tu, naoružajte se smokijem i kockicama i lobotomizirajte na dva sata. Tko će vas kriviti.



1. Dražen Majtan, Zagreb – Srce od tinte
2. Ivan Mikić, Zadar – Pink Panther 2
3. Andrej Harbaš, Zagreb – Trika do uklete planine

Red Cliff

poljanski spektakl, 2009., gl. uloge: Tony Leung Chiu Wai, Fengyi Zhang, redatelj: John Woo



JOHN WOO je napokon pobjegao iz Hollywooda i vratio se tamo gdje mu je bilo super – na Daleki istok. Petnaest godina amerikanizacije donijelo mu je očekivani pad kvalitete filmova, frustracije u beskonačnim natezanjima s producentima i potrebu za kompromisima kako bi se zaradila lovliva. I nakon što mu je došlo iz zna se čega u glavu, Woo se odlučio vratiti tamo gdje je love manje, ali je sloboda veća – uz sve se čini iznimno impresivan rezultat. Red Cliff je epski spektakl

KINO premijera

nulte kategorije, a bavi se istoimenom bitkom između tri dinastije u 3. stoljeću koja je odlučila političku sliku Kine u kasnijim razdobljima. Osim što ćemo se nagledati majstorski orkestriranih scena borbe i masovki, kakve danas mogu pripisati isključivo Kinezi i možda Rusi, očekuje nas i dobra doza nepoznatih povijesnih lekcija te malo ljubavi i intrige. U kina dolazi humana dvosatan verzija, dok se za video-tržište ipak očekuje integralna trosatna kojoj se unaprijed radujemo.



GAMEPLAY INFO

PISMA ČITATELJA

Dragi naša, pa i oni koji nas čitaju od prvog broja, pišite nam na adresu: gamePlay iz razgovora - Pisma, Vlatka 40, 100 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

ŽICOM!

pišem vam prvi put i imam nekakvo pitanje.
1. Imam xbox 360 uradio i zanima me kako da se spojim na xbox live (imam max-add d-link wireless ADSL2+ router ako vam to nešto znači proćto sam da trebam kupiti neka stranja da se mogu spojiti na xbox live.
2. hoće li izaci arma 2 za 360 i kada
3. moram li kupiti hd da mogu skinuti bf 1943
4. postoje li igre za x360 igre koje se igraju preko interneta ako postoje za koje igre ne postoje podrška iz valpova
David

1. Ušteđak žicu i prati uputstva.
2. Ne.
3. Dn.
4. Nn.

KOŽNA JAKNA

Evo dalo je još jednog Bana tvoj u kiosk, naravno prv koji me zanimalo je novt kako kojeg boli (ne nemilim na dupel) i sad citam ja sve tamo... neki gradovi u i Americi... Max je oćevalo... ali najviše šta misli misle više svoje koju knu jaktu! Totalno razočaran, vratim se na PES 10 i ja tu mi se dan malo razbistio... Pa dobro, doroga, sad si mislim koliko će još virtualnih Junska biti reinkarnirano u neke spodobite? Sad čekam vijest da se pojavi Hitman 5 u kojem će M. 47 imati kosu kao 20-godišnji metalac (i dobro kad će više izat? taj starcraft 2? koji se kućas i što odgovoriti? Igrica bolje izgleda nego neki dovršeni naslovi i blizzardovi su stvarno neke (čak sorta naroda...) a sad vi recite kaj vi mislate o ovim glupostima poput msa 3?
PS: koji vam je bolji 4at, 3 an andreas ili vice city? nijemije mi dat nekakav diplomatski odgovor!
Ice Cold 007

Pa dobro, kako će s onim kožnjakom na sparnu? Kako Bruce Willis cijeli život igra u potkurljku pa je opet frajer? Mi ipak od Maxa oćekujemo puno. A bože moj, svi starimo, da vidis tek Durn... Najbolji nam je San Vite Andros City 5. Eto, i mi smo prekršili diplomatsko pravilo.

UZALUD MI TRUD

Nadogradio sam grafički, procesor i ram i napokon mogu igrat gta4, prelaio sam ga u tri dana. Nakon što sam prelaio zaplaio sam se kaj kaj već! Malo sam prolupao po gradu i VEC mi je malo dosadilo nakon par dana! Čovjeko, oćekivao sam pušuvati više, koliko sam godina igrao san andreas i tek mi je nedavno dosadilo. Pile nis nisam stvorio ljudima koji su govornici da se san andreas bolji od i-va, da IV nema taj gta4 feeling. Ako mi je žao ali u pravu si. Samo jedno pitanje: usred igre mi se zna komp

smrznuo, jeli to zato što ram ima 800mhz brzime a imam procesor AMD Athlon 7850 dual core, pozdrav GP ekipi.
Svanik

A možda i zato. Lijepo je čuti i nekoga s drugacijim jezičnim.

DIABLO

Pozdrav gameplay...
Citam vas od 59 broja i zakon ste
Prvi put pišem pa imam par pitanja:
1. Kada izaci i gdje cu moc kupiti Diablo 3
2. Gdje mogu kupiti Nintendo DS i Pokemon Diamond ili Pearl
3. Koja je igra bolja Archlord ili Cabal
Odgovorit me sto prije, Pozdrav od Lucasa i Dugos Sela

1. Oko 2057. kažu provjereni izvori, a kupovet će se igrati u podzemnim dućanima
2. Algoritam.
3. Pa ona koja se tebi više sviđa.

ISPLATIVI

Kupujući konzolu i u dikem sam. Koja konzola mi je isplativija? XBOX360 ili PS3?
Molim vas odgovorite?
PS. Podržava li XBOX360 čip, pa da ne moram kupovati nov sto original igrice?
Hvaliti
Ivan

Isplativiji, kao, zaradivati će neku lovu na noj? Već si sam odgovorio- ako hoćeš čip, ostaje ti samo Box.

KONFIGURACIJE

Dragi gameplay!
Citam vas vrlo često i super ste mi.
Najbolje mi je u cijeloj casopisnoj zadnja stranica di plete o svakakvim "taumima" i kao mi je sto toga nema uis. U prošla dva prola islet se i FiH 10 i PES u 2010 e to igrice su mi super. Pa me zanijma da li možda poznate konfiguracije za te dvije igrice. Ostanite super i pozdrav od Luke.

Nisu poznate, a i nećemo znati dok ne isporuham. Oćekuj znati sredinu.

SIRA, PUTRA, VRHNJA, MELEK I KOMPOTNOG KABLA

Citavam cijelim Gameplay timu
Pozdrav vas već dosta dugo i super ste mi. Doduše nekad mislim da niste dovoljno realni u ocjenjivanju nekih igrice, ali to nije problem. Najboljnije mi je proćitati zanimljiv tekst o igri što vas časaopis uvijek osigurava. Posjedujem vi konzolu s kojom sam već dvije godine pre zadovoljen. Pogotovo od kad je dolao Wii Motion Plus. Naime, imam sad koje pitanje u vezi s nje. Trenutno imam dobio CRT TV i mislim kupiti nek LCD HD Rezol 26" ili 32" diagonalu za to je na LCD-u lošija slika nego na SDTV-u. Pa, ako bi kupi komponentni kabel, da li bi mi na gore navedenom televizoru zbilja bila igra slika nego na dosadašnjem CRT-u? Ako ne, koji bi mi TV bio bolji za uzeti, LCD Samsung 26" ili 32"?
Nadam se da ćete mi objaviti pismo jer mi je

odgovor zbilja važan.

Pozdrav od vjernog čitatelja iz Vараždina, Jankeal

Komponentni kabel obavezno, vidjet ćeš kakve je razlika i na CRT-u. A ako ti se baš točno lova na LCD, kupi onaj već. I, za razliku od ostalih, Wii se jako dobro snalazi na CRT-u.

SISTEM DOWN

Vozza gameplay Tribel! Kako ste?? Šta ima???
Evo ja vam se javljam po neznam koji put iz najveć Anti-SKSGP kriznog stožera... S K S G P = komunisti = rusija = metal gear gameplay = poskok eteje = folgin, yvoj boss, pokos, dejni kritik, razazareje 36. stranice časopisa, boss otima danišela stepanovača reklova i prišiljava sandera na povećanje pđva na 68%, omni sjetiti rat, markov trg u plamenu, raspad gameplaya, after the end of console war vii the gameplay was split into two... east and west... pes and fire, ff and da... hrvatka i slovenija, komunisti i nacisti, partizani i ustaše... obama i osama... bush i sadam... gameplay i pcplay... recite NE SKSGP, RECITE NE Likvid Staljinu, RECITE NEE!!! yours and only gameplaySaver
Master Yuki

Hmmmmmm, opet ga treba drnut u glavu. Reboot! Reboot!

SAMO BIZNIS

Zdravo!!
Imam nekoliko as-kising, nego biznis. Imam nekoliko pitanja:
1. Kada će izat hitman 5?
2. oćemo kad u gameplay dobit hebene postere?
3. mislim da je prošlo oko godinu dana od onog pokupljenja na 20 kn... kad će se vratiti na 18 kn?
4. kakva je radna atmosfera u gameplay prostorijama?
5. dobro pa kad će taj hitman 5? molim da mi oprosite na prancu u muzik i iskreno odgovorite na pitanja, hvala unaprijed!
Tomislav

1. Neće ga najaviti, bitange.
2. Kad prestanete proćati.
3. Eeee, kad će se Sanader vratiti...
4. Neizdrživ. Svi se tu i prićaju o sivevima za kolaće.
5. Jel to onaj iz prvog pitanja?

BRIJANJE S IZBIRJAVANJEM

Evo dođoh na sadnje stranice gameplaya, meri osmođu među biljama, jer su tu nezabavna pisma! I usopno se iznenadih kad sam tamo vidio izvor glazbe. Filmovi i ono što im jako obzadavalo strpivati! Evo ikako imam 16 godi, ikako pripadam generaciji koja je izabavila vrijeme oćajati te, po meni jedne od najboljih

Opća kultura i obavezna lektira



Okeji, oćebaću na čemu u nekom od slijedećih brojeva opet napisati, od slova do slova, sve a spajajući svih vrsta konzola izdazi i poprijeko, a poglavito Internetom, za sve ponavljati i one koje nas ne čitaju od prvog broja. Pa za dva broja opet. Pa opet. Te ćemo iste stranice ponavljati sve kaj bi se otvori kritična masa buntovnika gradskom trgu. Znači nikad. Da li to znači da možemo raditi što nas je volja? Znači Da li već radimo što nas je volja? Radimo! Business as usual, roja.

iskanih dijela. Iako ste naveli dobre stripe, nikako nemogu preživjati da jednog niste: Alan Ford. Pa dobro ljudi zato zateklo sam se oćejaio kad sam vidio da niste naveli Grupu TNT. Moram se potvrditi iako to ovim mladim igracima neću nita znati da pobjeđuju preko 300 brojeva tog oćičnog stripa, i po raznim forumima traži najranije brojeve... A sad kad sam ovo s vama podijelio, može jedno pitanje?
Gdje su ženske? Zkaj nepisat tekstove? Halo Bing, kako št? A bratice...hahahaha Ajde jelo se u domotide da budite spremni za Modern Warfare 2. Tko zna može se susretne mo na vojstvu, ali će tada biti pravi ass-kickin!
Stilfer

Ma Alan Ford je opća kultura. O tome se ne treba pisati, to smo već svi apsolvirali, zar ne? Zenske, kao i obično, zabavujaju, ali nose nam kolaće.

PITANJCA

Pozdrav iz Zagreba vas sam čitatelj oćrije 5 godina koliko se sjećam, ne citam vas redovito ali kad vidim novi broj na kiosku obavezno ga kupim... pa imam i ja pa pitanja i a nekoliko "prijedloga" prvog pitanja
1. Dal vam možda poznato kad izazi i dal izazi novi jakš daxter?
2. Kad će izat infomus za PC?
3. Sjećam se igrice "tomba" dal znate gdje je nestala?
4. Dal izaci i kad novi Black & white?
5. Dal je izaci i kad final fantasy nov za PC?
6. Sta te isto sa NFS dal si uovno u planu?
7. Dal znate dal će izaci jos koji worcraft npr već li tako nesto?
A sad ostalo... u broj 81 mislim da ste trebali umjesto battlefielda heros staviti "aiori" ili nesto drugo jer krića je zabavna u pocetku i super je ali brzo dosadi... ne samo meni i puno ljudi mi se reklo. Sto se više vash komentara o igricama SUPER STE i volim vas citati jer dobro opiete igrice, imam oćesjele da je igrina hvala... Neznam ali mislim da su vam sva ier kažu svuise jer ima puno izata za njih sve treba sje napisati a 100% ljudi ima internet a tamo ima više sifri i trenera nego sto mozete općiti... ali u to se neću baš miješati... sve ostalo mi se sviđilo i iznimno ovaj mjesec preplatilo 100% pozdr od domya

1. 27.11. Za Ps2 i PSR.
2. Nikada.
3. Gdje bi nestala? Ođigrali i spremili u ropatarnicu povijesti.
4. Nikada.
5. FF XIV online, slijedeće godine.
6. A Shift koji izlazi sada?
7. Poćitaj Insider u ovome broju.

GOLDEN SUN

Pozdrav cijelom ekipama gamePlaya.
Znam da svi govore od kojeg vas broja oćitaju i sve, e pa ja ću samo reći da vas citam, a ne kupujem redovito. Imam svega 3-4 broja. Presto sam kupovao jer malo toga objavljujete za jednu konzolu koju imam, a to je DS. Može te i malo više igrara za DS objavit, jer koliko sam brojgo, bude li to 5-6, a to i nije baš puno. Evo npr. novi Golden Sun. Si znamo da ja igra premoćna, pa možete li barem za nju napraviti



**NOKIA N97****Ručno računalo by Nokia**

Nokia voli model N97 nazivati računalom i time mu vjerojatno pokušava osigurati titulu Communicatorova nasljednika. Što god mi mislili o tome ovo je prilično sposoban telefon koji nudi i ekran osjetljiv na dodir i punu QWERTY tipkovnicu. Njegov jedini problem je cijena.

WWW.NOKIA.COM
CIJENA: 6000 KN



Gadget vodič za
stylish gamere

toys 4 D girls & boys

NIKON S1000PJ**Snima i pokazuje**

Nikon je predstavio digitalni fotoaparati s ugrađenim LCD projektorom. Preko leće s prednje strane fotoaparata slika se projicira na bilo koju svijetlu površinu, a optimalna kvaliteta se postiže projekcijom dijagonalne 100 cm. Model S1000PJ tako može projicirati sav sadržaj koji je prije toga snimljen na njegovu memorijsku karticu.

WWW.NIKON.COM
CIJENA: OKD 3000 KN

**SPY PEN****Špijunirajte poput Bonda**

Moderna elektronika učinila je široko dostupnim stvari na rubu znanstvene fantastike poput Bondovih gadgeta. Spy Pen nudi snimanje do 15 sati videomaterijala a da se objektu ne otkrije postojanje kamere. Kamera bilježi i zvuk. Kasnije je dovoljno samo razviti polovicu Spy Pena da se otkrije USB priključak i video kopira u računalo.

WWW.BOYSSSTUFF.CO.UK
CIJENA: OKD 800 KN

**VERBATIM INSIGHT****Informativan prijenosni disk**

Verbatim je svoj najnoviji prijenosni USB disk podario s odličnim dizajnom kućišta i informativnim LCD ekranom. Naime, ekran je uvijek upaljen, bez obzira na to je li disk spojen na računalo ili nije i pri tome prijavljuje količinu slobodnog prostora na disku. InSight će se isporučivati u kapacitetima od 320 i 500 GB.

WWW.VERBATIM.COM
CIJENA: OD 700 DO 900 KN

**SAFE PASSAGE HYDRATION CHEST AND DAY PACK****Nikamo bez vode**

I ove godine brojne turiste gorska služba spašavanja izvlači dehidrirane iz šetnji Velebitom ili Biokovom. Ljudi često podcjenjuju svoje potrebe za vodom i hranom na velikoj vrućini i u općenito surovim prirodnim uvjetima. Ovaj prsluk omogućava ponijeti do tri litre tekućine i hrpu raznih sitnica kao što je hrana, mobilni, rezervna baterija, svjetiljka te neke druge stvari koje se mogu pokazati neprocjenjivima na izletima.

WWW.DRVIS.COM
CIJENA: OKD 1000 KN