

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr



FORZASTIČNO!
Forza
Motorsport 3

Forza 3 s novim
adutima

PREMIJERE

Splinter Cell:
Conviction

Yakuza 4:
Heir to the
Legend

DO ISTREBLJENJA!

Halo 3: ODST

Ali ovaj put bez
Master Chiefa

NOGOMANIJA

PES 2010 ili
FIFA 10?

GP
HIT DO HITA za
20 KUNA

MAKSIMALNO

Avantura vrhunske
produkcije i sjajne
akcije najbolje je što
smo ove godine igrali i
još uvijek je igramo

davoralfa@warezhr.org

39
ČAK
RECENZIRANIH IGARA

Uncharted 2: Among Thieves

INSIDER Tokyo Game Show 2009 / The Last Guardian... **FOCUS** Dead Rising 2 / Ratchet and Clank: A Crack In Time / White Knight Chronicles... **OSTALE RECENZIJE** Tropico 3 / Need for Speed SHIFT / Gran Turismo PSP / Champions Online / Operation Flashpoint: Dragon Rising / Scribblenauts / WET / Mario & Luigi: Bowser's Inside Story / Risen / Aion / NBA Live 10 / NBA 2K10 / SoulCalibur: Broken Destiny / The Beatles: Rock Band / Guitar Hero 5...

davoralfa@warezhr.org



osamdeset i
treći sadržaj

Start

GAMEPLAY

IMPRESSUM

Pišite na adresu:

GamePlay

Vlaška 40

10000 Zagreb

Telefon: 01/ 5555 009

Fax: 01/ 5555 092

Email: pisma@gameplay.hr

UREDNIŠTVO

GLAVNI UREDNIK / Dario Zrno

dario@gameplay.hr

UREDNIK IZDANJA / Danijel Reškovac

danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / Damir Đurović

damir@gameplay.hr

SURADNICI

Borislav Jozic, Bruno Bonić, Krešimir Jozic, Goran Maravić, Nevenka Šalat, Frankević, Tomislav Tomašić, Tanja Zrno, STINGEX, Božidar Đurović, Amir El-Och, Darko Botić

GRAFIČKA UREDNICA / Sabina Rešić

sabina@gameplay.hr

DTP / Danijel Milčić

milky@gameplay.hr

LEKTORICA / Vrišnja Grgić

MENADŽMENT

TEHNIČKI DIREKTOR

Igor Vukotić

kacavida@gameplay.hr

PRODUCENT IZDANJA

Marko Čustić

marko@gameplay.hr

VOĐESELICA MARKETINGA

Jasmina Globan

jasmina@gameplay.hr

IZDAVAČ

NCL Media Grupa d.o.o.

Zagreb, Vlaška 40

Tel. 01 4896 600, 4814 385

Fax 01 4814 393

Predsjednik uprave:

Boško Matković

TISAK

Vjesnik d.d.

Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

Predsjednik uprave: Franjo Maletić

Rukopisi, slike i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjena je kopiranje i prenošenje sadržaja GamePlaya bez suglasnosti izdavača.



Forza Motorsport 3

A sad je i jasno zašto su autori igre proteklih mjeseci bili tako puni samopouzdanja

PREMIJERE

06 _ Tom Clancy's Splinter

Cell: Conviction

10 _ Yakuza 4: Heir to the

Legend

INSIDER

14 _ Tokyo Game Show 2009

18 _ The Last Guardian

19 _ Enslaved

19 _ Skate 3

20 _ DJ Hero

FOCUS

26 _ White Knight Chronicles

27 _ GTA: Chinatown Wars (PSP)



Scribblenauts

Igra riječima zalista je posebna, no ipak - koliko je zabavna?

PRETPLATA

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

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

ukupan iznos odnosno 15 kuna po broju.

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



- | | |
|---|---|
| 28 _ Ratchet and Clank: A Crack in Time | 59 _ Mario & Luigi: Bowser's Inside Story |
| 29 _ Resident Evil: The Darkside Chronicles | 60 _ Gran Turismo PSP |
| 30 _ Dead Rising 2 | 62 _ Aion |
| | 64 _ NBA Live 10 |
| | 65 _ NBA 2K10 |
| | 66 _ The Beatles: Rock Band |
| | 66 _ Guitar Hero 5 |
| | 67 _ NHL 10 |
| | 68 _ WET |
| | 69 _ Tales of Monkey Island: Chapter 3 |
| | 69 _ Dead Space Extraction |
| | 70 _ Risen |
| | 72 _ Operation Flashpoint: Dragon Rising |
| | 74 _ Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim |
| | 74 _ Championship Manager 2010 |
| | 75 _ Heroes over Europe |
| | 76 _ Marvel: Ultimate Alliance 2 |
| | 77 _ Section 8 |
| | 78 _ Champions Online |

KOLUMNJE

- 32 _ Matrix iliti glavom u pijesak
34 _ Tech Wars v2.1.2

RECENZIJJE

- 38 _ Uncharted 2: Among Thieves
42 _ Halo 3: ODST
44 _ Tropico 3
46 _ Need for Speed SHIFT
48 _ PES 2010
50 _ FIFA 10
52 _ Forza Motorsport 3
56 _ Dissidia: Final Fantasy
58 _ Scribblenauts
57 _ SoulCalibur: Broken Destiny

Insider



Tokyo Game Show 2009

Ovogodišnje okupljanje gamera u Japanu proteklo je u manje slavljeničkoj atmosferi nego se očekivalo

- 80 _ Order of War
80 _ Spectrobes: Origins
81 _ MotorStorm: Arctic Edge
82 _ Mini Ninjas
82 _ Go! Go! Cosmo Cops!

KIDS CORNER

- 84 _ MySims Agents
85 _ Scooby-Doo! First Frights
85 _ Toy Story Mania!
86 _ Cloudy with a Chance of Meatballs
87 _ Spyborgs

Vampirska posla

▶ Odgode igara najavljenih za kraj ove godine, o kojima smo zadnjih nekoliko mjeseci nerijetko čuli, već sad su dobile potpuni smisao. Iako još nismo ušli u predbožićno razdoblje, osjećamo se kao da je ono počelo. U ovaj broj stisnuli smo čak 39 recenzija od kojih je, po našem mišljenju, gotovo pola zaslužilo markicu hit igrel izbor je velik, odluka teška (osim ako niste od onih koji kupuju konzolu zbog jedne igre), a ono što posebno veseli je raspon žanrova koje hitovi pokrivaju. Izlazinga uzrečica "za svakoga ponešto" najprikladnija je u ovom slučaju. Nekada smo se zezali optužujući se međusobno da kao hrčci skupljamo igre iako znamo kako vremena

da se odigrava sve neće biti. No, vjerovali ili ne, većinu toga smo uspjeli odigrati, ako ne do kraja igre, onda barem do kraja naše zainteresiranosti. Danas pak, priznajemo, teško pratimo korak. Pogotovo kad se dogodi ovakav mjesec. Đuro kaže da starijmo, što je nepobitna činjenica. Više se ne ide spavati u 6 ujutro, nego u 5. Osim ako se ne zovete Danijel (Reškovac, onaj profesor), koji je odavno zamijenio dan i noć. U stvari nije ih zamijenio nego ih je izjednačio - i to ne na stranu spavanja. Kako nam dotični ne želi otkriti tajnu, borimo se s "najneiskorištenijim satima svog života", kako bi rekao nekadašnji NBA košarkaš Dennis Rodman, skačući svoj rekord na

utakmicu dan nakon noći provedene na tulumu, borimo se s odlukama koju igru "ostaviti za kasnije" iako to kasnije donosi nove igre. Na kraju shvaćamo kako smo se opredijelili i odlučili onu listu najomiljenijih žanrova skratiti na samo nekoliko njih. Postali smo specijalisti svoje ograničenosti. Za to vrijeme nam se Danijel (onaj profesor), smješka i igra. Špila, kako bi rekao dragi nam Špičo.

Dario Džro

P.S. Dobar san je nužan i potreban za ljepotu i zdravlje.



Igrajmo se skrivača, ali po
mojim pravilima

TOM CLANCY'S Splinter Cell: Conviction

Kažu da je osveta najslađa kad se servira hladna, no
čini nam se da Sam definitivno nije gurman

IZLAZI 26. VELJAČE 2010. ŽANR AKCIJSKA STEALTH AVANTURA. IGRAČI 1 + MULTI PROIZVOĐAČ
UBISOFT / MONTREAL IZDAVAČ UBISOFT HTTP://www.splintercell.com PLATFORME X360 / PC

N Sada se sa smiješkom prisjećamo 2007. godine, kada smo komentirali da jedva čekamo novi Splinter Cell, iako je od Double Agent prošao tek manje od godinu dana. Odgovor kao takvu je bilo realno očekivati, no kada netko igru odgodi 2 - 3 puta u vrlo kratkom razdoblju, posumnja se u ono logično, da nešto ne ide po planu. Godinu dana poslije uviđamo da stvari uopće nisu u redu, a Ubisoftov tim iz Montreala uporno odbija razveseliti nas najavom i objavom novog, po mogućnosti finalnog datuma izlaska. Onda nam napokon otkriva u čemu se radi, da je projekt doživio potpunu preobrazbu, a igra odvedena u savsno novom smjeru od inicijalno najavljenog i također revolucionarnog. Što se opet odrazilo na povratak optimizma. Ove je godine otkriven taj novi projekt, Splinter Cell Conviction, koji nas je u Los Angelesu ostavio bez daha, čiju smo

tadašnju demonstraciju shodno tome označili kao jedan od najznačajnijih događaja E3-ja, da bi nas Ubisoft krajem srpnja opet ošamario, šeretki se nasmijao i odgodio igru za prvi kvartal sljedeće godine. No ovaj put smo uvjereni da ćemo ga nagodinu zaigrati, a sada znamo da će to biti već 26. veljače, što je prvi konkretan datum izlaska, i to nas opet čini optimističnima, veselima i nestrpljivima.

DOBRO DOŠLI NA MALTU

Ako su nas akcijski filmovi poput Ramba ikada naučili, onda je to da nikada ne stanemo na žulj badass mofo vojničini s golemim nožem u ruci. Možda Sam Fisher nema ogromnu nožinu, no u svakom slučaju svi oni koji mu stanu na put i svi oni koji su njime upravljali kao marionetom shvatit će da su napravili upravo tu amatersku pogrešku. O priči trenutno ne znamo mnogo, što je

FACT TABLICA

- „Četiri godine razvoja
- „potpuno novi igrači i vizualni stil u odnosu na onaj iz 2007.
- „nastavak priče iz Double Agent
- „napokon obznanjen konačni datum izlaska
- „više akcije, manje restrikcija
- „stealth nije jedini konstantni igrači pristup; izbor je na igraču
- „nove taktičke tehnike
- „hand-to-hand borba u novom borilačkom sustavu

o ovom naslovu, u kojoj je Sam igrao ulogu opasnog bježenca, prvi put bismo se trebali osjećati kao pravi predator. To ne znači samo da ovoga puta igramo u ulozi istog lika, ali sasvim druge, mnogo mračnije i opasnije osobe, nego i to da su ovom odlukom developeri odlučili gotovo u potpunosti promijeniti osnovne igrače mehanike, a baš je to razlog zbog kojeg smo na novi Splinter Cell čekali toliko dugo. Sudeći po demonstracijama koje su nas pratile od E3-ja do prošlogmjesječnog Tokyo Game Showa, nećemo nimalo požaliti, jer Conviction definitivno nije igra u kojoj ćemo nekoliko minuta čučati u mraku, zadaviti protivnika i odvući ga u sjenu,

— **Želimo da se igrač u ulozi Sama Fishera osjeća kao pravi predator, ne kao bakica —**
(MAXIME BÉLAND, kreativni direktor)

možda i dobra stvar jer upravo u ovoj fazi serijala postaje najzanimljivija, budući da je Fisher digao ruke od Third Echelona, odnosno obratno, te istragu o smrti svoje kćeri (čitaj: osvetu) preuzeo na sebe. Upravo je taj odmetnički i samostalni pristup glavnog lika ono što će u temelju promijeniti Splinter Cell kakvog smo do sada znali, istini na volju, koliko god naslovi iz serijala bili dobri, u ulozi Sama se nikada nismo osjećali pretjerano opako i ubojito, što će se s Convictionom potpuno promijeniti jer sada je ljut, ogorčen i nemilosrdan. Za razliku od dosadašnjih igara, ali i inicijalne ideje



MARK AND EXECUTE. Animacija samostalnog pokreta prilikom izvođenja "one-shot" ubijanja prilikom Mark & Execute tehnike (filmi su spektakularni)

BITKA ZA PISOAR

Uz ovuliko alkohola (prazne bocu u pozadini) ni u čudo da je došlo do tučnjave u WC-u





NAKON DVIJE GODINE lako još ništa nije potvrđeno, nakon jedne međusekvence u demonstraciji ove nove slike lijevo, imamo osjećaj da će 'odbačene' misije (desno) Fishera kao bijeguna ipak biti dio igre

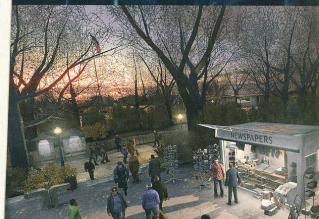


I'M BATMAN Fisher je ovoga puta mnogo pokretljiviji i brži, a po zgradama se penje brže od Batmana i Lare

— Svaka će sekvenca ispitivanja biti interaktivna i različita od prethodne — (MAXIME BÉLAND, kreativni direktor)

nego, usporedo s Fisherovim raspoloženjem i stanjem uma, zanimati sve to jer ionako idemo u low, gdje ćemo pobiti sve pred sobom. SCC je definitivno više akcijski nastrojen nego jedan dio iz serijala do sada, što je u ovom slučaju olakšavajuće dobra vijest. Bili smo u početku zabrinuti da se ne ponovi slučaj prelaska s prave taktičke igre u

pojednostavljenu pucačinu kao što je to bilo s Rainbow Sixom i Vegasom. U ovom slučaju, ako ništa, dobit ćemo pregršt novih taktičkih mogućnosti, dok su sve dosadašnje Samovne sposobnosti poboljšane, doradene i obogaćene za serijal neviđenom količinom brutalnosti i brze, eksplozivne akcije. Šuljanje i skrivanje neće biti trono i linearno određeno, niti će predstavljati određenu prepreku ili dio zagonetke kroz koju



STEALTH-KILLLOV ijer će ih pregršt, a svako s karakterističnim animacijama koje će ovisiti o lokaciji



bismo trebali proći. Stealth je sada sredstvo koje će nas činiti predatorom, a obogaćen je nizom novih animacija i mogućnosti.

KRAV MAGA

Kada spominjemo veći naglasak na akciju, ne mislimo da će SCC zaboraviti kojem serijalu pripada. Igre koje su se oslanjale na stealth do sada su gotovo uvijek bile spore i zahtijevale mnogo opreza i strpljenja, dok nam je Batman: Arkham Asylum pokazao da šuljanje i skrivenost ne moraju nužno značiti kontroliranje lika s teškim slučajem lumbaga. Samovi pokreti nas podsjećaju na Batmana, jer mnogo je agilniji, brži i spretniji nego prije, što sa sobom povlači nekoliko novih trikova kojima ćemo se služiti za rješavanje protivnika. Jedna od zamjerki prijašnjim SC-ovima je manjak slobode i ograničenost pri konfliktima, čega ovoga puta vjerojatno neće biti, čak štoviše, čini nam se da će biti mnogo prostora za doslovce ubojitu kreativnost. Stealth će sada biti samo izbor, pa ako želite silom vatrenog oružja ili Fisherovim novim borilačkim

sposobnostima uletjeti u obračun, to biste trebali biti u stanju. Kao i kretanje općenito, i stealth je vidno ubrzan, bilo da se penjemo, skakujemo s prozora na prozor, vješamo na stupovima i slično.

NEVIDLJIVO SVJETLO

NA NEDAVNO ODRŽANOME PAX-u (Penny Arcade Expo) u Seattleu, otkriven je najveći misterij koji je pratio dosadašnje najave, prezentacije i promotivni materijal **Splinter Cell: Convictiona**. Naime, unatoč Fisherovu znatno manjem proračunu uloženo u naprednu opremu, i ovaj će se put koristiti svojim najdojmljivijim gadgetom, višenamjernim specijalnim naočalama s trima specifičnim lećima. Na dojmiviji samo igraćima, budući da protivnici ni ovoga puta neće reagirati na trostruku zelenu 'svjetljetku' u mrakom kutu. Dakako, to nije potvrđeno, nego smo samo stekli takav dojam.



GOGGLES, THEY DO NOTHING 'Naočale' su sada manje upadljivi dodatak i drago nam je što su ih ubaovali odlični vratiti, jer ipak je riječ o zaštitnom znaku serijala



VENDETTA Sam Fisher se vratio, no ovaj put ne prima zapovijedi i jedini zadatak koji si je sam odredio jest - osveta. Fun times!

ISPITIVANJA neće uvijek biti određena na klasičan način. Neka će zapravo biti borilačke mini igre, na još uvijek ne znamo koliko ćemo u njima sudjelovati.

CIPELARENJE Kada sve ode krivagu, zašto na zatvoreni rukovod? Da, kad bi barem Reskov pepe bio bonus igrati lik.

FLASHBACK Zbog, kao i prije, bit će prikazane na ovakav način, putem animacija i natpisa na obližnjim objektima i zidovima, kao s projektor

SARAH

BLEND IN Fisher se jako dobro uklopio u okolinu. Biti na zidima kakvu će ulogu imati — ovakva okruženja hoće i ublažiti tvojeg meke karte iz Assassin's Creed.

te je svaki oblik šuljanja i neprimjetnog vertikalnog kretanja obogaćen novim, atraktivnijim i više akrobatskim animacijama. Hoće li određene misije biti striktno predodređene stealthu ili napucavanju, još uvijek ne znamo, no nekako sumnjamo u to, ponajprije iz razloga jer ćemo primati naređenja i imati zabranjene tehnike rješavanja protivnika. Kao što spomenusmo, Sam

Fisher je odlično fizički pripremljen, što uključuje i napredno poznavanje borilačkih vještina, a u ovom slučaju to je Krav Maga. Krav Maga je gotovo improvizacijska kombinacija različitih borilačkih stilova, koju su razvile izraelske specijalne vojne postrojbe i koja se smatra jednom od najkompletnijih vještina u bliskoj borbi. Fisherovi potezi u ovom obliku izgledaju

— James Bond, Jason Bourne i Jack Bauer bili su inspiracija za kreiranje novog Fishera —

(MAXIME BÉLAND, kreativni direktor)

sajno, a razne tehnike razoruvavanja, udaranja sakama, koljenima, nogama, zahvatima i slične u Convictionu su moguće uz kombinaciju obližnjih objekata. Tako smo vidjeli Sama koji protivnika razbija o zid, njegovu glavu

o različite objekte poput pisoara, sudopera, zahradnog automobila i kojega drugoga, ali su tako prikazane i karakteristične animacije razoruvavanja i nasilnog ispitivanja, koje će također ovisiti o oružju kojim protivnik napada, kao i objektu pokraj kojeg se borimo. Brutalan lom ruke i zabijanje noža kroz šaku u haubu kamioneta, popraćeno užasno bolnim vriškom žrtve, jedan je od primjera koji ne možemo izbrisati iz glave. Još uvijek ne znamo hoće li sustav bliske borbe biti više nalik Bourne Conspiracyju (zbog animirane interakcije s objektima unutar borbe) ili bitno pojednostavljen, no očito je da ćemo ovaj put biti jednako ubojiti golim rukama, kao i oružjem.

MARK & EXECUTE

Kada smo rekli da nas je demonstracija s E3-ja podsjetila na R6 Vegas, to je bilo prije svega zbog sistema označavanja protivnika, što nas je asocijalo na način timske infiltracije prostorija iz Vegasa. U ovom slučaju riječ je o sistemu Mark & Execute, specijalnom taktičkom dodatku koji će nam dopustiti da markiramo do tri protivnika i naknadno ih eliminiramo efektivnim i spektakularnim ubijanjima jednim metkom za svakog, na najbrži mogući način. To bi definitivno prethodne SC-ove učinilo najlakšim igrama dosad, no vjerujemo da u ovom slučaju to ipak neće biti tako, dijelom zbog toga jer je

GADGETI

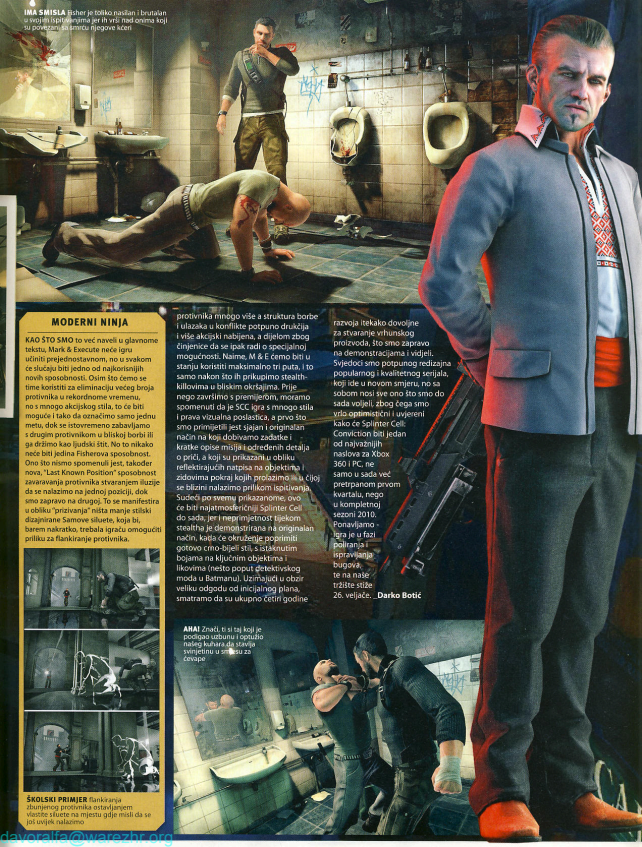
UZ PVRATAK SAMOVIH specijalnih cvika (više u drugom okviru), prikazano je i demonstrirano nekoliko novih/starih komada opreme, koji su u redizajnirani i dobili su neke nove namjene. Prvo što ćemo spomenuti jesu nezamjenjive sticky kamere, koje su i u prethodnicima bile dio nužnog arsenala, a s kojima smo uglavnom ispitivali neistraženo put pred sobom i na efektan način "zavirivali" u nove kutove. Ovu puta, uz navedene karakteristike, sticky kamerom ćemo obilježavati protivnike i Mark & Execute sposobnošću ih iznenada ubijati iz ugla ili nakon agresivnijeg ulaska u novi prostor. Nikakvo

lista oružja i gadgeta nije službeno potvrđena ili objavljena, pa ćemo tako samo izdvojiti one kojih se najbolje sjećamo iz trailera, kao što je zrcalo poput onih koje zatvorenici koriste za komunikaciju (zatvorska web-kamera, praktički), koje ćemo u stilu tima Rainbow Six koristiti za zavirivanje pod vrata i slično. Vidjeli smo i nekoliko oružja poput pištolja s prigušivačem, sačmarica, uzija, ručnih eksplozivnih i zaslepljujućih granata, te raznih stornjica iz kojih su pucali protivnici, a čijim ćemo se arsenalom zapravo i mi koristiti nakon što ih lišimo života.



LOV NA OPREMU Zahvaljujući novim borilačkim vještinama, protivnike ćemo efektivno razoruvati i prvi put se koristiti njihovom opremom

IMA SMISLA fischer je toliko nasilan i brutalan u svojim ispoljavanjima jer ih nisi nisi od onima koji su povezani sa stranicu njegove kćeri



MODERNI NINJA

KAO ŠTO SMO to već naveli u glavnome tekstu, Mark & Execute neće igrati užitni prejednostavnom, no u svakom će slučaju biti jedno od najkorisnijih novih sposobnosti. Osim što ćemo se time koristiti za eliminaciju većeg broja protivnika u rekordnom vremenu, no s mnogo akcijskog stila, to će biti moguće i tako da označimo samo jednu metu, dok se istovremeno zabavljamo s drugim protivnikom u bliskoj borbi ili ga držimo kao ljudski štit. No to nikako neće biti jedina Fisherova sposobnost. Ono što nismo spomenuli jest, također nova, "Last Known Position" sposobnost zavaravanja protivnika stvaranjem iluzije da se nalazimo na jednoj poziciji, dok smo zapravo na drugoj. To se manifestira u obliku "prizivanja" ništa manje stilski dizajnirane Samove siluete, koja bi, barem nakratko, trebala igraču omogućiti priliku za flankiranje protivnika.



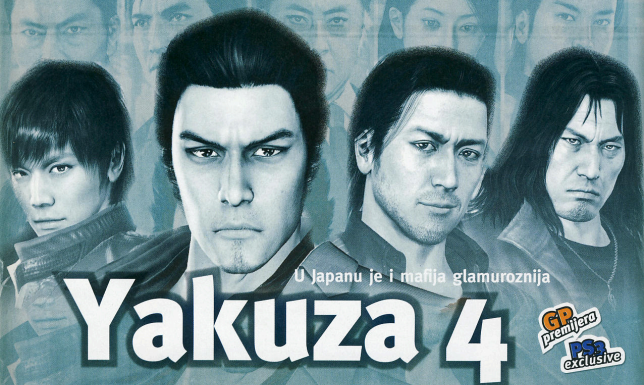
ŠKOLSKI PRIMJER Flankiranje zbuđenog protivnika ostavljanjem vladare u luče na mjestu gdje misli da se još uvijek nalazimo

protivnika mnogo više a struktura borbe i ulazaka u konflikte potpuno drukčija i više akcijski nabijena, a dijelom zbog činjenice da se ipak radi o specijalnoj mogućnosti. Naime, M & E ćemo biti u stanju koristiti maksimalno tri puta, i to samo nakon što ih prikupimo stealth-killovima u bliskim okrajima. Prije nego završimo s premijerom, moramo spomenuti da je SCC igra s mnogo stila i prava vizualna poslastica, a prvo što smo primijetili jest sjajan i originalan način na koji dobivamo zadatke i kratke opise mislija i određenih detalja u priči, a koji su prikazani u obliku reflektirajućih natpisa na objektima i zidovima pokraj kojih prolazimo – u čijoj se blizini nalazimo prilikom ispitivanja. Sudeći po svemu prikazanome, ovo će biti najatmosferičniji Splinter Cell do sada, jer i neprimjetnost tijekom stealtha je demonstrirana na originalan način, kada će okruženje poprimiti gotovo crno-bijeli stil, s istaknutim bojama na ključnim objektima i likovima (nešto poput detektivskog moda u Batmanu). Uzimajući u obzir veliku odgodu od inicijalnog plana, smatramo da su ukupno četiri godine

razvoja itekako dovoljne za stvaranje vrhunskog proizvoda, što smo zapravo na demonstracijama i vidjeli. Svjedoči smo potpunog realizirana popularnog i kvalitetnog serijala, koji ide u novom smjeru, ne sa sobom nosi sve ono što smo do sada voljeli zbog čega smo vrlo optimistični i uvjereni kako će Splinter Cell: Conviction biti jedan od najvažnijih naslova za Xbox 360 i PC, ne samo u sada već pretipranom prvom kvartalu, nego u kompletnoj sezoni 2010. Ponašavamo igra je u fazi poliranja i ispravljanja bugova, te na naše tržište stiže 26. veljače. **Darko Botić**



AHA! Znači, ti si taj koji je podigao uzburu i optužio našeg kuhara da stavlja svinjtinu u smesu za čevape



U Japanu je i mafija glamuroznija

GP
premijera
PS3
exclusive

Japanски gangsterski hit u četvrtom dijelu
ponovo stiže na zapad

IZLAZI 2010. ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRANI 1 PROIZVOĐAČ SEGA
IZDAVAČ SEGA HTTP://ryu-ga-gotoku.com/your/

Seriјal Igra pokrenut prije manje od četiri godine do sada je nakupio čak četiri dijela i popriličnu masu fanova u Japanu, gdje se cijeni činjenica da je ovo prva igra koja realno prikazuje svijet organiziranog kriminala, poznatog pod nazivom Yakuza. Pod

imenom Ryu ga Gotoku (u prijevodu "Poput zmaja", jer glavni lik na leđima ima veliku tetovažu zmaja), u Japanu nastavi oве igre izlaze svake godine, a do nas ih je došlo samo nekoliko (vidi okvir). Šteta, jer tako nećemo potpuno upoznati priču kada negdje sljedeće

FACT TABLICA

- 4 lika i četiri priče koje se spajaju u jednu
- lica i tijela glumaca prenesena u igru 3D skeniranjem
- intenzivna borba u stilu 3D tučnjava
- brojne raznolike mini igre
- odgajanje vlastitih hostesa i interakcija s njima u barovima

godine zaigramo i najnoviju igru u serijalu, s podnaslovom "Nasljednik legende".

određeni način moralnog Kazuma Kiryu, člana organizacije Yakuza koji u svakom nastavku ima problema s drugim pripadnicima kriminalnog okruženja. Iako su mnogi likovi i lokacije zajednički, priča nije sasvim povezana od igre do igre, ali ako niste igrali prethodne nastavke i odmah zaronite u četvorku, nedostajak će vam informacije o povijesti glavnog lika i njegovim odnosima s drugim likovima, koje su već i u prijašnjim nastavcima pomogle stvaranju kvalitetne atmosfere. Ali može se i bez toga, a informacije o igrama Yakuza u običnom okviru trebale bi vam dati barem osnovno predznanje. Ako se potrudite, prve dvije igre u serijalu još biste možda negdje mogli naći na

POVRATAK U NEPOZNATO

Naime, priča serijala – a tako i nastavka koji je pred nama – prati hrabrog, snažnog i na

NE ŽELIMO ZNATI

što se tu točno dogodilo



OSAMLIJENI ZMAJ
Kazuma Kiryu po mnogima je jedan od najkarakterističnijih likova u svim japanskim igrama



PO NOĆI I DANU

Doba dana utječe na to koje su trgovine i barovi otvoreni. Isto se u njima radi.



VIDJETI ZVJEZDE
Borba čini značajan dio igrara Yakuza i uvijek je bila atraktivno prikazana

— Uz oznaku "iznad 18", igra će biti puna nasilja, psovanja i slobodno obrađenih seksualnih tema —

sniženju ili kao rabljenu robu. Ipak nisu izišle tako davno. Četvorka bi svakako trebala po stilu igre biti slična svojim prethodnicima, a to

znači da će se raditi o akcijskoj avanturi s primjesama RPG-a i velikim brojem mini igara. Igra uključuje određenu razinu slobode istraživanja, vrijeme

NATJEČAJ ZA DIGITALNE "PRIJATELJICE"

KAKO BI ODABRALA djevojke koje će biti u digitalnom hostese prenesene u igru da postanu hostese u baru koji će biti novo naše mjesto radnje, Sega je organizirala natječaj na koji se prijavilo više od 1000 djevojaka iz cijelog Japana. Nakon što su njihove kvalitete (hm, hm) pregledali (hm, hm, hm) Segini stručnjaci, igre je sužen na 16 (epitocita koje su tada izložene glasovanju posjetitelja Seginih internetskih stranica. Glasovanje je bilo interaktivno, a sedam pobjednica nedavno je predstavljeno javnosti. To su (iako znamo da vam njihova imena ne znače mnogo): Noa Mizutani, Maya Mori, Suzuka Saitou, Rio, Himika Kawasaki, Elena Aihara i Chihiro Iki. Ako vam je čudno da jedna od navedenih djevojaka ima samo ime a



POPUP PRINCEZA Proglašenje pobjednica izjedalo je kao izbor za miss - a djevojke će na kraju svoj lik posuditi znatno manje glumarućim digitalnim curama

ne i prezime (Rio), to je zato što se radi o umjetničkom imenu glumice Time Yuzuki koja nastupa u filmskim deskriptivnim imena kao što su "Having Sex in School", "Nurse Temptation" i "3 Hours Premium Edition". Pretpostavljamo da je joj je baš to i donijelo ulogu u igri jer tako Sega dobiva malo besplatne popularnosti kao izdavač igre u kojoj je jedan od likova porno glumice. Ostale djevojke su nešto češće, pa Himika radi u baru, Shizuoka je studentica, Noa je balerina... Zanimljivo je da u izboru postoji i utješno mjesto za djevojku koja neće biti digitalna hostesa, nego će raditi na promociji same igre. Nju, najvjerojatnije, su strane oslane nečemu nazivati vidjeti, dok ćemo u drugima uživati barem digitalno.



ZAMISLITE DIGITALNU VERZIJU Naravno, nismo mogli odoljeti da vam ne pokažemo ljepu Rio u nešto razgoledjenom izdanju. Za njezine slike s još manje odjeće pretražite internet.

radnje je sadašnjost a mjesto radnje bit će Tokio, pri čemu će se najveći dio događanja odvijati u četvrti Kamurocho, poznatoj po kriminalu i noćnim klubovima. Na koji će način mali sukobi među kriminalnim organizacijama prerasti u veliki rat za sada ne znamo, no znamo da će to biti osnovna tema kojom će biti zahvaćen ne jedan - nego čak četiri glavna lika koliko će ih igra imati.

ČETIRI ANTIHEROJA

Četiri glavna lika su iznenađenje jer dosadašnje igre su pratile isključivo već spomenutog Kazuma, dok će sada svaki od četiri lika imati svoju priču. Pri tome ćemo svaku priču odigrati u cijelosti, a iz objašnjenja koja su dana na TGS-u nije sasvim jasno hoćemo li ih igrati od početka do kraja ili će se fokus tijekom igre prebacivati s jednog na drugi lik. U svakom slučaju, upravljajući različitim likovima iskusit ćemo iste događaje iz različitih perspektiva, što bi moglo biti vrlo zanimljivo. Osim Kazume, glavni likovi bit će zelenas Shun Akiyama, ubojica Taiga Saejima koji bježi iz zatvora nakon 25-godišnje kazne te korumpirani policajac Masayoshi Tanimura. Već je i iz njihova kratkog opisa jasno da će radnja ostati usko ograničena na svijet kriminalnog podzemlja. Prema riječima scenarista Masayoshija Yokoyame, koji prenosi japanski magazin Famitsu, iako u osnovi igra nudi slobodu djelovanja i istraživanja (neki su ranije nastavke opisivali kao znatno ograničene klonove Grand Theft Autoa), Yakuza 4 "neće biti u potpunosti otvorena u smislu načina igranja. To bi uništilo intenzitet priče".

ŠEĆEM SE I MLATIM

Ipak, imat ćemo priliku istraživati ulice, unutrašnjost i krovove zgrada, šoping-centra i podzemnih garaža, pa čak i kanalizacijskih cijevi u kojima ćemo se, na primjer, kao odbjegli robišaj skrivati od policije. Osim što će imati pristup različitim lokacijama, svaki od likova također će biti različit i po stilu borbe koje će, uz istraživanje, razgovore i mini igre jedan od ključnih elemenata serijala Yakuza. Ako još niste igrali ni jedan od nastavaka, možda će vas iznenaditi što se ova avantura u svakoj borbi pretvara u vrlo kvalitetnu 3D tučnjavu, no nemojte zaboraviti da je kreator serijala Yakuza Sega, kompanija poznata u prvom redu po akcijskim igrama te među ostalim i po slavnom serijalu Virtus Fighter. Dakle, pripremite se za intenzivne borbe. Elementi razvoja likova ponajviše utječu upravo na taj segment igre, jer ćete tijekom radnje učiti nove pokrete i pomoću objekata i iskustvenih poena svoj lik činiti opasnijim i efikasnijim u sukobima. Toshihiro Nagoshi, producent igre, na TGS-u je rekao da će "Yakuza 4 zadržati relativno jednostavne kontrole unutar borbe koje opet omogućuju izvođenje atraktivnih udara i zahvata". Također je napomenuo da je borba

KAKO ODJEDNOST ČETVRTI?

KAKO STE SE već susreli sa serijalom Yakuza, možda se čudite čimpradi da je već stigao četvrti dio, no u Segi su bili vrijedni i igre izbacivati čak i češće nego jednom godišnje. A ako ni jednu od igara Yakuza do sada niste vidjeli, evo sažetka onog što ste propustili:

YAKUZA (2005. JPN, 2006. EU - PS2)



Prva igra u serijalu opisuje povratak Kazuma Kiryuja iz zatvora u koji je svojevremeno otišao da zatre čitavo svoje porodicu. Igru smo opisali u GP 46 i ocijenili sa 16.

YAKUZA 2 (2007. JPN, 2008. EU - PS2)



Godinu dana nakon radnje iz prve igre, Kiryu se pokušava povući u miran život, ali je prisiljen intervenirati da spriječi rat klanova koji prijeti da će progutati cijeli Japan.

RYU GA GOTOKU: KENZAN (2008. JPN - PS3)



Radnjom smješten na početak 17. stoljeća, ovaj ogranak serijala prati umiraničnu verziju Zvata slavnog mačevalaca Miyamota Mushiashia. Nikad nije najavljen za zapadna tržišta.

YAKUZA 3 (2009. JPN - PS3)

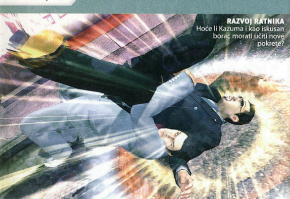


Kiryu se zaista povukao i na Okinavi vodi siroče, no ispostavlja se da je u vlastni zemlje na kojoj je on izgrađeno lokalni mafijaš. Informacije da će trijka doći na zapad nekoliko su se puta pojavile, no Sega ih je svaki put demantirala opravdavajući se vrlo lošim prodajom dvojke u Americi.

zadržala sve osobine koje su u prošlim nastavcima smatrane pozitivnim, te će fanovi serijala biti zadovoljni.

NAJVAŽNIJA STVAR NA SVIJETU

Osim borbi, bit će i drugih oblika interakcije s protivnicima - na primjer bjegevi po krovovima u kojima ćete loviti protivnika ili sami morati izbjegavati potjeru. Osnovna priča sastojat će se, kao i do sada te kao i u mnogim sličnim igrama, od brojnih mislija, a bit će tu i razni neobavezni



RAZVOJ RATNIKA
Hoće li Kazuma i kao taksist
boriti morati učiti nove
pokrete?



POZNAJTE LI TOKIO?
Prilika vjerni očaranje,
s velikim brojem reklama,
direktno predstavlja u igru

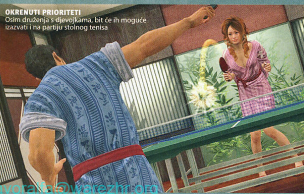
ŠTO JE KYABAKURA?

JAPAN JE ZA nas Europljane specifičan po mnogo toga, a seksualnost je svakako jedna od najzanimljivijih tema kada se o posebnostima raspravlja. I dok su razvikanke priče o raznovrsnim u Japanu popularnim fetišima, relativno je slabo poznato da interakcije muškarca i žene u Japanu dolaze u mnogo više varijanti. Jedna od varijanti odvija se u barovima "kyabakura" (nastalo spajanjem riječi kabare i klubi), još poznatim i po nazivu "hostess barovi". Riječ je o klubovima u koje gosti (najčešće muškarci iako ima i klubova tog tipa namijenjenih ženama) dolaze i pričaju s hostesama te im, da bi se nastavile družiti s njima, plaćaju iznimno skupa pića. Taj oblik "kupovanja pažnje" obično se ne povezuje sa seksom, tj. interakcija počinje i završava

razgovorom. Večer u takvom klubu može stajati i \$500, a činjenica da između klijenta i hostesa nema seksualnog dodira ne znači da klijent ipak ne odlazi zadovoljan. S obzirom na to da su "pravi" bordeli ipak malo previše vulgarni za Japanske igre, u Yakuza možete odgajati svoju hostesu koja će za vas raditi u takvom baru. Poput svojevršnih modernih gejši, hostese u kyabakura klubovima uveseljavaju svoje goste i omogućuju im da se osjećaju privlačno i ugodno. Drugo je pitanje što bi na cijelu stvar rekli sociolozi – jer ako neko društvo dođe do toga da je potrebno skupo plaćati za druženje, čini nam se da nešto opako ne valja u redovnim interakcijama između suradnika, poznanika i prijatelja. Ah, Japanci...



DIGITALNI CLUBBING Klubovi s hostesama su toliko popularni da se o njima rađa i igre – u kojima s hostesama možete raditi i nešto više od priča



OKRENUTI PRIORITETI
Osim druženja s djevojkama, bit će ih moguće izazvati i na partiju stolnog tenisa



POSKLIKNIO SE NA SAPUN
Ma, čudna riječ!

– Akcija će se odvijati u tokijskoj četvrti Kamurocho, poznatoj po kriminalu i noćnim klubovima –

zadaci kojima se možete baviti. Oni će, baš kao i u prošlom nastavku, varirati od skupljanja svih izgubljenih ključeva za garderobne ormariće do seksa sa svim hostesama nekog od barova. Igra je, naime, čvrsto smještena u kategoriju "Znad 18", pa je prepuna krvi, psovaka i prilično slobodno obrađenih seksualnih tema (iako do sada u prijašnjim nastavcima nismo imali prilike vidjeti digitalnu golotinju). No interakcija tu ide mnogo dalje od one u igrama Grand Theft Auto. Ako je suditi po prethodnom nastavku

(a kreatori kažu da će ovaj biti još razrađeniji), u svaku trgovinu bit će moguće ući, u svakom restoranu jesti a u svakom baru pričati s barmenom i upućivati se hostesama. Kao i prije, bit će moguće "odgojiti" vlastite hostese koje će zaposlene u barovima kyabakure (vidi okvir) komunicirati s drugim likovima te vam prenositi što od njih saznaju ili za vas zaradivati novac. Naravno, i vi ćete moći uživati u njihovim društvu, a iako seks (vjerojatno) neće biti direktno prikazan, vidjeli smo isječke koji prikazuju



OPASNI ČORAVAC
Goro Majima poznat je iz prošlih nastavaka, a u ovoj ćemo igri saznati kako je izgledno eko



**JE LI TO TUPO
OVUJE?**

Mnogi objekti
moći će poslužiti u
borbi, no da nekog
udarite motorom.

BJEŽI, MALI!

Ne trebao postati kao ja kad
od aiste.



KAO DA SU TAMO

IAKO SU LIKOV I u prijašnjim igrama Yakuza bili modelirani prema stvarnim japanskim glumcima, u četvorki je razina realnosti podignuta za stepenicu više. Modeli likova ovaj put su novom tehnologijom 3D skeniranja tvrtke Cyberware (<http://www.cyberware.com/>) kreirani na osnovi lica i tijela samih glumaca koji će im u igri posuđivati glasove. Radi se o procesu u kojem četiri glave skenera u 17 sekundi snimaju stotine tisuća fotografija ljudskog tijela te se podaci objedinjuju u vrlo realni 3D model koji je moguće koristiti u raznim aplikacijama. Za informaciju, jedan takav skener stoji oko \$200.000 – tek toliko da znate ako ga namjeravate kupiti za digitalnu pohranu modela svoje djevojke ili neku sličnu potrebu.



**JAPANSKI RPG
BEZ PEĆANJA?**
Nemoguće

— Sve igre Yakuza akcijske su avanture s primjesama RPG-a i hrpama mini igara —

kupanje udvoje u parnoj kupelji. A od producenta igre saznali smo da će u nekim sekvencama biti moguće i "uživati u društvo dviju hostesa odjednom". Osim opijanja u barovima i interakcije s djevojkama, moći ćete se i kockati, pri čemu je Sega iskoristila korporativne veze s kompanijom Sammy. Jednim od većih proizvođača mašina pachinko da u igru ubaci replike stvarnih uređaja. To je također jedna od karakteristika serijala – prikazivanje stvarnih lokacija, stvarnih reklama i stvarnih (japanskih) proizvoda kako bi se povećala realnost doživljaja i ugođaja. A pretpostavljamo da kompanije poneso i plate da bi se njihov brand pojavio u ovakvoj igri.

OVAJ MISLIMO IGRATI!

Sveukupno, iako se za sada ne čini da će se po stilu bitno razlikovati od prošlog, a čak ni od prijašnjih nastavaka serijala, Yakuza 4 izgleda izvanredno te sasvim sigurno donosi kvalitetnu priču i intenzivnu akciju. Raznovrsne mini igre i dodatni zadaci osiguravaju da nas kompleksna radnja ne zamori, a velik fokus na realno dočaravanje modernog Japana oduševit će lokalne japanofile. Doduše, ako se dobro sjećamo, stil borbe u igrama Yakuza uvijek je bio prilično krut, a način prezentiranja priče vrlo linearan, no nadamo se da će nastavak tu donijeti unapređenja baš kao što očekujemo da će kvalitetne

ALI JA BIH PLJUCU!

LIUBITELJI GTA IGARA možda će žaliti za vatrenim oružjem, no njega u igrama Yakuza do sada praktički nije bilo pa očekujemo da će tako biti i u četvorki. Naime, iako su sekvence borbi fantastične, serijal Yakuza pokušava što realnije dočarati mnoge elemente svoje priče, a vatreno oružje u Japanu je iznimno strogo zabranjeno i njegova je upotreba vrlo ograničena. Na primjer, ako i kada (nakon duge procedure) dobijete dozvolu za korištenje oružja, policiji morate dati mapu svog stana na kojoj je označena točna lokacija zaključanog ormaru u kojem ćete oružje držati. Metke pak morate držati u drugom zaključanom ormaru, odvojenom od oružja. U skladu sa strogim režimom dobivanja i držanja oružja, i zločini počinjeni vatrenim



KAO ZA OSOBNU Ovakvo su za svoje pojavljivanje u igri pripremili glumci Hiroki Narimiya i Kenta Kiritani, koji će osim svojih glasova likovima posuđiti i lica i stas



STROGO KONTROLIRANA ROBA

Vatreno oružje u Japanu nije uobičajeno u kriminalnim situacijama pa ćete ga i u igri rijetko vidjeti

elemente zadržati i dodatno izgraditi. Nakon što smo treći dio nepravdveno propustili, u četvrtom namjeravamo uživati. **Berislav Jozić**



ZNAŠ, SRCE...

Je još uvijek imam svoj mali pos



UCIENA ILI?

U igri je jedan od ključnih likova priče čestitog osla, a u prikazanoj epizodi imao je zamenu od \$111. Iznena. Može li ga vratiti?



(TGS 2009 U BROJKAMA)

19.

po redu

Tokyo Game Show 2009

ZEMLJA ZALAZEĆEG SUNCA?

PROŠLOG MJESECA, u završnim komentarima o gamescomu, razmatrali smo činjenicu da na tom sajmu ove godine nije predstavljeno mnogo noviteta jer su kompanije čuvalе bitne informacije za Tokyo Games Show. No to se nije pokazalo točnim. Najveći japanski sajam videoigara je došao i prošao s tek nekoliko novih informacija o Sonyjevim već najavljenim proizvodima te novim pogledom na od prije poznate igre. Ah, da, ne zaboravimo da je Nintendo objavio sniženje cijene Wiija koje je u međuvremenu stiglo i do Hrvatske. Očito je da ekonomska situacija ne dopušta velike investicije u novitete. S naše strane, ne možemo reći da nam posebno smeta što se ne najavljuju nove konzole i hardverski proizvodi, nego to što se sve manje najavljuju nove i značajne igre.

SVE JE MANJE NEGO LANI

Sajam je, ukratko, obilježio manji broj posjetitelja (deset tisuća manje nego 2008.), izlagača (od velikih izdavača nije bilo Electronic Artsa) i predstavljenih igara nego prošle godine. I sve to unatoč novim elementima kao što je dio Advanced Mobile & PC, gdje su prikazivani sadržaji za PC i mobilne telefone (ranije razbacani po sajmu s ostalim sadržajima). SOWN, predstavljene

Zanimljiviji od hostesa



DOK DJEVOJKE koje prezentiraju igre po štandovima u Japanu nisu toliko atraktivne (čitaj: okudnoli odjevene da bi privukle posebnu pozornost, posebnost TGS-a uvijek su bili cosplayeri - ljudi koji se samoinicijativno odjevuju u likove iz popularnih igara ili mangs filmova te seću oko kako bi ih novinari slikali. Evo malog izbora iz ogromne ovogodišnje ponude - pa vi pogađajte što bi tko trebao biti.



TGS 2009

Na domaćem terenu

IAKO JE TGS obilježio Square Enixov igri Final Fantasy XIII, Sony je ipak kompanija koja je na sajmu objavila najviše novih informacija. A za to su imali dvije prilike: otvorni govor sajma koji je održao predsjednik Sonyja Kaz Hirai, te kasniju konferenciju za tisak. Tako je potvrđen dolazak PS3 Slim modela s 250 GB hard diska u paketu s različitim igrama već tijekom listopada, a prikazan i velik broj naslova koji koriste Sonyjev novi sustav kontrole pokretom, među kojima i Resident Evil 5 Director's Cut, Echochrome 2, Flower i LittleBigPlanet. Što je najzanimljivije, potvrđeno je da novi sustav kontrole dolazi u prodaju već u proljeće sljedeće godine, znatno prije nego se očekivalo. Što se tiče PSP-a, objavljeno je sniženje cijene modela 3000 - za sada samo u Japanu. Također je otkriveno da kupci PSPgo neće moći ni na koji način svoje UMD-e s igrama zamijeniti za digitalne verzije, iako će (potvrđeno za Europu) dobiti po tri besplatna koda

za download Sonyjevih igara. A dok je sve spomenuto već bilo prije najavljeno ili bar naslućeno, Sony je ipak za TGS sačuvao i nešto posebno - najavu posebne mrežne usluge u kojoj će se pristupiti isključivo putem PSP-a, a gdje će korisnici predstavljati 3D avatare kreirati svoje sobe, moći komunicirati i razmjenjivati multimedijске sadržaje. Ako vam to zvuči kao PlayStation Home u prijenosnom obliku, niste daleko od istine. A zvat će se "Room".



NESPRETNO PRIJENOSNO Adapter koji omogućuje da na PSPgou koriste kabele sa starog modela priključno je negiran



PLAYSTATION ROOM Do kraja godine u Japanu, a u Europi vjerojatno tijekom 2010.



FALOUSOIDNO KRETANJE Novi kontroler neobičnog izgleda kojem očajno treba neki seksi naziv prvi je put prikazan u Japanu



18 The Last Guardian



19 Enslaved



20 DJ Hero



JOŠ UVIJEK MEĐU NAJOMILJENIJIMA
Redovi za igranje Final Fantasya XIII bili su
uvjerljivo među najdužima koje smo ikad
vidjeli

(TGS 2009 U BROJKAMA)

185.030

posjetitelja



TGS 2009

Natal na japanski način

BAŠ KAO I NA gamescomu na Tokyo Game Showu Microsoft se pojavio s posebnim demom Natala za novinare. Glavnu ulogu je ponovo imao voditelj projekta Kudo Tsumoto. Ovaj put demonstrirane su bile dvije igre posebno prilagođene za kontroliranje putem Natala. To su Space Invaders Extreme i Katamari Damacy. Karakteristično za oba demoa bilo je to da je vrijeme odaziva kontrola bilo mnogo bolje od prijašnjih prezentacija Natala te da je igranje obiju igara uz pomoć Microsoftovih motion kontrola bilo izrazito zabavno, no i fizički zahtjevno iskustvo. Drugi značajan događaj vezan za podršku japanskih developera za Natal je veliki okrugli stol na kojemu su među ostalim sudjelovali Hideo Kojima i Keiji Inafune. Obojica su bili puni riječi hvala a Kojima je otisao tako daleko da je Natal odlučio nazvati revolucionarnim te dao nagovijestiti kako već radi na nečemu posebnome koristeći upravo tu tehnologiju. U međuvremenu smo saznali kako Microsoftov Natal tim već nekoliko mjeseci radi na testiranju motion kontrola u desecima već postojećih igara a sve s ciljem pronalaženja najbolje moguće formule za korištenje u budućim naslovima.



ZABAVA U POKRETU Demonstrirana verzija Katamari Damacya prilagođena Natalovim kontrolama bila je iznimno zabavna

GUŽVA U MALOM

Zbog manje izlagača nego prošle godine, neki paviljoni sajma su zatvoreni pa je u ostatku ipak bila prilična gužva



(TGS 2009 U BROJKAMA)

758

predstavljenih igara

TGS 2009

Japanci imaju poseban ukus

KAO ŠTO JE već uobičajeno, na TGS-u su dodijeljene nagrade za najbolju igru koje sponzorira japansko udruženje izdavača videoigara CESA. U izbor ulaze igre

izdane od ožujka 2008. do ožujka 2009. a broj kategorije za koje su nominirane je prilično velik, pa pogledajte sami što je ove godine bilo atraktivno u Japanu:

NAGRAMA	NASLOV	PLATFORMA
Velika nagrada	Mario Kart Wii	Wii
	Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots	PS3
Nagrada za izvesnost	Druid Final Fantasy	PSP
	Demon's Souls	PS3
	Biohazard 5	PS3/X360
	Persona 4	PS2
	Pokémon Platinum Version	DS
	Mario Kart Wii	Wii
	Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots	PS3
	428 in the black city, Shibuya	Wii
	Rhythm Heaven	DS
	Ryo Ga Gotoku 3	PS3
Special Award	Professor Layton and the Last Time Travel	DS
	Monster Hunter Portable 2nd G	PSP
	Style Savvy	DS
Najbolja prodaja	Pokémon Platinum Version	DS
Najbolji japanski proizvod	Wii Fit	Wii
Najbolji strani proizvod	Grand Theft Auto IV	PS3/X360

Uz to, Monster Hunter je dobio i nagradu ministarstva ekonomije, trgovine i industrije, a dodijeljena su i nagrade za najbolje amaterske proizvode od kojih je većinu imena teško napisati bez kanji znakova a ni jedan nikad neće doći do naših konzola i računala.

(TGS 2009 U BROJKAMA)

16. - 19. 9. 2010.

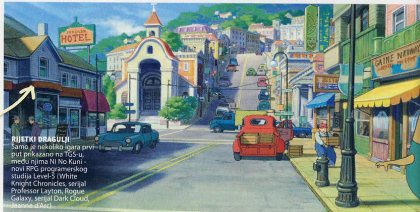
godine opet

OD MALIH NOGU: U TGS-u imaju se su danjašnja djeca njihovi buduć kupci pa je za klanac organiziran poseban dio s prilagođenim igrama i zabavnim sadržajima



originalnih konceptnih iskustava koje je prvi put organizirano 2008. Cak su i sami izlagači priznali da je ovogodišnji TGS bio ispod očekivanja, a neki su otišli toliko daleko da su to povezali s općim stanjem kao Capcomov

Kelji Inafune koji je rekao da je, na temelju onog što je vidio od TGS-a, japanska industrija igara "gotova". To možda i nije jako daleko od istine jer su se sajmon pronosile glasine o otkazima kod najvećih japanskih proizvođača videoigara. Tako se pričalo da Square



Još malo čekanja

DO VIEROJATNOG IZLASKA GT5 ostalo je nešto manje od pola godine. Polyphony Digital je još jednom odgodio nedogodio i na opće iznenađenje svih regionalnih podružnica SCE objavio kako će GT5 izići tek u ožujku 2010. Ali zasad samo u Japanu. Planirani istovremeni izlaski za sve regije također je doveden u pitanje, ali unatoč željenju fanova serijala, PD je ostao dosljedan onome što rade najbolje nakon igara - odgađanju izlaska. Iako su svi s nestrpljenjem čekali da se na GT5 doista dogodi ono što se od GSC-a neslužbeno najavljivalo - puna službena prezentacija igre - sve je još jednom svedeno na masu generalnih informacija.

Ipak, vrijedi istaknuti kako se službene potvrde online podrške za vožnju u privatnim sobama, ingame glasovnu komunikaciju i mogućnost YouTube uploada replaya vožnji. Na kratkoj prezentaciji Kaunori Yamauchi ponosno je predstavio suradnju s Mercedesom i Ferrarijem vezanu za najnovije modele dviju prestižnih kompanija, te pozvao sve na još malo strpljenja. Nešto više informacija doznalo se u intervjuima koje je davao idućih dana, iako je nikad sretan posao prevođenja s japanskog opet izazvalo djelomično zbunjujuće informacije. Navodno će igra donijeti različite vremenske uvjete, ali nije sigurno hoće li oni biti predefinirani za staze, kao dosad, ili će

se moći birati. Nije jasno ni hoće li noćno utrkičanje biti samo u predefiniranim stazama ili će biti dostupno na svim pravcima. Najviše kontroverzi ipak je izazvala najava novog fizikalnog modela, koji bi navodno trebao biti "radikalno realan", te najava revolucionarnog sustava oštećenja automobila koji bi u obzir trebao uzimati sva stvarna obilježja objekta i simulirane fizike. S obzirom na to da je nešto takvo dosad pokušala samo jedna igra - a to je prastari Viper Racing za PC iz 1998. - čini se da bi GT5 u mnogo toga mogao pokazati ne što je potrošeno već pomalo zastrašujućih pet godina razvoja. Ako opet ne bude odgoda, saznat ćemo (već) u ožujku 2010.

1.



3.



2.



4.



1. PHOTOMODE

Prema najavama, fotografije iz PhotoMode trebale bi doći uz ogromnu rezoluciju od 8 megapiksela

3. IZ SANT'AGATE

Lamborghini je još jedan novi proizvođač u serijalu GT, od velikih sada nedostaje samo Porsche

3. OZBIJAN BIZNIS

Novi Ferrari 458 Italia predstavljen je kao jedna od najvećih zvijezda igre

4. DETALJI DO BOLI

Gran Turismo ostaje jedina igra koja do najsitnijih detalja simulira prepoznatljiva obilježja svakog od modela

Enix, koji je na TGS-u predstavio Dragon Quest IV - remake igre iz 1995. napravljen za DS, namjerava podijeliti između 200 i 300 otказа. Možda najzanimljiviji komentar promjene atmosfere TGS-a je taj da je na sjajnu ove godine bilo znatno manje "pomaknutih" igara o kojima smo prije uvijek pisali - jer jednostavno je manje novca za eksperimentiranje. Ne treba zaboraviti da je eksperimentiranje i odmak od uobičajenog ono što je japansku industriju igara svojevremeno učinilo naprednijom od američke i europske, pa ako i to izgube, a tehnici za japanske igre već neko vrijeme slabije od zapadnjačkih, vrijeme je što je sljedeći korak prema dolje.

NEKE STVARI SE NE MIJENJAJU

U svakom slučaju, dominacija mobilnih uređaja i Wiija ponovo je bila vidljiva, kako

u broju tako i u vrsti prikazanih naslova. Jednako tako, dominantni žanrovi bili su drukčiji od onih na europskim i američkim sajmovima. Tako su kod posjetitelja popularni bili Super Street Fighter IV (prošireni SFIV), Okamiden: The Small Sun (nastavak Okamija), Front Mission Evolved (strategija na poteze sada je pucačina), NieR (novi Square Enixov RPG), Tales of Graces (novi nastavak serijala Tales), God Eater (Namco Bandaijeva kopija Monster Huntera)... S druge strane, igre koje su u ostatak svijeta ludo popularne - na primjer Modern Warfare 2 - privukle su znatno manje znatiželjnika. No zato su redovi za Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid: Peace Walker i Yakuza 4 bili ogromni. Halo 3: ODST je, doduše, izazvao dosta pozornosti kao i Splinter Cell: Conviction - a obje igre mogu se smatrati vrlo "zapadnjačkim" za japanski ukus. Japan se, po broju, kvaliteti i tipovima proizvedenih igara, očito mijenja i u ukusima igrača. No koliko brzo i u kojem smjeru nećemo moći reći prije sljedećeg TGS-a. **GP**



The Last Guardian

Team Ico. Zar je potrebno reći išta više?

ICO I SHADOW OF THE Colossus možda nisu najkomercijalniji naslovi s kojima se vlasnik PlayStationa 2 mogao susresti, no u svakom slučaju spadaju u naše osobne top ljestvice najdražih igara i nezaboravnih iskustava. Ne samo da smo u Ico i Shadow of the Colossus iskusili neke od najoriginalnijih i najimpresivnijih provoda, nego smo još jednom svjedočili pravoj zapanjujućoj i osvježavajućoj umjetnosti unutar videoigre. Zahvaljujući tim veličanstvenim projektima, objerucke smo prihvatili njihova autora, Team Ico, a gaming industrija dobila je još jedan genijalni kreativni um, prepoznatljivu ličnost koja se odaziva na ime Fumito Ueda, koji je, da ne povjerujemo, inače strastveni ljubitelj pucačina, najviše se raduje novom Call of Duty: Modern Warfareu i očajnički želi napraviti FPS igru. I dok realizaciju te ideje glasno pozdravljamo, još se više radujemo njegovu sljedećem projektu, koji smo do onog procurenog teasera uoči E3-ja znali kao "Trico", iako o samoj igri nismo znali apsolutno ništa. To se sada promijenilo, zahvaljujući informacijama objavljenima na Tokyo Game Showu, koje vam prenosimo u ovom prilogu.

ČOVJEKOV NAJBOLJI PRIJATELJ JE... PA... OVOGA...

TRAILER NA TGS-U kaže da se ne radi o psu, ni o mački, ni o ptici, nego o kombinaciji karakternističkih brojnih životinja. To se odnosi na Trico, čudnovatu i mističnu životinju koja će imati glavnu ulogu u The Last Guardianu, a nas najviše podsjeća na nekakvu mješavinu psa i orla, dok Ueda kaže kako njega osobno asocira na (njegovu) mačku, te dodaje kako to ne mora biti tako i da bi svaki igrao Trico trebao interpretirati na svoj način. Gini se da je TIG u našem već uspio, te odušev prepričati (vi) stl Team Icovih nadova, koje je svakako doživljeno kao jedinstveno vlastito iskustvo.

IGRA

IAKO O "TREĆEM PROJEKTU" Team Icou znamo već prilično dugo, o TIG-u zapravo znamo samo onoliko koliko je oprezni i škrtni Fumito Ueda dao otkriti i naslutiti u razdoblju od E3-ja do TGS-a. Nažalost, sve što je izjavio u intervjuima objavljenim na TGS-u više-manje su očite i logične informacije koje smo mogli dobiti iz trailera. No drago nam je da su neke sitnice "potvrđene", kao što je podatak da će TIG biti mnogo manje akcijski orijentiran od Shadow of the Colossusa, te da će se uglavnom fokusirati na avanturističke elemente i zagonetke. TIG ćemo igrati iz perspektive trećeg lica, vrlo sječajno samo u ulogu dječaka, dok bismo na neki način mogli kontrolirati i Tricoa, na čemu ćemo se resu njhati i kojeg ćemo jahati.

PRIČA

O RADNJI SE također ne zna mnogo, osim toga da ćemo pravi priču o nepoznatom dječaku i Trico, te razvoju njihova prijateljskog odnosa. Stekli smo dojam i samo napadamo - da će dječak osloboditi čudnovato biće iz zatočeništva, te će upravo ta gesta obilježiti početak nevjerovatne avanture i odnosa uz koji ćemo se, kao i u prethodna dva naslova, emotivno vezati. Ono što je Ueda ipak konkretno izjavio jest to da se priča TIG-a neće nadovezati na prethodnike, ali da bi mogla postojati određena konekcija. Hoćemo li ikada vidjeti koliziju svih dosadašnjih radnji, pitamo se.

UEDA JE ISTAKNUO da će The Last Guardian činiti dva krucijalna elementa koja su obilježavala priču i igrivost koca i Shadow of the Colossus, a riječ je o prijateljsku dvaju likova i osjećaju zapadnjaštva i igračeve vezanosti za njih. Prethodnici su nam pokazali kako se lagano možemo emocionalno vezati za likove i svijet igre, a koji na nas utječu na najosnovniji način – impresivnom animacijom i jedinstvenom atmosferom s mnogo osobnosti i duše. Sve što smo do sada o TLG-u vidjeli govori da ćemo i ovaj put uskočiti u svijet s malo likova i mnogo života, možda čak i zaplakati, u čemu Team ICO ustraje.



ATMOSFERA

DIZAJNERSKI STIL JE JEDNOSTAVNO očaravajući i odlike prepoznatljivim dođrom Team koca koji neodoljivo podjeca na njihove ranije uratke. Kolikina detalja i truda uložena u dizajn Tricoa ostavlja bez daha, a prema svemu sudeći isti će učinak na naše zadovoljstvo imati i spomenuta animacija koja na neodoljiv način dočarava likove i čini ih živima. Unatoč svojoj masivnosti i na prvi pogled zastrašujućoj prezentaciji, Trico je uspješno prikazan kao neobično simpatično, slijeđo i umiljato biće koje se ponaša poput naših voljenih kućnih ljubimaca. Tomu valja pridodati i prekrasne lokacije, koje su očito dizajnirane s mnogo pažnje pridane detaljima, a koje su prikazane iz neobičnih, gotovo filmskih kutova kamere, te odliku tajanstvenosti i na neki način izazvuju jezu zbog svoje glomaznosti.



TAKTIKA Hoće li se taktički igrači igrati svedu samo na koordinaciju dvaju likova ili nas očekuje nešto složenije?

OD KREATORA HEAVENLY SWORDA

Postapokaliptična američka priča

S OBZIROM NA to da bi bilo nerealistično očekivati nastavak loše prodavanog i produkcijski vrlo skupog Heavenly Sworda, fanovi imaju razloga da budu sretni jer Ninja Theory se udružuje s Namco Bandaijem i sprema svoj novi proizvod. Enslaved je taktička akcijska avantura čija se radnja odvija u postapokaliptičnoj Americi, a koja se fokusira na dva potpuno različita lika u čijim ćemo ulogama sudjelovati u dinamičnoj akcijskoj mješavini koja uključuje borbu, strategiju i interakciju s okolišem. Zapravo će igrač preuzeti kontrolu samo nad velikim i jakim Monkeyem, dok će indirektno utjecati na akcije Trip Al Suberca, koji nas neodoljivo podjeca na glavnu junakinju Heavenly Sworda. Još uvijek nisu

obznanjeni nikakvi konkretniji detalji, no nas najviše zanimaju strateški i taktički elementi borbe, te način kontrole. Enslaved na tržiste stići sljedeće godine, na PlayStation 3 i Xbox 360.



FLIP neodoljivo podjeca na Naruto iz Heavenly Sworda

GP flash!

Assassin's Creed II: Discovery za DS i iPhone izlaze krajem studenog ove godine, kad će Edo i Španjolski pokušati spasti drugog plaćenika te usput otvoriti novi zavjenu templara

Skate 3



Novi Skate već nagodinu

Novne opcije, novi modovi, naglasak na socijalizaciju među igračima i coop

I DOK JOŠ uvijek usavršavamo svoje poteze u Skateu 2 i sadistički uživamo u lomljenju kostiju jednog lika kojeg kontroliramo, EA već najavljuje nastavak za sljedeću godinu i i samim time potvrđuje još jednu redovitu sezonsku sportsku simulaciju. Ovoga puta sve se vrti oko kooperativnog igranja i poboljšanoj community s novim, naprednim socijalnim opcijama, što je EA-u navodno vrlo važno. Tako će sada igrač biti u stanju kreirati vlastite timove, klanove, te zajedno s prijateljima zaigrati Skate 3 u obliku kooperativnih izazova. Nije potvrđeno da li će modova za coop biti više, no običan je proširen mod Hall of Meat, skate.School,

koji je namijenjen prije svega pridošlicama u serijalu, te napredni editor, skate.Create, u kojem će igrači kreirati vlastiti sadržaj. Za razvoj je zaslužan EA-ov Black Box studio, a Skate 3 u prodaju stići vjerojatno već u svibnju 2010., na Xboxu 360 i PlayStationu 3.



COOP još uvijek nije poznato do koje će mjere coop biti zastupljen i hoće li se ograničiti samo na dodatne modove

DJ Hero na bizi s Davidom Guettom

U ugodnom društvu na Ibiza imali smo priliku isprobati DJ Hero, nasljednika serije Guitar Hero namijenjenog ljubiteljima elektroničke glazbe koji ovaj put umjesto s gitarom dolazi s kontrolerom u obliku gramofona i miksete.

DJ HERO "..."

David Guetta

TRENUTAČNO NAJJAČI HOUSE DJ na svijetu, David Guetta je europski ambasador igre DJ Hero. Njega smo na Ibiza pitali kako mu se sviđa igra: "Fantastična je, zbog svih onih koji bi htjeli probati kako je to biti DJ. Čim sam probao igrati DJ Hero, bio sam oduševljen. Vjerujem mi, ne bih nikad pristao predstavljati nešto što mi se ne sviđa jer imam dovoljno novca. Naravno da igra nema veze s onim što pravi DJ zaista radi, to je mnogo teže. Ali igra vam daje osjećaj koji pravi DJ može dobiti tek nakon pet ili deset godina naporne vježbe. Već nakon pet minuta s DJ Heroom možete izvesti stvari za koje bi vam, da ste u startu dobar DJ, trebalo dva tjedna da ih uvježbate, i to samo na jednoj skladbi. Kad sam ja postao DJ, nije me bilo briga hoću li vidjeti ljude koji plešu. Samo sam htio miksat i baviti se glazbom. Ljudi će s ovom igrom dobiti taj osjećaj a da ne moraju vježbati. Ali ako su zaista strastveni, nakon ovog iskustva možda će vježbati s pravom opremom i zaista postati DJ-i. U moje vrijeme nije bilo ovako nečega da se ukulate kao DJ. Ja sam s 13 godina kupio svoj prvi gramofon i najjeftiniju miksetu koju je postojala. Budući da nisam imao novca za dva gramofona, u drugi ulaz na mikseti sam spojio radio i tako sam miksaio svoje ploče s glazbom koju je išla na radiju."

Guetta kaže da sam ne igra videoigre jer zbog zaposlenosti nema vremena. Umjesto videoigara, sa sobom stalno nosi laptop na kojem se zabavlja skladajući novu glazbu i kaže da to ne doživljava kao posao nego kao zabavu.

U DJ Herou će se njegove stvari pojaviti kao downloadable content nakon izlaska igre.



DAVID GUETTA Trenutno najbudi svjetski house DJ promovirajući je DJ Hero na Ibiza

EUROPSKO PREDSTAVLJANJE

ODRŽANO je na otoku Ibiza, proslavljenom po najboljim noćnim klubovima, provodima i gostovanjima svjetskih DJ-a. Imali smo priliku razgovarati s dečcima iz FreeStyleGamesa, developera iz Heroa, te odigrati dovršenu verziju igre zajedno s nekim sadržajima koji će biti dostupni tek kao downloadable content. Također smo se družili s Davidom Guettom, jednim od najboljih DJ-a na svijetu, Francuzom koji se u posljednje vrijeme proslavio glazbenom suradnjom s Kelly Rowland i Black Eyed Peas. Nakon testiranja DJ Heroa i intervjua, novinari i developeri su se nastavili zabavljati u Pachi, najboljem noćnom klubu na Ibiza, u kojem je David Guetta te večeri puštao glazbu.

FreeStyleGames je predstavljao direktor tvrtke Chris Lee i jedan od glavnih remikera na igri, D. Tvrtka je inače bila mal nezavisni studio koji je razvio igru B-Boy za PSP i PS2, a nedavno ih je kupio Activision Blizzard, pod čijim su okriljem i razvili DJ Hero.

Chris Lee objašnjava povijest igre: "Imali smo veliku želju da spojimo razne žanrove glazbe u jednu igru. Mnogi od nas u studiju vole hip hop, plesnu glazbu, elektroničku glazbu, ali te vrste glazbe prije nisu baš bile zastupljene u igrama ovog tipa. Prednost DJ-a je u tome što može odabrati bilo koju glazbenu eru ili žanr i posvojiti je. Prije tri godine počeli smo razmišljati o tome koju bismo glazbu koristili za DJ

Profesionalni DJ-i tvrde da je osjećaj kontrolera pod rukama kao s pravim Technicovim gramofonom i miksetom

igru, s kojim umjetnicima bismo željeli surađivati, koje DJ-je bismo mogli angažirati. Htjeli smo od početka stvoriti jedinstvenu glazbu. To je bio početak, o kontroleru smo razmišljali tek poslije." A kontroler je zaista prošao dug put – od drvene makete izrađene u garaži do gramofona i miksete za koje profesionalni DJ-i kažu da se doimaju poput pravih. D kaže: "Kad sam vidio kontroler dok se razvijao, nisam bio siguran da će biti dobar. Ali konačna verzija je šokantno realistična, čak je i težina slična onoj profesionalnog Technicovog gramofona. Pod prstima je osjećaj gotovo isti, kao i otpor crossfadera, koji je kao i na profesionalnom crossfaderu. Mislim da je kontroler što posto pogodan. Savršen je.

Veliki zaokret je bio kad smo stavili gumb na gramofon. Odmah smo shvatili da je to prava stvar: postigli smo da ljudi imaju osjećaj da zaista dodiruju vinil, dodiruju ploču."

Prva ideja za DJ Hero bila je da se ide raditi hip hop igru. Logično, s obzirom na to da je

prethodni projekt FreeStyleGamesa bio B-Boy i svi su bili uživjeli u hip hop kulturu. Međutim, s vremenom su shvatili da moraju privući i drugu publiku, ljude koji vole plesnu glazbu ili pop. Ključno je bilo da ljudi mogu kontrolirati glazbu koja izlazi iz zvučnika.



DJ Hero vs. Guitar Hero

POSEBNA OPCIJA ZA DJ Hero bit će mogućnost da dva igrača igraju istodobno na DJ kontroleru i gitari. U igri će se pojaviti niz mikseva s rock stvarima tako da će materijala za zabavu biti dovoljno, a bit će moguć versus i kooperativni mod.

Chris Lee iz FreeStyleGamesa kaže: "Ciljamo i na fanove Guitar Heroa, njih će privući to drukčije iskustvo, ali i mogućnost da igraju u modu DJ protiv gitarista. Nadamo se da će se i oni zaljubiti u DJ Hero, ali vjerujemo da će i veliki broj kupaca igre biti ljudi koji nikad prije nisu igrali igru tog tipa jer nikad nisu u takvim igrama vidjeli glazbu koja im se sviđa."



ELECTRONICA vs ROCK

DJ Hero protiv gitare a može i kooperativni mod



PACHA
Prezentacija
DJ Heroa
završila je
u Pachi
jednom od
najpoznatijih
klubova na
svijetu



EUPHORIA
Kad publika
poludi
multipler se
udvostruči

FREESTYLEGAMES

Chris Lee i D.
Juarezovim direktor
i glavni remixer iz
razvojnog tima s
kojima smo imali
prilike razgovorati



HANDS-ON

Nakon sat vremena
igre shvatili smo da
je ovo igra za nas



Freestyleigrači su htjeli da glazba bude interaktivna, a ne da samo stapa na nečijem iPodu. Cilj je bio da igrači ima osjećaj kao da izvodi glazbu. Najlakše je bilo skupiti prodavce koji su htjeli da se njihove skladbe pojave u igri. Chris Lee kaže: "Bili smo šokirani što su Jay-Z i Eminem odmah pristali raditi s nama. Pokazali smo im glazbu i pitali ih žele li postati ambasadori igre i dopustiti da remiksiramo njihovu glazbu. Odmah su pristali, nismo to očekivali. Oni vide DJ Hero kao način da dopru do nove publike, do ljudi koji inače ne slušaju njihovu glazbu. I mi sami procjenjujemo da će oko polovine kupaca DJ Heroa biti žene. Tim za licenciranje glazbe u Activisionu, izvanredni odnosi koje sad imamo s glazbenim izdavačima i izvođačima, toga svega ne bi bilo da prvo nije došao Guitar Hero. Glazbena industrija je učila na Guitar Hero i shvatila da je ovo izvanredna prilika. To je novo iskustvo glazbe, interaktivno je, društveno, uključiva ljude u potpunosti. Ponosni smo što smo dio obitelji Guitar Heroa. Zamislite da smo došli s ceste, rekli nekome da ćemo uzeti njihovu glazbu i remiksirati je s nekom drugom glazbom te je staviti u videoigru. Ne vjerujemo da bi rekli da. A ustvari su svi bili oduševljeni našom ponudom." Kako se bliži datum izlaska igre, FreeStyleGamesu pristupaju razni izvođači koje developer nije uspio ili nije stigao zvati za suradnju na prvoj igri. Sve ih zanima kako da ubace svoje



MULTIPLAYER
Za DJ multiplayer
bit će potrebna dva
specijalna kontrolera

Svi miksevi u DJ Hero su originalni i ne mogu se čuti nigdje drugo

skladbe u DLC ili sudjeluju u izdasi savim izvjesnog nastavka. Očito je da glazbena industrija, suočena s padom prodaje CD-a i raširenim piratstvom, mora tražiti nove kanale kroz koje će prodati svoj proizvod, a upravo su igre tipa DJ Heroa idealne za to. DJ Hero mijenja i način zabave uz videoigre, barem Chris Lee tako tvrdi: "Puno smo testirali tržište i svjedoči nam se što ljudi vide igru kao mogućnost da je koriste kako bi puštali glazbu na svojim zabavama. To je potpuno različito od videoigra, pa i

ostalih igara zasnovanih na ritmu jer je inače riječ o izoliranom iskustvu. Naši prijatelji i ljudi iz ureda već pozivaju svoje prijatelje na zabave na kojima sami rade svoje set liste i igraju DJ Hero dok se ostali zabavljaju."

GP



Wii EKSKLUZIVE I ŽELJEZNA ŠAKA

METROID PRIME TRILOGY Wii

Samus Aran se vraća! I jača je no ikad! Ponajbolja pucačina u povijesti Wii konzole dolazi nam u vrlo privlačnom pakiranju. Gotovo točno dvije godine nakon premijere igre Metroid Prime 3: Corruption, Nintendo nam je odlučio servirati trostruku dozu zabave – Metroid Prime Trilogy! U ovom ćete bombastičnom paketu naći spomenuti Metroid Prime 3: Corruption, ali i prva dva dijela MP serijala koji su izašli još na GameCubeu, prethodniku Wii-ja. Da, i Metroid Prime i Metroid Prime 2: Echoes su ovdje – ali naravno, potpuno su prilagođeni novoj tehnologiji i sada ih možete igrati u punom widescreenu, s podrškom za 480p reprodukciju i uz istu nevjerojatnu Wii Remote / Wii Nunchuk kontrolu koja je i Corruption učinila planetarnim hitom. Žestoka Wii akcija, tri vrhunska naslova na jednom mjestu i u jednom paketu i sve to za cijenu jedne igre!

BRUTAL LEGEND PS3 / XBOX360

Jack Black, muzičar, glumac, bog komedije, hiperaktivni svestrani genijalac? Tim Schafer, briljantni tvorac Monkey Island serijala, Grim Fandanga i Psychonauta? Rock 'n' Roll? Heavy Metal? Nevjerojatna kombinacija akcije, glazbe i urnebesne avanture? Da. Brutal Legend nudi sve to. Jack Black daje glas, i u određenoj mjeri stas glavnim liku u ovom fenomenalnom naslovu. Heavy metal roadie Eddie Riggs bačen je u mitsko Doba Metala gdje je svijet stvoren i upravljan snagom Rocka. U tom se svijetu sve vrti oko rock / metal ikonografije a jaka, razorna glazba vlada cijelim univerzumom. Spremite se na suludu, duhovitu, neobuzdanu i glasnu rasturaciju u jednom od najinovativnijih i najluđih naslova sezone. I svih vremena. Jamčimo vam da nikad niste igrali ništa slično.

CONDUIT Wii

Wii konzola napokon dobiva ekskluzivni online shooter koji se može nositi sa vrhunskim FPS-ovima na drugim platformama. Conduit će vas smjestiti u svijet zavjera, političkih previranja, vanzemaljskih napada i futurističkog oružja i opreme. Priča će vas podsjetiti na spoj Da Vincijevog koda, X-Filesa i Dana nezavisnosti, a akcija na ponajbolje SF / thriller naslove. Conduit posjeduje i single player mod, i lako ćete uživati u igri prolazeći je sami, to nije ništa prema multiplayeru kojim se Conduit može podići. Ovo je područje gdje ova igra naprosto blista. Internetsko povezivanje putem Wii-ja za ovaj je naslov dodatno olakšano i učinjeno praktičnijim i bržim, pa ćete se začas moći upustiti u uzbuđujuću borbu sa živim protivnicima iz cijelog svijeta.

SPORE HERO Wii

Ova potpuno nova pustolovina po prvi puta nam donosi SPORE na Wii konzole! Stvorite svog heroja i borite se za spas svoje planete. Priča počinje rušenjem vašeg svemirskog broda i prisilnim slijetanjem na neobični vanzemaljski svijet. No sa vama su stigle i sile zla koje prijetje uništenjem stvorenja na planeti. Samo pravi heroj može spasiti svijet od te kozmičke prijetnje. Zasadite nove dodatke kako biste svog heroja opremili za opasne bitke i nevjerovatne pustolovine! Odsad i vlasnici Wii konzole mogu uživati u galaktičkim uzbuđenjima koja nudi izazovni i zabavni SPORE svijet!

SIM ANIMALS AFRICA Wii / NDS

Ako su vam se sviđali originalni SimAnimalsi, onda ćete biti naprosto očarani ovim naslovom. Iz šume se selimo u afričke savane i stepa, u netaknutu prirodu i egzotični životinjski svijet. Pripitomite afričke životinje i zagospodarite životinjskim carstvom u kolijevci čovječanstva! Lavovi, slonovi, nosorози, vodenkonji, gorile, zebre i žirafe samo su neke od životinja s kojima ćete dolaziti u kontakt. Istražite tajne sposobnosti i značajke divljih životinja; odgovorite na zabavne izazove kako biste otključali nove razine, predmete, pa čak i životinje te otkrijte najbolje čuvani misteriji afričkog životinjskog carstva! Pred vama su sati i dani uživanja u društvu životinja!





SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY PSP

Vlasnici PSP-a ove jeseni doista imaju dobar razlog za slavlje! Soul Calibur Broken Destiny inačica je mega-hita Soul Calibur IV prilagođena za ovu prijenosnu konzolu. Zahvaljujući nevjerojatnim značajkama sitnog ali dinamičnog PSP-a, Broken Destiny nije izgubio ništa od grafičke raskoši čak ni u ovom "kompimiranom" pakiranju. Jedina bitnija razlika je odsustvo Star Wars likova, ali oni su više nego adekvatno zamijenjeni neumornim Kratosom iz serijala God of War. Da, osim sa svim standardnim Soul Calibur likovima, ovdje ćete se moći boriti i sa jednim od najopakijih likova u svijetu video-igara. I publika i kritika slažu se u ocjeni kako je ovo jedan od vizualno najimpresivnijih naslova za PSP, i svakako jedna od najkompleksnijih borilačkih igara na ovoj prijenosnoj konzoli.



TEKKEN 6 PS3 / PSP / XBOX360

Kralj Željezne Šake se vraća! Čekanje se isplatilo! Ponajbolja tučnjava svih vremena ponovno je s nama – po šesti puta! Tekken 6 uskoro kreće u pohod na naše konzole. Evo samo nekih novih značajki koje će nas oduševljavati u tjednima i mjesecima koji dolaze.

Napredna grafika visoke definicije i nova tehnologija 3D animacija stvorili su najimpresivnije HD vizuale u povijesti Tekkena. Odsjaj sunčeve svjetlosti, svjetlosni i vatreni efekti, novi sustavi sjenčanja i nevjerojatna detaljnost stvaraju dosad nevidenu vizualnu dubinu i kompleksnost te oživljavaju atmosferu borilišta kao nikada prije. A i sama su borilišta sada dinamičnija i interaktivnija nego u bilo kojoj drugoj borilačkoj igri! Sada svojim udarcima možete lansirati protivnika kroz zid ili pod te otvoriti potpuno novu arenu. Ili će vas usred borbe iznenaditi kakva eksplozija automobila ili rušenje helikoptera. Akcija nikad ne prestaje, čak ni u pozadini! LET'S GO!

NBA LIVE 10 PS3 / PSP / XBOX360

Autentična košarka – tijekom cijele sezone! To je geslo novog izdanja najbolje košarkaške simulacije na planeti – NBA Live 10. Novi nastavak NBA Live serijala donosi vam kontrolu bez presedana, bez obzira na to jeste li u napadu ili obrani, poentirate li ili gradite akciju. Emocije, naelektriziranošću atmosfere i intenzitet srazova rast će ovisno o tome igraru li stari rivali, koji je dio sezone i u što se u nekom trenutku igra. Novi sustavi evaluacije procjenjivat će kako će igrači igrati kao momčad te računati postotke uspješnosti poentiranja i brojne druge statistike. Virtualna sezona u sekundu će pratiti pravu do zadnjih detalja, ali na vama je da promijenite ishod stvarne utakmice ili pokušate replicirati realne rezultate svojom izvedbom na terenu. Provjerite kako je to igrati najbolju košarku na svijetu! Uskočite u NBA Live 10!



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP most wanted

1.

Brütal Legend

Activision [PS3, X360]

Botić i ekipa su pustili kosu i poklonili se Bogu metala... Rocktober je stigao!



2.

Assassin's Creed II

Ubisoft [PS3, X360, PC]

Koliko god bili iznitrani Eziovim volcoverom usakaženim žestokim talijanskim naglasom, ne možemo dočekati da naglasuče uronimo u spletke renesansne Italije.



3.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision [PS3, X360, PC]

Američki mediji su digli frku nakon što je objavljen novi trailer u kojem se otkriva da se dio igre događa u eksplozijama devastiranoj Washingtonu.



4.

Dragon Age: Origin

EA [PC, X360, PS3]

Upravo smo se bacili na čitanje drugoga, tek izlaska prequel romana i nikako da se ostavimo Character Creatora.



GP foto



30

Dead Rising 2

Zar može još krvavije i još brutalnije?



TIHI RAD

Sama činjenica da smo ovaj mjesec sve oblike vijesti i najava novih igara morali svesti na goli minimum nije rezultat nerada sve brojnijih developer studija, nego uranjenog predbožićnog razdoblja kratoga igara. No bez obzira na to, informacije o novim projektima koji još dugo vremena neće biti najavljeni počele su lagano dolaziti sa svih strana. Glasine o Resistanceu 3 čiji se prvi poster pojavio doduše u jednom filmu, zatim o razvoju inFamousa 2 te o tome kako će Assassin's Creed III biti vjerojatno smješten u Drugi svjetski rat tek su dio neslužbenih vijesti koje pokazuju da se iza zatvorenih vrata razvojnih studija radi punom parom. Ipak došli smo do doba godine kada se svi usredotočuju na ubiranje plodova svojih dugogodišnjega rada a najave se čuvaju za prvu polovinu iduće godine... Tko uostalom uz sve te izlase igre stigne misliti na ono što ćemo tek moći zaigrati za godinu, dvije, tri.

—Damiir Đurović

26 _ White Knight Chronicles

27 _ Grand Theft Auto:
Chinatown Wars (PSP)

28 _ Ratchet and Clank:
A Crack In Time

29 _ Resident Evil:
The Darkside Chronicles

30 _ Dead Rising 2

GP igrali smo



28

Ratchet and Clank: ACIT

Žateželi smo se odlične platformerske akcije na trojci



Konkurencija Final Fantasyju?

White Knight Chronicles

Igra u kojoj nećemo biti glavni lik nego njegov pratitelj, već i time zvuči zanimljivo. A i izgleda prilično dobro...

IZLAZI POČETKOM 2010. ŽANR RPG IGRAČI 1-6 PROIZVOĐAČ LEVEL-5 IZDAVAČ SCE
[HTTP://WWW.JP.PLAYSTATION.COM/SCEJ/TITLE/SHIROKISHI/](http://www.jp.playstation.com/scej/title/shirokishi/)

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

FACT TABLICA

- _ duljina igre oko 100 sati
- _ detaljan sustav modeliranja likova
- _ kreiranje raznovidnih oruđa iz skupljenih resursa
- _ borba na poteze u action-time battle stilu
- _ kooperativna mrežna igra

Proizvod suradnje Sonyja i programerskog studija Level-5 (Dark Cloud, Professor Layton, Dragon Quest VIII i IX...), White Knight Chronicles već je neko vrijeme u prodaji u Japanu te smo

ga na stranicama GamePlaya već spominjali. No sada smo na isprobavanje dobili europsku verziju koja u dućane stiže početkom sljedeće godine te možemo s vama podijeliti dojmove.

U RANGU S NAJBOLJIMA

Prema osjećaju igre, stvar vrlo sliči Final Fantasyju XII, jer u stvarnom vremenu krećete se 3D okolišem i sukobljavate s protivnicima. Taktičari neka budu



BEZ PRETJERIVANJA

Animacije koje razrađuju priču su jako lijepe i nisu previše patetične

Who are you?

**KOMBO**

JE DRUGO

RJEŠENJE

linije uz dno
ekrana ispunjena
napadima
predstavlja set
poteza koje
možete objediniti
u simboli

mirni jer borba je ipak djelomično na potezu - nakon svakog napada slijedi vrijeme "punjenja" prije nego možete izvesti sljedeći, u standardnom active-time battle stilu. Akcija čak pomalo sliči na MMORPG, osobito kada vodite više likova i borite se protiv više protivnika

odjednom.

Naravno, vi uvijek upravljate samo jednim likom a ostali slijede i djeluju prema postavkama koje ste unaprijed definirali (liječi, napada, koristi magiju...). Ono što svakako prije borbe treba definirati jest set komandi dostupnih

NASTAVAK U PRIPREMI

IAKO PRVI DIO nije postigao pretjerano veliki uspjeh (u Japanu, gdje je izdan još krajem 2008., do sada se prodao u osrednjih 310.000 komada), na nedavno završenom Tokyo Games Showu najavljen je i nastavak ove igre - *White Knight Chronicles: Awakening of Light* and

Darkness. O nastavku je za sada jedino poznato da će sadržavati dva načina grupne igre od kojih će jedan nuditi kooperativno igranje učetvero. Sony očito očekuje dobru prodaju prvog dijela u Americi i Europi, pa WKC možda preraste i u poduži serial.



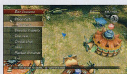
brzim odabirom od kojih je moguće slagati razne kombiove. Zanimljivo je da u kombio možete povezati udarce različitih vrsta te magične napade, a prema onom što smo vidjeli, kombiovi su primarno namijenjeni borbi s opasnim protivnicima jer oni "obični" padaju već nakon nekoliko rundi standardnih udara. Ipak, i bezvrijedni imaju svoju svrhu jer njihovom izvođenjem skupljate akcijske poene potrebne za izvođenje složenijih akcija ili transformaciju u divovskog viteza koji može izvesti samo Leonard. On je, kao što smo već pisali, glavni lik igre i ne možete ga dizajnirati, a lik koji sami kreirate na početku (uz brdo općih) samo je pratitelj i vaš avatar za mrežni dio White Knight Chroniclesa.

BOGATO, LIJEPO I ZANIMLJIVO

Lutali smo različitim lokacijama, borili se, kreirali oružja od pronađenih materijala i razvijali vještine naših likova te dobili dojam da se radi o vrlo ispoliranoj i pristupačnoj igri koja je uz to iznimno duboka i bogata sadržajem. Ne treba zanemariti da je samostalna avantura tek dio igre dok je velik dio sadržaja dostupan samo na mreži, a budući da europski serveri još nisu aktivirani, to nismo mogli testirati. Sa zanimljivim sustavom borbe,

BIT ĆE BOLJE NA MREŽI

NAJVEĆI PRIGOVORI JAPANSKOJ verziji WKC-a odnose se na mrežnu verziju igre. Naime, u bilo kojem trenutku vaš lik (dakle ne glavni lik igre, nego lik koji kreirate) može na mjestu za snimanje pozicije aktivirati mrežnu igru i uputiti se na neku od mnogobrojnih misija dostupnih samo online. Te misije je moguće igrati kooperativno, no prilično su jednostavne i svrde se na borbe s opasnim protivnicima nakon kojih dobavate materijale potrebne za proizvodnju moćnije opreme – prilično slično konceptu koji koristi serijal Monster Hunter. U verziji koja će slijedeće godine izići u Europi, upravo bi mrežna komponenta trebala biti nadograđena. Za sada je potvrđeno da će igri biti dodana mogućnost razgovora među igračima, a nadamo se da bi i struktura misija mogla biti promijenjena ili obogaćena.



SJEČATE LI SE DARK CLOUDA?

Jedna od specifičnosti online igre je i Geocrona – grad koji svaki igrač može izgraditi i u njemu okupljati prijatelje prije nego zajedno krenu u rješavanje misija



lijeptom grafikom (dapače iznimnom što se tiče CGI animacija na koje nailazite tijekom priče), pomalo čudnovatim situacijama i ne prejerano dosadnim komentarima likova (neki su čak bili i humoristični), White Knight Chronicles nam se čini kao potencijalno vrlo pozitivno iznenađenje u relativno slaboj i u posljednje vrijeme dosta neatraktivnoj ponudi japanskih RPG-a. Bar dok ne dođe Final Fantasy... a to zna, i tog bi diva jednog dana trebalo zamijeniti nečim novim. **Berislav Jozic** (ružičasti)

GP FOCUS

Vrlo igrivo, lijepo i zanimljivo, no čini se da će samostalna igra biti tek priprema za mrežnu zabavu. Što će možda odbiti ljubitelje klasičnih RPG-ova.

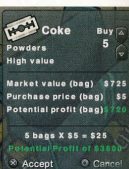


\$725

0/50

DILANJE
Najrazađeniji element
Chinatown
Wares i glavni razlog što je ograničen na prodaju samo starijima od 18

Denny
If you don't have euros I'll take dollars.



Gužva u kineskoj četvrti, drugi put

Grand Theft Auto: Chinatown Wars PSP

Nakon finansijskog podbačaja na DS-u Rockstar na PSP donosi znatno poboljšanu verziju

IZLAZI 23. LISTOPADA ŽANR SANDBOX AKCIJA IGRAČI I PROIZVOĐAČ ROCKSTAR IZDAVAČ TAKE 2 [HTTP://WWW.GTA.COM](http://www.gta.com)



Oiginalni Chinatown Wars na DS-u od samih početaka razvoja igre bio je osmišljen kao naslov koji će iskoristiti prednosti te platforme i spojiti ih s kvalitetama toga serijala. Razvojni tim je u tome uspio i stvorili su jednu od kritički najbolje ocijenjenih igra ove godine. Nažalost pokazalo se da više na casual igranje orijentirana DS populacija nije u nekim značajnim brojkama odlučila zagristi Rockstarovu udicu i stoga je sa željom da vrate uloženu lovu napuštena ideja o DS ekskluzivnosti. PSP konverzija koja dolazi samo šest mjeseci poslije sadržavat će sve elemente kao i ona za Nintendoov prijenosnik, uz njih bitnih poboljšanja te izmjena u kontrolama. Najbolja promjena je gubitak kontrole preko ekrana na dodir koje su bile ključne u brojnim mini igrama a sada su prilično uspješno zamijenjene raznim kombinacijama uporabe thumbsticka i shoulder buttona. S tehničke strane također je oduzdan niz poboljšanja, od znatno više rezolucije do uporabe naprednijih lighting efekata. Usporedite li direktno Chinatown Wars na DS-u i PSP-u nećete doživjeti da izražaja dolaze nemjerljivo kvalitetniji audioefekti te

FACT TABLICA

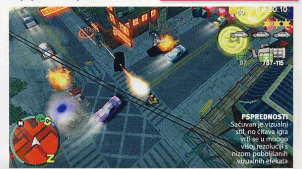
- znatno veća rezolucija i bolji frame-rate
- prilagođene kontrole
- dodani napredni lighting efekti
- osjetno kvalitetniji audio u odnosu na DS verziju

soundtrack. Je li to sve dovoljno da Chinatown Wars ponovo pola godine poslije privuče nešto brojniju gaming populaciju nismo sigurni, ali svakako, ako ga niste imali priliku zagristi na DS-u, nemojte propustiti ovu priliku, i to već krajem mjeseca.

Damir Đurović

GP FOCUS

Kritički gledano i DS verzija je bila odlična, a doklaskom na PSP Chinatown Wars konačno će rukama ispravno ciljan core gamer populacije



PSPREDNOSTI
Sadržaj je vizualni stil, no čitava igra niti se u načelu nije poboljšala rezolucijom, a niti poboljšala vizualni efekti

DVA CLANKA NA DVA NEPRIJATELJA

Upravljanje višenamernom oružjem
 za Clanka, da se umirni kada bude
 potrebno



Hoće li se ponovo susresti?

Ratchet & Clank: A Crack in Time

PS3
 exclusive

IGRALI
 smo

Nakon što je simpatični dvojac nasilno razdvojen, u ovom nastavku upravljat ćemo obojicom u pokušaju da se ponovo udruže

IZLAZI 30. LISTOPADA ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI I PROIZVOĐAČ INSOMNIAC IZDAVAČ SCE [HTTP://www.us.playstation.com/ratchetandclank/](http://www.us.playstation.com/ratchetandclank/)

Clank je zarobljen, Ratchet ga traži, kapetan Qwark mu pomaže – to je sažetak priče koji spaja A Crack in Time s prošlim nastavcima serijala i bit će vam sigurno poznati iz nekoliko humorističnih animacija dok se igra instalira na vaš hard disk. Stvar počinje kao da ste tek jučer ugasili Tools of Destruction (ili kratki proslodilnici Quest for Booty), ali će sasvim ugodno u priču uvesti i one koji se s Ratchetom i Clankom još nikad nisu susreli. Otkaćeni humor, luckasti likovi, tema svemirske opere... sve je tu i poziva vas da zaronite.

ŠTO SE PROMIJENILO

Prvih nekoliko minuta kroz koje će novi igrači učiti kontrole (prvo robotička Clanka a onda mačkasto Ratcheta) iskusne će poznavatelje serijala natjerati da pomisle da se ništa posebno nije dogodilo. Naći ćete, doduše, na nekoliko lokacija na kojima čudna energetska polja usporavaju

FACT TABLICA

- nova oružja i uređaji
- novi protivnici i lokacije
- direktni nastavak priče o potrazi za Clankom
- veći naglasak na istraživanje i borbu u svemiru
- upravljajte vremenom da riješite zagonetke i svladate prepreke

ili mijenjaju tijek vremena, no vidjeli smo mi i čudnijih stvari u R&C-u do sada. Tek kada kao Ratchet sjednete u svoju letjelicu i zapucate po protivnicima, pa sletite na obližnji svemirski brod napučen negativcima, i kad, malo kasnije, kao Clank naučite preuzeti kontrolu nad tijekom vremena, saznat ćete što to novo GIT donosi.

A dok su novi elementi svakako dobro implementirani, izvrsno idu uz način igre i unose novitete u pristup problemima, nećemo se njima baviti sada nego u

TEHNOLOGIJA I TRAVA

Dizajn lokacija koje smo vidjeli vrlo je raznolik – od prirodnog okoliša do tehnoloških čudesa



POPUT FINAL FANTASYJA

Iskustvo iz Final Fantasy serijala R&C sada postaje poznato po vizualnim animacijama koje su, za razliku od onih u FPS-ovima, ispunjene humorom. Na episk dejan je postupa



NAJRAZORNJIJI MAČAK U GALAKSIJI

Znam da je Ratchet po vrsti lemaja, ali ostalo je točno

prikazu koji očekujete u sljedećem broju. Jednako tako nećemo nabrajati nova oružja koja Ratchet u svojoj avanturi nalazi i kupuje (ima ih mnogo) te modifika na nove načine (možete im mijenjati i boju). Reći ćemo samo da je kolekcija plijuka koju smo skupili nakon prvih pola

sata uključivala i oružja razoma na kratki doomet i dalekometne automate i otkaćene strojeve upotreba kojih u isto vrijeme

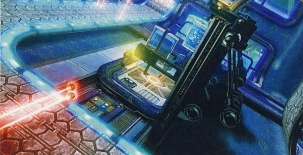
SVEMIR PREPUN IZNENAĐENJA

DIO IGARA RATCHET & Clank koji je pisao ovih redaka uvijek najviše smetao bile su animacije putovanja svemirom do slijedećeg planeta, koje su maskirale vrijeme učitavanja. No sada je stvar drukčija – i to ne u smislu učitavanja nego svemirskog putovanja. Ono se odvija tako da kao Ratchet zaista upravljate svemirskim brodom i birate u kojem ćete smjeru letjeti i na koji planet ili

njegov mjesec sletjeti. Osim planeta koji imaju vezu s osnovnom pričom, svemir je pun lokacija koje su tek neobavna zabava te skrivaju bonuse u obliku zlatnih vijaka (za otključavanje bonusa) i drugih iznenađenja. A letenje svemirskom i napucavanje protivnika koji vas pokušavaju napasti u prolazu svidjelo nam se jer predstavlja zabavni i drukčiji predah od platformske akcije na planetima.

ZALIEPLJEN ZA STROP

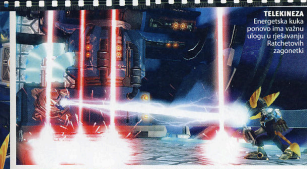
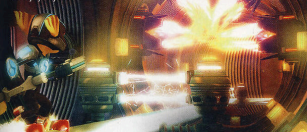
Gravitacijske cizme kojih će vam dosta. Nadamo se da ne patite od vertigolence.



UČITI OD NAJBOLJIH Insomniac je očito učilo od Nintendo koji u igre Zelda uvijek ubaci dodatne mape i lokacije u vrijeme putovanja unutar glavne priče

NE MOŽE BEZ GRINDANJA

Samo što to u Igrama R&C nije doveden nego jedan od uzbuđujućih dijelova



TELEKINEZA
Energetska kuka ponovo ima važnu ulogu u rješavanju Ratchetovih zagonetki



POBUNA ZA ORUŽJE
Ako je ključno uzbuđujuć ljubitelje pijača, što će tek reći na ovo?

izaziva smijeh i kaos. Ratchet je, kao i uvijek od sada, majstor sa svima njima a ujedno i spretni u skakanju i korištenju raznih otkrivenih uređaja u svladavanju najraznolikijih prepreka na svom putu.

METALNI MALIŠAN U AKCIJI

A Clank? On će, izgleda, veći dio ove igre provesti odvojen od svog prijatelja i partnera, no kako se u Secret Agent Clank dokazao kao samostalni junak, i ovdje će dobiti vrlo značajnu ulogu. Dijelovi u kojima upravlja njime prije svega su usredotočeni na logičko-plaformsku zagonetku. Ili su takvi oni koje smo do sada vidjeli. U svakom slučaju, dinamika igre je dobro izbalansirana pa nakon kaotičnih sekvenci razaranja sa Ratchetom

dobro dođe istraživanje i razmišljanje s Clankom. Ukratko, prema nam se još jedan svemirski hit, a svi oni koji se do sada nisu upoznali s dvojcem koji objedinjuje Nintendo Super Marija i Microsoftova Master Chiefa u nešto mnogo neozbiljnije, ali savršeno jednako zabavno, ponovo će dobiti šansu koju ne smiju propustiti.

Berislav Jozic

GP FOCUS

Osnovna igra već se dokazala i kvalitetna je kao i uvijek, a novi elementi osiguravaju da ćemo u društvu jednakih svemirskih heroja ponovo uživati

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

PAMETAN ALI INERTAN

Ili je, pod kontrolom umjetne inteligencije, ponajbolji prikaz pametno iako bez inicijative



Još malo i među nama su - a mi smo se s njima družili prije vas

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Iako crpi inspiraciju iz Resija 2, DC nas je u testnoj misiji odveo u Južnu Ameriku

Wii
exclusivo
IGRAU
SMO

IZLAZI 27. STUDENOG ŽANR PUČAČINA IGRANI 1+2 PROIZVOĐAČ CAPCOM IZDAVAČ CAPCOM [HTTP://WWW.RESIDENTEVIL.COM/DARKSIDE](http://www.residentevil.com/darkside)

O no što u nekoj igri Resident Evil ne bismo očekivali jest neograničeno količina streljiva – no otkrili smo da toga u Darkside Chronicles ima, iako samo za osnovni pištolj. Družja je, naime, puno i može se mapirati na tipke za smjer na Wiimoteu tako da ih možete brzo aktivirati u tijeku borbe, a maleni pištolj za koji imate neograničeno metaka jednostavno je bezveze u usporedbi s magnumom, puškom ili automatikom kojima smo baratali. Ukratko, jače oružje bolje razara zombije na koje smo, zanimljivo, našli u Južnoj Americi, u misiji koja prilično sliči na prvi level Resident Evila 5 – prije svega po paleti boja koja obiluje žučkastim tonovima i znatno je svjetlija nego što bismo očekivali od igre koja bi trebala biti povezana s Resident Evilom 2. U misiji su sudjelovali Leon S. Kennedy (RE2 i 4) i Jack Krauser (RE4) a protivnici nisu bili samo hodajući

FACT TABLICA

- pričom oslonjen na Resident Evil 2 i Code: Veronica
- automatsko podjeljivanje težine prema vještini igrača
- glazbu potpisuju Shusaku Uchiyama i Takashi Mikura
- ikovi iz RE u glavnim ulogama, uz ostale poznate, ali i nove

mrtvaci nego i raznolike mutirane i prilično agresivne životinje. Od značajnih detalja primijetili smo da predmete koje skupite (npr. biljke za liječenje) možete sačuvati i upotrijebiti kasnije kad vam trebaju, a razveselilo nas je i to da, također za razliku od drugih sličnih pučaćina, igru možete igrati i samo Wiimoteom. Opceniti dojam je vrlo dobar, kako zbog kvalitete grafike, tako i zbog brzine i intenziteta akcije, ali, barem u ovoj misiji, od straha nismo osjetili ni 's'. A to je također nešto što očekujemo od svakog Resija.

Berislav Jozic

GP FOCUS

Intenzivno, brzo i lijepo, ali za sada ne i zastrašujuće

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



KOJA JE OVO GENERACIJA?
Borbe do kojih u već intenzivne su nas vizualnom kvalitetom i kvalitetom ispružimo očekivati od Wiija



MRZIM PAUKE
Mrbzi sim ih u prvom Resiju, mrzim ih i sada

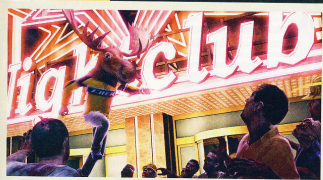
Dead Rising 2

Ni George Romero se ne bi postidio

IZLAZI 2010. PROIZVODIČ BLUJE CASTLE IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://WWW.DEADRISING2.NET/](http://www.deadrising2.net/) PLATFORME: X360 / PS3 / PC

Obožavamo incidente u igrama. Pogotovo one u kojima je tamo neki virus pokrenuo pošast u kojoj su svi zaraženi postali zombiji, jer tada takva igra ponudi samo jedno, vrlo očito rješenje, a koje nas je do sada rijetko izneverilo. Ubijati zombije jednostavno pruža veliko zadovoljstvo, vjerojatno zbog osjećaja superiornosti, a kada vas igra potiče na kreativnost pri toj radnji, onda znate da igrate nešto čarobno. To je, barem fanovima zombija, upravo bio originalni Dead Rising, jedna od ponajboljih ranih Xbox 360 ekskluziva koja je osim spomenutog "kreativnog" igračkog pristupa ponudila i vjerojatno najveći broj zombija koje je trebalo lišiti egzistencije. Dobro, osim na Wiiju, gdje je bilo ukupno sedam zombija. Tri godine poslije i nastavak je najavljen, a ovaj put ćemo genocid zombija činiti iz čizama drugog lika, na još raznolikije i domisljastije načine, nad još brojnijom hordom.

FORTUNE CITY



KAO ŠTO JE to slučaj s glavnim junakom, tako je i s mjestom radnje, jer Dead Rising 2 će se odvijati na novoj lokaciji, a ne u Willametteu. Fortune City je, kao i Willamette, fiktivni grad koji čine dugačke ulice, brojne zgrade i luksuzni hoteli koji ruku na svakom uglu. Brojna mjesta koja se u nepravdijim bojama reflektiraju na svakome: kocka, kasino, knoćvorane, kazališta... Zvuči poznato? Fortune City, raj za kockare, očito je inspiriran Las Vegasom, što Dead Risingu sada daje primjetno drukčiji ambijent.

ISTOK - ZAPAD



JEDNA OD PRIMARNIH zadataka koji su si Keiji Inafune i Capcom zadali jest da nam u obliku konačnog proizvoda ponude pravu mješavinu igračkog stila kakav vidamo u zapadnjačkim nadlovima, to istočnjačkog duha kojim njegovni igrači i Capcomovim pedantima ne oskudijevaju. Čak nam je teško pomisliti da bi jedan kanadski razvojni tim, kao što je Blue Castle, bio u stanju kreirati gotovo neopisivo apsurdno i luskasto koncipiran sadržaj poput ovog koji nas očekuje u DR2, od kreativnog onizma, preko brojnih cameo parodija, do konstantno umješne kombinacije britanskog nasipja, ostilne priče, neodoljivog humora i trazijske atmosfere kojom bi i George Romero bio zadovoljan.

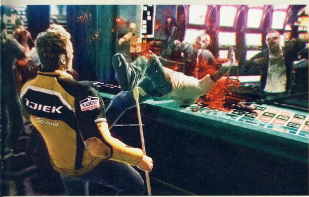


NAKON INCIDENTA u Willametteu i otkrivanja da je u svemu tome vlada opet imala svoje prste, virus se sa Santa Cabeze proširio na cijele Sjedinjene Američke Države, a zahvaljujući Franku Westu političke ustroje su otkrivene. Nekoliko godina poslije situacija se nije poboljšala, a naš najdraži fotoreporter više nije u središtu pozornosti, jer radnja Dead Risinga 2 dobiva novog protagonista, Chucka Greenea. Blizog prvaka u motokrosu koji će se zateći usred najgorde zombija nad Fortune Cityjem. Prije njim je sada naok zadatke, u kojim se mora probiti kroz gure zombija ne bi li izvađao preživjeli i svoja vlastita kćer. Kako će se radnja dalje odvijati, ne znamo točno tako imamo nekoliko ideja, no u svakom slučaju ovo je sasvim dovoljno da masakr zombija dobije smisao. Ako je takvo što uopće potrebno.

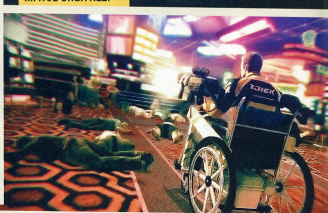
GDJE GOD SE OKRENEM, ONI SU TU



KANADSKI DEVELOPER Blue Castle Games potencijalno je veliko unapređenje Dead Risinga, što nagovještavaju i Inafunove optimistične izjave upućene naslovno sjajnom novom partnerstvu s ljudima koji razumiju isletu ovog projekta i koji su spremni na kompromise kako bi stvorili savršeni spoj zapadnjačke i japanske igre i time zadržali prepoznatljivu ugodu Dead Risinga: Blue Castle je ostao pri istoj tehnologiji, no prvi podaci dokazuju da je riječ o usavršenoj engineu koji je već sede u štampu prikazati čak desetak puta veći broj zombija na ekranu, njih oko 7 tisuća, u odnosu na 7-8 stotina iz prethodnika. Svak tvoj igra trenutno pati od usparavanja i pada frameratea, no uzimajući u obzir da je prikazana verzija na TGS-u u vrlo ranoj fazi razvoja, nismo preterano zabrinuti.



OSIM ČINJENICE Dva čemo sada maskirati, mnogo brojniju količinu smrdeblje bljedožute boje, te da nas u drugom dijelu čeka namazak i, u stvari, sadržaj, DRŽ je tipični nastavak koji 'tore na sigurno' i ostaje pri čemu to je originalni, zapravo valjalo. To se prije svega odnosi na sustav borbe koji, ruku na srce, dosta ne treba dodatno komplicirati, nego ostati pri jednostavnoj mehanici i ne zamarat se animacijom comba i brojem poteza, jer hand-to-hand boba i izvođenje comba su samo mali aditiv brutalnoj akciji! podastati kakvu smo iskusili prije tri godine. Sudeći prema svejma vidjenoj, upravo nas to i očekuje.



VALJALI SMO SE od smijana kad je Capcom prvi put prikazao invalidska kolica nauružana dvjema teškim strojcima i sačmarima, a opremljena tehnologijom, koja su o čita, možda mirnicu prejeranja, no definitivno umešana, parodija Stephena Hawkinga. Takva komična kreativnost igrat će itekako veliku ulogu u DR2, što je inače potvrdio u intervjuu na TGS-u, te je nadodao da smo vidjeli samo vrhuncu od onoga što nas u finalnoj verziji očekuje. S obzirom na Chuckovu profesiju, vazit ćemo se i motorom, ali ne čje ćemo strane upravljača pričvrstiti dvije motorne pile i proizvoditi se dislovce kroz more zombija.

MAD WORLD

U fazi smo igre industrije u kojoj jedinstveno moraš ponuditi neki oblik multiplayera, jer sama singleplay kampa nije dovoljna. Buduće igre, multiplayer će biti kao Dead Rising 2, to je definitivno jedna od stvari koje će biti u igri. Također, kao što smo već spomenuli, kao što znamo kako će se igak raziti o kompetitivnoj komponenti obliku "Terror Is Reality", TV show koji se odvija u Fortune Cityja, u kojem se ljudi mogu pojaviti u igri i biti ubijeni. Također, nastanak protiv zombija, što nas ponovo podsjeca na MadWorld. Unutar različitih rundi, odnosno mini igara, najtežim ćemo se protiv drugih igrati po principu "ko ubije više zombija, dobiva više poena". Također, kao što smo već spomenuli, u svakoj će biti jedna od tri priče tema, a jedna od njih, poputno direktno, iako igra, poput loših rogovu prijevika na glavu.



FOTO FINIŠ

U POČETKU SMILI bih skeptični, no sada smo uvjereni kako je dolazak Biele Castlea na pozornicu izvrsna odluka Capcama, koji je proizlaza iz inafuneforne ogorčenosti padom kvalitativnih i originalnih proizvoda u japanskoj industriji. Osim toga, Biele Castles je i jedan od najboljih vrtloga nadmašta, sustav borbe obogaćen novim, realističnim modelom rezanja zombija, a sve to uz pregršt novog sadržaja. Uz uvjete se razmišlja o ostanku načina igranja *Dead Rising 2 Hour Mode*, kao i nekim drugim igracim dostupnim, poput fotografskaj, ali još nije poznato. U pitanju je, dakle, to što je spomenuto. Misljale je potencijalno ispraj dolazak i preneti smo jer ćemo napokon biti u stanju uvjeriti se to je najbolji oblik zombija bitki. *Dead Rising 2* još uvijek nije dobio datum izlaska, no nadamo mi se slijedeće godine, vjerojatno je u prvoj polovici. Najbolji u izbori razna faza u kojoj je na TGS-u predstavljati.



Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Obijesno, pompozno, kratkovidno i kukavičko.
Naprasito, uobraženo, licemjerno te pokupljivo.
Čak i ne treba biti nasilno. Asocijacije?

Slušam ga i ne vjerujem svojim ušima:
- Dragi moj, naš će narod napredovati samo
od poljodjelstva. I ja sam rođen na farmi,
i moji su roditelji bili pripristi seljaci, pa vidi što
od mene nastalo! Ako sam mogao ja, svi bi to
rijima falilo! Ovim stekomotom dnevni plaće svim
farmerima, da se ne bi kao i ja radali u siromaštvu!
Mmmda, ja sam kao davolji šegrt zadužen za
izgradnju i planiranje, odnosno, za provođenje
volje najdražeg sina naroda, ali čekam svoj
trenutak. Jednom će mi valjda okrenuti leđa...
Kada smo napokon nekako isplivali iz dugova
i punili budžet crkavicom od prodaje bazana i
duhana, veliki vladar sreo me u hodniku i samo
prisapnuo kako ima genialnog nećaka koji je
izumio osobno pokretalo na raketi pucni,
najveći izum još od kočaka, pa bi ga trebalo malo
poduprijeti, naravno sredstvima iz proračuna.

- A u našem proračunu ima dovoljno, zahvaljujući
mojoj planovskoj politici, je li...?

Mmmda, jedina prilika kada sam se posuda
dogodio se kada je u svojem prvom državičkom
potpisivanju (nije ih bilo previše, nitko ih nije dočeka
na službeni primanja na naš otocić) sjeo u avion
i otputovao u SAD. Možda im nestane goriva...
možda se sruše u nekoj džungli, a ostanki im
ponađu tek za dvadesetak godina, na snimanju
Indiane Jonesa... možda će ga CIA zadržati
u zatvoru i nikada ne pustiti, kao Noriega za
neklih tridesetak godina...

Ništa od toga nije mi bilo ispunjeno. Zvrndov se
vratilo s američkim planovima za elektranu:
- Pogledaj što su nam naši prijatelji dali!
Industrija, a ne glupo poljodjelstvo! Godinama
si sputavao naš narod svojim farmama i
nedostatom proizvodnjom, ti i tvoje primitivne
ideje! Naredujem ti da od zemlje napraviš
industrijski raj, a od seljaka vrijedne radnike! I
zašto toliko plaćaš farmere? Samo se izležavaju po
poljima. Kreši to!

Mmmda, sada se već osjećam kao u vojsci trpici
nepismenog idiota od poručnika. Ako već njega
nisam ubio...

Nekoliko mjeseci od izgradnje elektrane, inspekcija
javila o čudnim kvarovima uzrokovanim
nepravilnim planovima prototipa koje su dali
Ameri. Pustili da se raspadne ali investirati još
toliko za reparaciju? Nema veze, u međuvremenu
smo izgradili naftno polje i rafineriju na obali, a i
napokon izgrađena tvornica cigara daje dobre
prihode, popravljajte, bit će gotovo do izbora.

Barem se njih ne moram bojati.

- Ah dragi potomoče, kako narod... dobro,
dobro, ništa se ti ne boji za ove izbore i neka te ne
uznemiruju predizborne ankete, imam ja dobre
prijatelje, za razliku od tebe, one od elektrane, znaš,

sve će to oni srediti...

Mmmda, u prebrojavanju glasova neradaona je
nestalo nekih stanovnika koji bi glasili protiv, a
isto tako nenadano pojavilo se dosta pripadnika
našeg raseljenog naroda koji nije mogao živjeti
od poljoprivrede, koji su, zamislite, glasili glas
za velikog vodu. I nikom ništa. Dva mjeseca kasnije,
na stoću nalazim poruku u kojoj stoji da smo našim
prijateljima za zahvalu oko nekih vjarskopolitičkih
poslova darovali nešto malo... U bunili prelazim
preko mape, kontroliram sve tvornice, ne, one su
još u našem vlasništvu, čekam na hotele koje smo
izgradili odričući se većeg BND-a, no i nad njima
imam kontrolu. Naftna polja! Moj Bože, dao je
nafta polja... ali ne, i ona su još naša, te nevoljko,
dijela Kariba, mjesto gdje se sljeva i preraduje sva
nafta... i otkrivam kako je postala privatno
vlasništvo. Vrijeme je da popričam s prijateljem u
KGB-u...

Ovaj Tropico je zapravo prokleta igra. Toliko
smislena da malo i zaboli. Na koncu, to može
bolje od nas poznavati sve mehanizme korupcije,
nepoznatima i održanja na vlasti, jer očito mi tvori
igre ne znaju sve fore koje im mi možemo reći, no

pokrađenom bogatstvu. Hvaljevrijedna izmislaka
Francisca Maciasa Ngueme, satrapa Ekvatorijalne
Gvineje koji je uništio zemlju i proterao ali pobio
dvije trećine stanovništva, ne tješi previše. Kada
su ga nakon državnog udara uhvatili u sumi, nitko
od Gvinejaca nije htio izvršiti najstrožu kaznu,
obamrli od praznovjernog straha kulta ličnosti koji
je Ngueme godinama stvarao, pa je za to pozvao
odred marokanskih vojnika.

I nemojte misliti da je većina ovih luđaka afričkog
ili južnoameričkog porijekla, diktatorstvo je
izmisljeno u našoj uljuđenoj Europi, još u starom
Rimu, i sve do dvadesetog stoljeća značilo je
pozivanje sok vladavine čvrste ruke sa svim
odnostima, kada je trebalo zamijeniti neefektivnu
administraciju. Od Julijusa Cezara (magistratus
extraordinarius) preko Garibaldija (koji uvijek u
pozitivnom smislu, jer uvođenju upravljanja Italije
predao je vlast karli Viktoru Emanueleu II.),
pa do promjene istočnoeuropskih Honeckera,
Živkova, Hoxha i Kadara. Svi umrli u dubokoj
senilnosti, rijetkima se spremalo suđenje da bi se
odustalo zbog pođmalka dobi.

Najpasmurdniji trenutak razmišljanja o vladanju,
ili privremenom upravljanju, kako bi to u

I nemojte misliti da je većina ovih luđaka afričkog
ili južnoameričkog porijekla, diktatorstvo je
izmišljeno u našoj uljuđenoj Europi

samnjam da bi nam itko vjerovao.

Trenutačno surfam po netu i tražim diktatore koji
su vladali zadnjih pedeset godina. Oni stariji me
ne zanimaju, jer mogli su stradati u posljednjem
velikom ratu, kao Hitler ili Mussolini, kojeg su
strijeljali pa objesili za noge usred Milana, pa
spalili - tj. to je rat, ljudi u njemu ionako polude
i traže pravdu na najradikalnije načine. Zanimaju
me diktatori, ili veliki vode od '45. raspravom, ljudi
koji su odličivali o sudbinama nacija, jednim
potezom uništavali godinama građane ekonomije,
ili pobili milijune, ili pokrali sve što se pokralo da,
a sve to ne bih li potvrdio tezu da je malo tko od tih
davoila doživio zasluženu sudbinu. Jedini kojeg se
sjećam bio je Ceausescu, pogubljen u rumunjskim
revolucionarnim zbivanjima krajem 1989., što
se moglo pratiti i na TV-u, jer je istovremeno i
televizijski doživljavala revoluciju izravnog prijenosa
smrti. Svim ostalima, a našao sam ih obilno,
najveći dičelac u posljednjem času bio je vlastito
srce - većina ih je umrla od srčanog udara u
dubokoj starosti, tek poneki u egzilu, uživajući u

demokracijama trebalo glasiti, zbiva se kada
svladamo koliko smo u svojim malim životima i
radu odgovorni. Bitno nam je (pa i ispunjava nas)
kada napravimo nešto kako treba i nešto što će
funkcionirati.

Jedini posao na svijetu koji ne traži ama baš
nikakvu odgovornost jest politika. Politiciari mogu
pobiti cijeli narod u najluđim ratovima, mogu
spaliti zemlju i posuti je solju, tako da više ništa ne
izrasne i nitko od njih neće očekivati obrazloženje.
Konjunkcija Marsa s Jupiterom? Popušili bismo
i to.

Te sam se vratio na sastanak s KGB-om, svrgnuo
idiotičku (pazeći da ostane živ i zdrav, jer ipak je
diktator), zeznuto i KGB i CIA-u, podigao glas
svima na otku i zadovoljno se zalvalo u ležaljku
na stielu.

DANIJEL REŠKOVAC

Kad odraste, bit će političar





Tech
Wars
v2.1

Zaboravljamo li u svem obilju zabave koju nam industrija pruža na svoje prijatelje i najbliže ljude? Dijelimo li svoju zabavu s nekim ili je zadržavamo samo za sebe?

davoralfa@warezhr.org

Izgubljeni u downloadu

Kao što vidite prema gomili recenzija, ova jesen je vjerojatno najplodnija kvalitetnim naslovima u povijesti industrije videoigara. Čak se ne može govoriti ni o običnoj hiperprodukciji, jer kvaliteta igara koje su izašle ili tek trebaju doći mnogo je više uočljiva od kvantitete ako usporedimo s bilo kojim jesenskim kvartalom dosad. Osim već poznatih priča o novim sustavima za kontrolu pokretima, treba obratiti pozornost na igru EyePet koja pokazuje koliko je moguće učiniti s "običnom" web kamerom, ali i razmisliti o tome kao o preoduku Microsoftova projekta Natal. Naime, mnogi recenzenti u vezi s tom igrom navode kao veliki problem to što uglavnom nemaju nikakav fizički predmet u rukama, a čak i kad imaju, nemaju puno osjećaja jer je njegov virtualni prikaz sasvim drukčiji od onog koji drže u ruci, na primjer, kad u ruci drže EyePetovu karticu koja je na ekranu prikazana u obliku kanticice za zalijevanje cvijeca. Poseban je problem lamatanja rukama po praznom prostoru i "gađanja" virtualnih objekata na ekranu, a koji u stvarnosti nisu prisutni. Vjerojatno će takvi problemi i ostati dok ne dobijemo projektore pravog 3D-a koji će prikazivati sliku svuda oko nas, pa ćemo te virtualne objekte bar moći vidjeti u pravom prostoru oko nas, a vjerojatno će i tada biti nekih problematičnih slučajeva, kojima će nedostajati to što projicirani virtualni objekt neće moći osjetiti dodir. Koliko god ovo izgledalo kao znanstvena fantastika, razmislite kako biste reagirali da vam je prije samo desetak godina netko rekao da ćete uskoro na džepnim konzolama i mobilnim telefonima moći igrati igre koje izgledaju bolje nego na trenutačno najnašnijim kućnim računalima. Uz sav taj napredak tehnologije, možda je ipak potrebno zapitati se katkad je li to sve postalo samo sebi svrha. Naime, iako sva tehnologija vezana uz zabavu ima jasan cilj, pokatkad se čini da svega toga ima previše i da je nemoguće pratiti mnoga, a

kamoli sva zbivanja, pogotovo iz financijske perspektive, posebno u ovakvoj zemlji u kojoj zarada većine ljudi nije dostatna ni za osnovne životne potrebe. U ovakvoj situaciji vrlo je razvidno, čak i da imamo sredstva koja bismo mogli konstantno ulagati u najnovije stvari koje izlaze, bismo li sve to uopće mogli konzumirati u tijeku jednog prosječnog ljudskog života? Zanimljiv apsurd moderne industrije zabave, u koju sve više spada i komunikacijska industrija, jest taj da nikada u povijesti nismo imali više mogućnosti za zabavu i međusobnu komunikaciju, a da su te mogućnosti minimalno ili gotovo uopće nisu iskorištene. Uz svu silu filmova, glazbe, igara i sličnih sadržaja, mnogi ljudi se još uvijek žale da im je dosadno i ne znaju što bi učinili sa sobom i svojim vremenom. Isto tako, uz gomile mogućnosti komunikacije, sjetimo se samo da u Hrvatskoj postoji gotovo dvostruko

jednostavno je potrebno pronaći zanimljive sadržaje ili dobro društvo i dosada neće više nikad kročiti u našu blizinu. Ali kako riješiti probleme nedruštvenosti i nedostatka međuljudske komunikacije? Taj problem je mnogo kompleksniji jer zahtijeva promatranje svih osoba u nekom međuosobnosti, a budući da je svaka osoba jedinstvena i neponovljiva, jasno je da univerzalni recept ne postoji. Možda je ipak moguće, uz određene smjernice, promijeniti izoliranost mnogih, ali sve to počinje od ljudi u našoj blizini i komunikaciji i druženju s onima koji nas svakodnevno okružuju, pa makar i samo u virtualnom obliku. Treba uvijek imati na umu da je tehnologija, a softver, dakle i igre, također spada u tu kategoriju, samo sredstvo za komunikaciju među ljudima. Kako su, recimo, mobilni telefoni sredstvo za komunikaciju među prijateljima, rodbinom

II

Moderno vrijeme je puno apsurdna, uz sva moguća sredstva zabave i komunikacije, nikad nije bilo više onih kojima je dosadno i onih koji su usamljeni. Ako poznajete nekog takvog, možete li mu pokušati pomoći?

više mobilnih telefona od ukupnog broja stanovnika, da ljudi koji koriste Facebook imaju desetine ili stotine virtualnih frendova, mnoštvo ljudi biva usamljeno i nemaju nikog s kim bi podijelili svakodnevne tuge i radosti, teško se otvaraju pravim poznanstvima, dok su u onim virtualnim sposobni, kako kažu stari ljudi, isipati dušu na tanjur. Često je i taj osjećaj nesigurnosti za stvarno druženje samo proizvod frustracija izazvanih očekivanjima da druge osobe budu baš onakve kakvima ja želim da budu, a ne onakve kakve u stvarnosti jesu, te takvim stavovima sami sebe i druge oko nas stavljamo pred zid koji je vrlo teško preskočiti, a gotovo nemoguće zaobići. Problem dosade vrlo je lako rješiti,

i slično, tako je igra, prije svega, medij komunikacije između njenih autora i nas, igrača, a u slučajevima multiplayer igara, kako online, tako i onih koje igra više ljudi na istom ekranu, čak i medij međusobne komunikacije nekoliko igrača. Treba li komunikacija ostati ograničena samo na jedan medij ili je treba i proširiti ostaje na svakom da sam odabere, ali bilo bi šteta da ostajemo zatvoreni u jednodimenzionalne prostore i konstantno se žalimo kako nam nije dobro i zanimljivo, a pokraj nas postoje nebrojene neiskorištene mogućnosti...

Bruno Banić

Looking for what I knew...

facebook

Facebook helps you connect and share with the people in your life.



RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih Igraćih platformi



IGRALI SMO

Berislav Jozic



1. EyePet
2. Mario & Luigi: B'S
3. Halo 3: ODS

Novi digitalni diskovci je zaokupio cijelu obitelj pa mi ne preostaje nego poruci se s DS-om. Nasreću su Mario & Luigi više nego dobro društvo.

Tomislav Tomašić



1. NBA 2K10
2. NFS Shift
3. Pinball Hall of Fame: TWC

It's back at best. Mario sam i fifao, a fiferi moje mladosti bili su slag na torti.

Dario Zrno



1. Uncharted 2: AT
2. FIFA 10
3. NBA 2K10

Au prijenosnoj varijanti Beneath a Steel Sky na Phenex i Scribbleonauts na DS-u.

Damir Durović



1. Risen
2. Alon
3. Scribbleonauts

Pozorni poremećaj boritima i zamjena dana za noć nagovijestila kako je stiglo "ono doba godi ne"

STINGER



1. Batman: Arkham Asylum
2. Operation Flashpoint: DR
3. Colin McRae: DIRT 2

4. NFS Shift, 5. Ferra 3, 6. NBA 2K10, 7. PES 2010, 8. PAN... i tako dalje, i tako dalje...

Danijet Milčić



1. Rock Band
2. Rock Band 2
3. The Beatles: Rock Band

Stigli instrument... :) još se samo čeka Queen track pack koji izlazi... Sutra (ako ste kupili broj prvog dana prodaje :))

Darko Botić



1. Majesty 2: TFKS
2. Champions Online
3. NBA 2K10

Majesty 2 i Džeri vjeruje li Cookie Monster kolače u Sesame Streets

IGRA broja



38

Uncharted 2: Among Thieves

Vjerujemo da će svi uživati - i oni koji igraju i oni koji gledaju

GP preporuka



42

Halo 3: ODS

Novi, kooperativni mod, Firefight, učinio je likovni odlični Halo multiplayer još boljim

GP preporuka

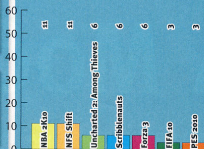


48

FIFA 10 ili PES 2010

Većina PES igrača, koja do sada nije prešla na Fifu, ove će sezone uživati u PES-u 2010.

IGRALI SMO



IGRALI STE



podaci s www.gameplay.hr



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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



2 DOGLA UNUTRAG

Microsoftov izdavač
izdavač RTS naslova
izdavač naslova

OCIJENE I NJIHOVA ZNAČENJA

1-4	Nagore od kriška, potpuni promajali vidljivosti i udovoljan pregled
5-8	Previše teško da bi bilo dobro ali dovoljno dobro da ne bude najgora
9-11	Prosječan nivo srednje kvalitete i adekvatne ocjene
12-14	Kvalitetan proizvod koji će svjediti ljubiteljima žanra
15-17	Naslov koji se mora zaigrati po svakoj cijeni
18-19	Igra čija kvaliteta postavlja nove granice u svjetlu video zabave
20	Remek-djelo igrice baletne razine kvalitete

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

GRAFIKA	Kvaliteta grafike prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled menija, animacija, frame-rate, kvaliteta i postojanost tekstura
ZVUK	Kvaliteta glazbe i zvučnih efekata, govorne uloge, surround zvuk i t.l.
IGRIVOST	Zanimost, zabavnost, korizmatičnost 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 MIŠLJENJE	Mišljenje drugog recenzenta koje daje kompletniju sliku kvalitete igre

1	2	3	4	5
> CPU AMD 64 3000+ > 1 GB RAM > GeForce 6800 GTX	> CPU AMD 64 X2 4400+ > 1 GB RAM > GeForce 7800 GTX	> CPU AMD 64 X2 6400+ > 2 GB RAM > GeForce 8800 GT	> CPU Intel Core 2 Duo E6850 > 2 GB RAM > 2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)	> CPU Intel Extreme QX6800 > 4 GB RAM > 2x GeForce 8800 Ultra (SLI)

SADRŽAJ

RECENZIJJE

38 _ Uncharted 2: Among Thieves	60 _ Gran Turismo PSP	74 _ Majesty 2: The Fantasy K.S.
42 _ Halo 3: ODST	62 _ Alon	74 _ Championship Manager 2010
44 _ Tropico 3	64 _ NBA Live 10	75 _ Heroes over Europe
46 _ Need for Speed SHIFT	65 _ NBA 2K10	76 _ Marvel: Ultimate Alliance 2
48 _ PES 2010	66 _ The Beatles: Rock Band	77 _ Section 8
52 _ FIFA 10	66 _ Guitar Hero 5	78 _ Champions Online
52 _ Forza Motorsport 3	67 _ NHL 10	80 _ Order of War
52 _ Dissidia: Final Fantasy	68 _ WET	80 _ Spectrobes: Origins
57 _ Scribblenauts	69 _ Tales of Monkey Island: C3	81 _ MotorStorm: Arctic Edge
58 _ SoulCalibur: Broken Destiny	69 _ Dead Space Extraction	82 _ Mini Ninjas
59 _ Mario & Luigi: BIS	70 _ Risen	82 _ Go! Go! Cosmo Cops!
	72 _ Operation Flashpoint: D.S.	

GP preporuka



52

Forza Motorsport 3

Forza, Forza, Forza!

➔ Posudiš mi PS3?

Počela je predblagdanska navala i na policama trgovina ima toliko vrhunskih igara da ih je praktički nemoguće odigrati ako uz to mislite ići u školu, polagati ispite ili, ne дай боже, raditi. Da ne kažemo da ih je nemoguće sve platiti ako niste bogati nasljednici. Naravno, nitko ne igra sve, no u ponudi ima i sportskih i avio simulacija i RPG-a i platformskih i akcijskih avantura... samo što nisu sve na svakoj platformi. Ovo postaje sve veći problem onima koji su se odlučili za samo jednu igraru konzolu ili računalo, jer ostaju prikraćeni za vrhunske igre koje ne mogu igrati. Osim ako ste isključivi ljubitelji MMORPG-a koji se igra na računalo, za svaki žanr hitovi su razbacani po platformama i uvijek će postojati nešto za čime ćete žaliti. Riješenje je, nažalost ne nazire, osim ako Microsoft ne kupi Sony i Nintendo te odluču sve konzole emulirati kroz Windows - što nije jako vjerojatno. U međuvremenu možda oživi stara inicijativa s iznajmljivanjem konzola za igru - ili barem posuđivanjem među prijateljima u kvartu. Ja igram Halo 3, a ti Uncharted 2 pa kad završimo, mijenjamo se. I tako ne možete sve igrati odjednom.

B. Jozić





ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI I (DO 10 ONLINE)
GODINE 15+
IZLAZI U PROJEKT
PROJEKAT UNCHARTED DOG
IZDAVAČ SCE
HTTP://www.unchartedthegame.com/

Uncharted 2: Among Thieves

Donedavno smo se nadali a sad smo sigurni kako smo dobili najozbiljnijeg kandidata za igru godine

U Originalni Uncharted: Drake's Fortune nam je i nakon dvije godine, otakako je izšao, jedna od najdražih akcijskih avantura, odnosno pucačina s pogledom iz trećeg lica. U proteklom razdoblju, dok smo pratili vijesti oko nastanka, nerijetko smo se vraćali originalu kako bismo još jednom proživjeli uzbuđenje i akciju koja prati Nathana Drakea, lovca na blago i glavni lik igre. Spoj avanturističkih momenata i akcijskih scena upakiranih u odličnu priču potrage za izgubljenim blagom, putujući kroz mistične krajeve zabačenog dijela svijeta, s upečatljivim likovima i odličnom glasovnom glumom, zvuči kao egida novog Lucasova filma. Ali i zanimljive podloge za igru na koju je Naughty Dog ugradio svoj engine, znanje i iskustvo. Sjajemo se da smo u raspravama o igrama jednom spomenuli kako bi bilo bolje da se nikad ne napravi nastavak Uncharteda te da se skladna cjelina ostavi na miru – onakva kakva jest – bez straha da se novim avanturama nešto pometne. Srećom, niti smo bili u pravu niti je Naughty Dog tako mislio pa je s nastavkom ponudio ne samo jednako, nego i mnogo bolje priču. I nećemo im poželjeti da na tome stanu, bas naprotiv – neka nastave razvijati svijet Drakea, Elene, Chloe, Sullivana i drugih novih, zanimljivih likova jer im to očito jako dobro ide.

FILM ILI IGRA

Nemojte mi zamjeriti što ću još u ovom paragrafu preskočiti pisati o samoj igrivosti odnosno igracem dijelu Uncharted 2. Naravno – u igri je najvažniji sam gameplay, no ipak ću nastaviti s pričom, likovima i općenito atmosferom. Istovremeno snimanje glasova i pokreta glumaca te njihova interakcija očito je odgovaralo glumcima

koji su svoj posao odradili sjajno. Njihove emocije, cinična podbadaanja i ohrabivanja ni u jednom trenutku igre nisu ispod razine

"Najavljen je i film Uncharted, no pitamo se je li moguće pronaći idealnog Drakea, Elenu, Chloe i ostalu ekipu nakon što smo se za njih ovakve vezali u igri"

NEPREKINUTA PRIČA

U GLAVNOM TEKSTU puno puta smo spomenuli priču i njezinu važnost za atmosferu igre i ovdje slučajno zanimljivo je to da je ona ispričana na vrlo intenzivan način kroz cijelu igru. Bez obzira na pauze u igranju te ponavljanja određenih dijelova, pa i to da je za završetak igre potrebno od 10 do 14 sati, ni u jednom trenutku nismo osjetili prazan hod ili nezeleni prekid radnje kao što je to ubojedeno u većini igara. Emocije i odnosi među likovima tako su od početka do kraja igre izraženi, a atmosfera igre vrlo dojmljiva.



DOŽIVLJAJ Čak i nakon nekoliko ponavljanja određene razine komentari Elene, Chloe ili samog Drakea vratit će vas u igru



I VOZIŁA LETE U ZRAK Dionica s vožnjom i pucanjem još je dinamičnija od onih u jedinicama, ali bitno potpuno i skakanje s vozila na vozilo



IZLETNIČKO RAZGLEDANJE Drake se na svom putu nadživio pogleda na prekrasne krajolike i kulturna čudna

MULTIPLAYER

U VRIJEME PISANJA ove recenzije javni serveri još nisu radili pa nismo sigurni kako će reagirati nakon što na njih nasrnu tisuće igrača. No ako će raditi bez tehničkih problema (i laga), onda možemo potvrditi kako je multiplayer sjajan nastavak Uncharted iskustva nakon što završite osnovnu priču. S obzirom na to da je igra bila premalo na debug serverima, multiplayer smo isprobali na beta serverima, i to u kooperativnoj borbi dvaju timova po pet igrača gdje je za pobjedu važno skupiti blago i odnijeti ga na određeno mjesto. Igrači koji nosi blago otežano je kretanje, stoga je timski rad i pokrivanje nužno za uspjeh. Još više nam se svidio kooperativni mod za troje igrača koji prolaze određenu razinu iz singleplayera, pritom se boreći s valovima kompjuterski navedenih neprijatelja. Pogodnom suigraču potrebne je pomoći dokolom do njega i pružanjem pomoći, a za prolazak kroz razinu na nekim mjestima je potreban zajednički rad. Naughty Dog je najavio mnoštvo novog DLC sadržaja. Autori igre također najavljuju stalno nadgledanje, unapređivanje i balansiranje mrežnog igra, što će im omogućiti cloud tehnologija.



MODOVI Samo neki od modova su: deathmatch (klasični), plunder (deathmatch osvajanje blaga), elimination (deathmatch bez re-spawn), chain reaction (kapite the flag ali po određenom rasporedu)...



COOP Nama najzabavniji mod je kooperativni, za koji se na žalost u početku neće raditi DLC jer zahtijevaju najviše rada, a i fillovi su preveliki



SNIMI PA PROUČI Deathmatch i slične modove moguće je u potpunosti snimiti te naknadno pogledati i naučiti trikove iskusnih igrača

vrlo uvjerljivo. Od scena putovanja barkom prema Istanbulskom muzeju pa sve do kraja igre intenzitet priče i nestvarne stvarnosti je nepromijenjen – pitanje je samo kako ćete je proživjeti i kako ćete doživjeti likove. Tehnikallje poput iznimno uvjerljive mimike lica i općenito pokreta likova tako dolaze u drugi plan – o njima se zapravo više nema što reći osim – svaka čast.

SHAMBHALA

Lagao sam, još malo ču o "sporednim" stvarima u igri. Ovaj put o priči i tomu kako je Naughty Dog sjajno prepričava, odnosno, točnije bi bilo reći – dočarava s obzirom na to da je igranjem proživljavamo. Kako vam ne bih otkrio previše i time pokvario doživljaj, ponoviti ću samo ono što se u najavi igre otkrilo – Drake je ovaj put na tragu Mlečanina i istraživača Marka Pola, koji se se iz Kine u Veneciju vratio samo s jednim brodom, dok su ostalih 13 brodova i vjerojatno blago na njima nestali. Ipak, to blago, koje je Marko Polo po njegovim zapisima dobio od mongolskog cara Kublaj-kana, nije i konačni cilj Nathana putovanja jer se vrlo brzo otkriva kako je Polo otkrio nešto mnogo važnije – legendarnu dolinu Shambhala na Himalaji i mistični kamen Cintamani koji po predanju ispunjava želje. Taj kamen postat će objekat želje svih moćnika kroz povijest, no nitko od njih nije ga uspio pronaći. Ili jest... Više vam neću otkriti ništa osim da svaki dio igre završava tako da poželite početi novi kako biste otkrili što se dogodilo kasnije. Također i da Among Thieves nije klaustrofobičan poput prvog Uncharteda, i to zato što je Drake rjeđko sam. Te je to dobro za igru i atmosferu jer likovi oko njega nikad nisu smetnja i k tome znaju dobaciti sjajne komentare. Osim toga, ovisno o njima mijenjat će se i način igranja, no to ostavljam vama da sami otkrijete.

STEALTH

Evo konačno i o gameplayu. Razlog što nisam ranije spominjao samu igrivost je to što se idejno rešenje i nije puno mijenjala od jedinke. Akcija iz trećeg lica i dalje se uvelike oslanja na zaklanjanje, penjanje, šuljanje, preskakivanje ponora, pucanje iz trka ili dok se jednom rukom držište za rub vagona brzoućućeg vlaka... Situacija je mnogo, a ovaj ste igrali originalni, znate dobro o čemu se radi. I to je već tada izgledalo jako dobro, a da ovaj put sve funkcionalno odlično pobrinuo se Naughty Dog poboljšanim stealthom te balansiranjem korisnosti bliske borbe. To znači sljedeće – ako poželite igrati glavom bez obzira (loveti tako i trofej pucanja u trku), postoji šansa da ćete proći razinu. No ona se povećava iskoristite li bolju poziciju na vrhu



KAMERA Naughty Dog je uložio mnogo truda u kadriranje svake scene i sjedno jedino mjesto gdje smo poželjeli da je kamera drugačije drugačije je u ovom slučaju – i to zato što se uski prolaz kroz koji Drake neba proći vidi tek u trenutku samog prolaska



DRAGI vrijeme je da učinimo nešto korisno



SNIJEG Ne sjećamo se ni jedne igre koja je ovako dobro prikazala snijeg

građevine na koju se možete popeti i neprimijećeni. Sam stealth se izvodi slično kao u originalu, no ovaj put je učinkovitiji – dovoljno je neprimjetno doći do protivnika te ga uhvatiti iza leđa ili iz zaklona, katkad i viseći na rubu stijene ili jurećeg kamiona. Animacija koja potom slijedi ne završava dobro za protivnika, a ako vas nitko od njegovih kolega nije vidio (pri tome ne postoje nikakva sofisticirana vizualna pomagala kao u primjerice



EKSPLOZIJE su spektakularne i obilježile se raznovidnošću tisuće komadica



DINAMIKA Na ovaj način Drake je i očišćen redom izdubio svaku zaklonu i brzina kretanja, što će se posebno osjetiti na dijelu... (možda, brzo, neću više spavati...)



PROGRIJEŠTE ako ste pomislili da je moglo biti drugačije



AI Unčarted inteligencija likova koji prate Drakea otkriva odličan posao, što znamo po tome da ih uopće nismo primijetili. Osim kad im je bila nužna pomoć...



DRAKE BANDICOOT Kao nekadašnji Crash i Crashman u glavnoj ulozi. A gdje su tabake?



ŠNAJPER je ubijati, ali ipak suradujemo da ga koristite iz zaklona. Ovakv dečak naučio je tu lekciju jednom za svagda.



BLISKA BORBA Pritučenici su različitiji nego u jednovremeno, ali zahtijeva i kombinirane napade



INGAME Sve animacije su u ingame engineu. Tim više fascinantna količina detalja.



Splinter Cellu), možete nastaviti proboj bez straha od velike palje. U jednom trenutku ćete biti otkriveni, no do tada si možete olakšati brojčanu inferiornost nad protivnikom. Nadalje, bliska borba je doradana tako da je moguće obraniti se, te ujedno izvesti countermove koji su u početku igre uglavnom smrtonosni. Ako zapnete u gužvi i izgubite municiju ili vam se protivnik previše približi, ne trebate se predavati jer se iz svake situacije možete izvući, i upravo taj podatak, uz već poznate kontrole koje se vrlo brzo svladaju, te sjajne animacije i pokrete glavnog lika, dovodi do zaključka kako se Uncharted 2

"U jednom trenutku Drake će se morati odlučiti - ona na lijevoj ili na desnoj strani..."

igra vrlo lako. Da je sve u službi same zabave i proživljavanja spektakularne scene sa scenom. Bilo da se radi o samoj borbi, rješavanju neke zagonetke koja zahtijeva akrobatske sposobnosti ili jednostavno uživanju u istraživanju određene lokacije.

TROFEJI

JEDNA OD POSEBNOSTI Uncharteda bilo je i istraživanje svih blaga. Ideja skupljanja predmeta nije nova, ali u mnogim igrama nije toliko zabavna kao u Unchartedu. Vjerujemo kako će skupljanje blaga, ali i ostalih trofeja također biti omiljena zabava mnogih vlasnika Uncharteda 2, to više što igra na težim razinama postaje izazovna i zahtijeva druženje, nerijetko strateško djelovanje (recenzentsku verziju završili smo na normalu pa počeli na hardu). Za kolekcionare samo kratka napomena - i u nastavku postoji skriveno blago koje nije navedeno na početnoj listi. Gdje se nalazi otkriće sami. Ili pitajte Krešu.



100% Mnogi igrači su prvi Uncharted završili sa savršenih 100 posto osvojenih trofeja koji su implementirani u igru tek godinu dana nakon što je puštena u prodaju



UPSS
Pazite
za što se
hvatate



PAZI, METAK Tragovi
putanje metka podižu
jednokrat, ali ne pomazu
puno u izbjegavanju. Nije
Drake kapetan Miki!

"Ako nije najljepša, onda je svakako jedna od najljepših igara koje smo igrali"

Headshotovi su i dalje važni, kao i dobar zaklon, a i granate su još učinkovitije to više što se više ne bacaju upotrebom Sixaxisa (iako se i ta opcija može uključiti). Štit koji možete pokupiti i s njim se uputiti u skupinu neprijatelja također ima svoju draž, kao i bačena plinska boca koju potom možete pogoditi u zrak. Neki protivnici pak zahtijevaju kombinaciju nekoliko napada. Ukratko - akcija, koja čini oko 60 posto igre, u potpunosti nam se sviđala i sigurni smo kako ćemo i nastavak rado završiti nekoliko puta. A kad smo već rekli da akciju čini 60 posto igre, spomenimo i ostatak koji čini avanturistički dio. Zagonetke ni ovaj put

nisu pretjerano teške, ali su također vrlo zanimljive, pa i uzbuđuju.

Pogled u Drakeov dnevnik ponovo će ponuditi ključeve rješavanja svake zagonetke, no ovaj put je dnevnik mnogo osobniji i donosi mnoštvo Drakeovih šaljivih komentara i karikatura koje se isplati pogledati.

PREZENTACIJA

U nekim igrama grafika i nije bitna, no u ovom slučaju ona je važan dio sveukupnog

dojma koji je, pogadate, izvrstan. Do kraja igre uživali smo u bogatstvu detalja svake scene. Bilo da se radi o igrovim dijelovima ili jednostavno režiranoj sceni koju smo samo mogli gledati i uživati. Namršteno lice Drakea dok vari, efekt vrućine u džungli, odsjaj zlatne kupole na suncu, bore na Drakeovim očima, zguzvani stolnjaci, dlake u nosu, osušeno blato na rukavu, rane i krv... - sve izgleda iznenađujuće, a nerijetko i zastrašujuće dobro. Ne znamo je li istina da su naughtydogovci uspjeli upogoniti sve koprocesore Cell jezgrev PlayStationa 3, i to do razine gotovo potpune iskoristivosti, no ono što

LOVA

AKO STE IGRAЛИ original, znajte da ćete osvojenim trofejima ostvariti nagradu u obliku love kojom možete kupovati opremu u multiplayeru Uncharted 2. I ne samo to nego i bonuse poput videointervjua, trailera, skica i crteža i slično. Potrebno je samo pokrenuti Uncharted 2 na istom accountu na kojem ste igrali original te će igra sama prepoznati snimljene podatke. Lov se naravno zarađuje i igranjem Among Thievesa.



NAKON SINGLEPLAYERA Skupljenom lovom bit će moguće kupiti razna poboljšanja za multiplayer igranje

NIJEVANA

Preizak kroz
sve scene i igru
trenutak je
odmora nakon
izazova i prijetnje
naziva. Pokušajte
komunicirati sa
stanovništvom i
isplati se.



STEALTH Dovoljno je neprimetno se približiti i prečekati pravi trenutak. Jedan pritisak tipke kontrolera tada čudi radi.



I DRAKE UZDANNU kad uvidje grube se treba popeti...

smo vidjeli spada u sam vrh svega do sada odigranoga. Autori igre kažu kako su koristili sve moguće efekte pritom pazili na mnoge detalje poput idealnog osvijetljenja u cinematičnim scenama - sve u cilju stvaranja filmskog događaja. I u tome su u potpunosti uspjeli jer izvršnu grafiku prate i vrhunski zvučni efekti po kojima je lako prepoznati gdje se radnja odvija (u pećini, na visoravni Himalaja, sobi bez krova...). Je sjajna glasovna gluma praćena odličnom orkestralnom glazbom.

NAUGHTY DOG

I tako sam se ponovo vratio na atmosferu i ugodaj. Ne mogu si pomoći jer se u Unchartedu 2 u stvari i nema mnogo toga reći. Jednostavno se treba odigrati. I proživjeti. Among Thieves najnoviji je pokazatelj sjajnog rada tima Naughty Dog. Možda nisu ponudili ništa revolucionarno, neke ideje vjerojatno su preuzeli od konkurencije, no ono po čemu su posebni jest pažnja pridana detaljima, sjajan osjećaj za dinamiku i pričanje priče, razradnost razina te naravno izvrstan engine koji dodatno ističe kvalitete njihova rada. A tome bih dodao i da uživaju u tome što rade. I da se to vidi na konačnom rezultatu. S toga Uncharted 2: Among Thieves bez griznje savjesti preporučujem svakom ljubitelju videoigara. **Dario Zrno**

REKLEKT P3

Uncharted 2: Among Thieves

NAUGHTY DOG / SCE

GRAFIKA

Za vrhunsku prezentaciju zaslužni su vizualni spektakl... **20**

ZVUK

... iznimna gluma te sjajni zvučni efekti i glazba... **20**

IGRIVOST

Oslobođen, iskazano, ugodno... uvelike - vrlo ugodno... **19**

TRAJNOST

10 do 14 sati po nekoliko puta, lov na neke bodege i multiplayer... **19**

DOBORO

Atmosfera, priča, gluma, grafika, prezentacija, multiplayer, kontrola... **19**

LOVE

Makne za oči, dosta i tipke, jedna od najgorih moći osjećanja... **19**

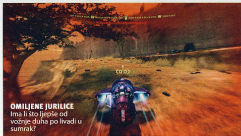
KONAČNO

Makne za oči, dosta i tipke, jedna od najgorih moći osjećanja... **19**

GP 20/20



VIDI KILLZONE 2
Spustanje u grad zatvoren bitkom
imamo podjedu na uvodnu sekvencu u Sonyjevu hitu



OMILJENE JURILICE
Ima li što ljepše od
vožnje duha po livadi u
sumrak?



CORVARI POSAO
Iako inače ne volim
Needler, ako želite sve
Achilleamente u igri,
moći ćete koristiti
većinu oružja



PAZI KUD JURIS
Umjetna inteligencija
vozi bolje nego prije,
ali ipak preporučujemo
da igrate s prijateljem

IZNAR FPS
IGRAČI 1-4
DODINE 15+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ BUNGIE
IZDAVAČ MICROSOFT
<http://www.bungie.net/Project3/>
ado/default.aspx

Halo 3: ODST

Njega nema, no mi smo tu

360
exclus
HIT
Igra

POGLED UNATRAJ

Priča o sukobu ljudi i izvanzemaljske rase Covenant dosla je u Haloa 3 do kraja u kojem je glavni Junak, supervojnik ranga SPARTAN znan po imenu Master Chief, završio plutaajući u očešćenom svemirskom brodu duboko u svemiru. No osim SPARTAN-a, bitku protiv Covenanta vojevati su i "obični" vojnici te naz nova igra vraća u vrijeme Haloa 2, kada se Master Chief kratko borio na Zemlji. Događaji koje je djelomično izazvao ujedinili su na slavu i jačše pripadnika specijalne snage imena Orbital Drop Shock Troopers.

Tko nije igrao trilogiju Halo? Ok, vas trojica trk po neki second-hand primjerak za opću kulturu, pa se vratite za nekoliko dana. Ovo je tekst, kao i igra, za one koji su s Master Chiefom već obišli galaksiju. Vremenski smješten odmah nakon napada na New Mombasu, razradu događovine grupe pripadnika Orbital Drop Shock Troopers odreda. Njihovo spuštanje u bitku na nesreću se poklopilo s bijegom izvanzemaljskog zapovjednika Hag Prophet of Regret (sjećate se Haloa 2?) pa udarni val od skoka

u hipersvemir razbaca odeesteevne na sve strane.

SAM U NOĆI

Radnja igre tako će se prebacivati s jednog lika na drugi od levela do levela, a njihove priče uzete zajedno obuhvaćaju ključne elemente borbe za New Mombasu. Sve skupa je objedinjeno u smislu radnju pričom novog vojnika po imenu Rookie koji je najgora (ili najbolje?) prošao u skoku pa je njegova kapsula tako odbačena da je udario glavom i

MULTIPLAYER NA DAR

U KUTIJU S IGRAM DOLOZI i drugi disk koji sadržava cijelu mrežnu komponentu Haloa 3 koju je moguće samostalno pokrenuti bez diska Halo 3. Tu su 24 mape (sve do sada izdane + tri ekskluzivne) i Forge editor. Doduše, ako volite mrežnu komponentu Haloa 3, do sada ste sasvim sigurno nabavili igru, pa će vam jedina korist biti upravo nove mape. Zgodno je da se ovaj dodatak može instalirati na hard disk pa i dodatne mape možete igrati sa svojim starim diskom Halo 3.

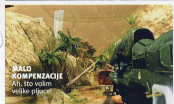
Tu je također novi način mrežne igre po imenu Firefight koji dolazi na disku ODST. Riječ je o kooperativnom načinu igre u kojem s do tri prijatelja dočekujete stalno sve opasnije (i slazajno generirane) valove protivnika u pokušaju da izdržite što dugo. Da, pomalo slični na način igre Horde iz Gear of War 2, i dobar je ako imate suborce koji znaju što rade, no kad vidite sve mape, teško da ćete mu se više puta vraćati.



BESMISLEN BONUS? Halo 3 MP komponenta nije zanimljiva starim igračima serijala Halo, a Firefight je zabavan – ali na relativno kratke staze



MODERNA TEHNOLOGIJA
U miraku je nešto što vidjeti protivnike ako ne koristite pomoć svoje kacige. Na suncanim levelima bi čete je prisiljeni isključiti.



HALO KOMPENZACIJE
Ah, što volim velike plivare

probudio se tek 6 sati nakon napada. Osamljen u noći, Rookie se probija kroz gradske ulice kojima još uvijek lutaju covenantne patrolne te pronalazi objekte koji aktiviraju priče o njihovim vlasnicima. Na primjer, pronalaskom odbačene kacige aktivira će se level u kojem ćete saznati kako je ona završila zabijena u zidni monitor, a otkrivanje savijenog snajpera obješenog na strujnom kabelu stavi će vas u ulogu snajperista kojem je on pripadao. Zanimljivo je da objekte možete nalaziti proizvoljnim redoslijedom, jer je grad više-manje od početka otvoren vašem istraživanju. To s jedne strane unosi zanimljivu nelinearnost, a s druge (osobito nakon što se više puta vratite u središnji level) svodi Rookiejevo lutanje na tek zamorni izbornik kojim se morate proboriti na sljedeće "prave" borbe.

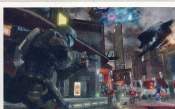
BEST OF HALO

One su pak svojevrsni pregled najboljih Halo trenutaka kakve smo doživjeli u prošlim igrama. Tu je već spomenuti level u kojem ponajviše koristite snajper, level u kojem se oslanjate na

"Svaki je level druga situacija pa njihov zbroj predstavlja svojevrsni 'Best of Halo' "

vozača, level u kojem većinu vremena provodite u zraku... Neki se leveli odvijaju po noći, neki po danu, neki su u samom gradu, a neki u njegovoj okolini gdje pozadina nisu zgrade nego travnati brežuljci. Ukratko, raznolikost je velika, što je omogućeno pričom koja svakog

NE TROŠI METKE na okolo beznačajne protivnike. Onaj ja je već vrijedan hica.



DORBI STARI HALO iznenađivan i atraktivan, ali za grad zahvaćen ratom nekako preterano čist.

CAMPAIGN LOBBY



3 Player (4 max)



MODIFICIRAJ PO ŽELJI
Svaki level može se igrati u društvu, s bodovanjem i uključanjem modifikatorima 'škuls'.



SLABO VAM TO SLUŽI
kad ja imam snajper da vas pogodim pokraj štita

JOŠ METKE JEDAN?

TRILOGIJA HALO JE Završena, ali Microsoft bi bio zaista nepromišljen da tako lako ugasi tako čvrsti i popularan brand. No odakle krenuti u novu priču? Odgovor će nam sljedeće godine dati igra Halo: Reach. Najavljen za jesen 2010., s malo informacija i animacijom koja tek podržava maštu, a Reachu se zna samo mjesto i vrijeme radnje: mjesto je planet Reach, na kojem su se uvijek bavale trupe vojnika SPARTAN, a vrijeme je prije početka trilogije Halo – pa je tako i slogan igre "Od početka - znate kraj". Prema nekim informacijama, Reach bi mogao biti posljednja igra iz serijala Halo koju će razvijati Bungie, no to još nije službeno potvrđeno.

Za ljubitelje serijala Halo, Halo 3: ODST važan je i po tome što se u izborniku EXTRAS skriva opcija za download beta klijenta za Halo: Reach. Za sada ne funkcioniše, no bit će aktivna negdje početkom sljedeće godine. Dakle, želite li biti među prvima koji će iskusiti multiplayer komponentu novog nastavka Halo, ODST vam je jedini izbor.



SPARTANCI NA SVE STRANE Prema informacijama iz animacija s Bungie.net-a, Reach bi nas mogao upoznati s novim vojnicima SPARTAN pa ćemo vidjeti koji je Master Chief zaista poseban

od odoštevac prati kroz jedan ili više najzabudljivijih sukoba. Kad smo kod odoštevac, razlika između njih i Master Chiefa je iznenađujuće mala, s obzirom na to da bi on ipak trebao biti super-moj Spartan. Osjećaj da niste "jedan od malenih" i dalje je prisutan, posebno kad se nađete okruženi prijateljskim vojnicima (gotovo na svim levelima osim uvodnog), jer oni će završavati jednako divljenje prema odoštevacu kao nekad prema MC-u. Kao ODST, nemate mogućnost da u svakoj ruci držite po jedno oružje, što je šteta,



WRAITH NA VIDIKU
Nekako nam se čini da sada lakše eksplodiraju. Ali smo samo mi lakosniji?



"Ovo je prilika da u nostalgичnom tonu obnovite uspomene na serijal Halo"

a energija funkcionira na malo drukčiji način (imate izdržljivost koja se sama puni i energiju koju po potrebi dopunjavate paketima za liječenje, čak su i oružja gotovo u potpunosti nepromijenjena. Od opreme, primjetna promjena je nedostatak radara, što je nadoknađeno digitalnom mapom, a zanimljiva inovacija je mogućnost aktiviranja alternativne funkcionalnosti zaslona na kagici koji ciljeve ističe crvenim ili žutim obrubom. S obzirom na to da su okoliši vrlo različite razine osvijetljenosti, sekundarni zaslon u nekim funkcijama bolje a u nekim lošije, što će vas onemogućiti da se stalno oslanjate na njegovu pomoć. Eh, da, ako ste očekivali da se momci kreću brže od Master Chiefa, jer je on ipak imao svoj oklop MJOLNIR, pomalo ćete se razočarati: kretanje je još uvijek jedno od najsporijih u FPS žanru. No akcija je jednako intenzivna kao što smo navikli, a i protivnici su dobro poznati covenantski vojnici – maleni gruntnovi, otporni Brutesi, Jackali zaštićeni štitovima, opasni Hunteni... Ukratko, s obzirom na to da je od zadnjeg nastavka trilogije Halo prošlo već dvije godine, ODST je iznimno dobra prilika da nostalgичno obnovite lijepe uspomene. No ne očekujte nešto novo jer to ovdje nećete naći. Dapače, ako Halo niste igrali od trojke, a u međuvremenu ste ostali u toku s najnovijim naslojima, pomalo ćete se razočarati kvalitetom grafike koju očito vrijeme pomalo gazii.

MELANKOLIČNA VINJETA

Zapravo, ono što je u ODST-u zaista novo i posebno teško se može vidjeti na prvi pogled. Radi se o atmosferi koja je mnogo emotivnija nego u dosadašnjim nastavcima. To je dočarano prije svega kroz uvodni level, u kojem Rookie nalazi zvučne zapise i svjedočanstva o tragediji praćen melankoličnom glazbom, ali i kroz priču o ostalim odoštevima od kojih ne završavaju sve sretno. Činjenica da je priča ispričana nelinearno može vam se i ne mora sviđati (nama se sviđa), a kooperativno igranje učestvovalo pomalo ublažava njezinu emotivnost jer prerašava u zabavu napucavanje u društvu. Cijelo je iskustvo relativno lagano za veterane trilogije, a i prilično je kratko – kraće od svake dosadašnje igre Halo. To je ujedno i najveći prigovor s obzirom na to da se igra prodaje po punoj cijeni. Čini nam se da je dodatni disk sa sadržajima za grupno igranje (vidi okvir) tu samo zato da se ne bismo osjećali uskraćeno, no možda stvar gledamo iz sasvim drugog i pogrešnog kuta: raznolik, relativno lagan i kratak, ali opet svjež i zanimljiv, Halo 3 ODST nije loš uvod u svijet Halo za nekoga tko se sa serijalom nikad nije susreo, a dodatni disk daje mu mogućnost da se uključi u snažnu MP zajednicu koja još uvijek svake noći igra Halo 3. Recite onoj trojici da se vrate. Ovo nije samo za veterane.

Barislav Jozić

Halo 3: ODST

BUNGIE / MICROSOFT

GRAFIKA

Mla ljepe je to – ali engleski se vide godine

16

ZVUK

Atmosfera glasa tucitnih kolova i razgovora izmedu tena Halo

19

IGRIVOST

Klasici igračni Halo i doista nedostaju

17

TRAJANOST

Na napretku i na dogradnji do 10 sati

13

DOBRLO

Nelinearni razvoj priče. Raznoliki leveli i razvijeni akcija

LOŠE

Dosadni bazni level, kratka kampanja

KONAČNO

Nedostaje još jedna u melankoličnu vinjetu. Ljubitelji MP-a, dođite koji bod.



NUKLEARNI POKUSI donose lovu, ali je ljudima nekako neugodno postije njih



O JES To je taj otok na kojem ćemo pustiti pipao. Nije loše, nije loše.



ZANR BUILDING MANAGER
IGRAČI 1
IGRAČE 10
IZLAZI 6. STUDENOG (PC), 13. STUDENOG (XBOX)
PROIZVOĐAČ HAEMIMONT GAMES
IZDAVAČ KALYPSO MEDIA
ITD www.tropico3.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

POGLLED UNATRAJ

Sve je počelo 2007. kada je PopTop Software izdao jednu od najzabavnijih igara svih vremena. Tropico je bio konstruktivna simulacija u kojoj smo u liku pravog diktatora ili El Presidente upravljali bananom republikom na nekom od karipskih otoka. Odličan humor i muzika koja je osvajala nagradu za najbolji game soundtrack te godine (iznimali smo ga i slušali još dugo dugo) ovaj su nas i od tada smo veliki ljubitelji Tropica i El Presidente. Iadme su još i dodatne misije, pa i drugi dio (Private Core) koji i nije najbolje prošao pa je 2008. Take Two odlučio prodati pravo na serijal.

Tropico 3

HIT igra

El Presidente ponovo vlada! I nitko ga ne može spriječiti! Osim nenadanog metka u leđa...

N Predugo je prošlo, gotovo šest godina, otkako smo se zadnji put smijali forama El Presidentea i njegova (neljvornog) savjetnika u drugom dijelu Tropica. Take Two je tada zbog slabe prodaje stavio igru na led da bi se 2008. netko u njemačkoj Kalyso Mediji sjetio ove izvrsne igre i otkupio licencu. Izrada nove igre dopala je Haemimont Gamesu, bugarskom studiju poznatom po povijesnim building simulacijama, a Bugari su isporučili nastavak vjeran originalu, iako mislimo da su se mogli i više razmahati, budući da smo se mi Balkanci kroz povijest mnogo bolje upoznali s muljatorskim diktatorima. Kvrugu, pa na našim ih je prostorima bilo više nego u cijeloj Južnoj Americi i Karibima! Bilo kako bilo, Tropico 3 je na našu veliku radost pred nama.

Cityju i igrama sličnog tipa. Poznavaatelji igre ionako će igrati na klasični način, s pogledom iz ptice perspektive, kako bi se lakše pratila izgradnja, elektrifikacija i napredovanje našeg otočića. Prava novost je pojava lika El Presidentea koji sada može odskakati (ili se odvesti limuzinom) do neke zgrade, požuriti njenu izgradnju ili svojom pojavom stimulirati radnike na bolju proizvodnju u već gotovim građevinama. El Presidente

SAMO MOJ DIKTATOR

TROPICO JE MOGUĆE igrati kao jedan od ponuđenih dikt... hm, vladara, ali zabavnije je napraviti svoga. A tu nastaje pravi smijeh i teške odluke pri izboru odjele. Te još teže pri izboru odlika El Presidentea. Lake je još odabrati vrline koje će odličivati o odnosima



"Smijeh, smijeh, pa zagrc, jer gluposti koje radite u igri upravo ste čuli na pravim vijestima"

može održati i oštrouman govor s balkona svoje palače kako bi animirao birače i utjerao više poštovanja u kosti pripristog puka. Doduše, istraho/poštovanje se jos

sa strankama, narodom i stranim silama, no odabir mana je svakako jača strana Tropica. Završite u mane i moći ćete prepoznati svakog od poznatih van političara, a najčešće je izabrati najpodnostljiviji. Sretno s izborom...



LAKO ZA OBLEKU, ali što ćemo s personalitijem?



**S BALKONA
NA TRGU** Zbog
uživaju svi samo
odlučeno
klicu!



TURISTIČKI RAJ
Sa strancima
ljubavno, bez
obližnja mora



OD ISKOPAVANJE JE MOGUĆE
napraviti turističku atrakciju
ili tajno prodati arheološke
za račun u švicarskoj



AERODROM
Važan za veći
priliv turista
i skup. Jer u
upravnim
odboru sjede
kojeka



**OSMO
KARIPSKO ČUDO**
je jedini neobor
hotel



MIJENI GRAD
Odušak
neizmjerno
pobjeći u brda
i napadaju
među
svećenstvom. Kada
će više pobiti te
bandite!

uživaju najbolje utjeruje policijom, tajnim službama i (što brojnijom) vojskom, a ako se netko i dalje buni... a bože moj... čemu da živi u neprimjerenim iluzijama kada je metak jeftiniji od besplatne zatvorske prehrane. U ovakvim akcijama i odlukama vidi se prava snaga Tropic 3 - vladati možete na tisuće različitih načina - od udovoljavanja želja stanovnika, vještog balansiranja na tankoj žici između svih političkih frakcija koje stalno zanovijetaju i organiziranja raja na zemlji, pa sve do druge krajnosti vladanja čeličnom šakom (čizmom, visokom potpeticom?) u kojoj se neistomišljenici izbacuju iz zatvora s

namod da će se jednom dočepati obala Floride, ratujući jakom vojskom protiv pobunjenika skrivenih u brdima, a za to vrijeme puniti tajni račun u švicarskoj banci, za svaki slučaj, jer iako bili uvjereni u vječni život za kormilom odabranog naroda, nešto valja spremati i za crne dane, najdraži El Presidente.

Još jedna novost su i automobili - iz pedesetih, naravno, kada i počinje većina scenarija, a odrine se voze i do današnjih dana (živjela snalažljivost Kubanaca i

Tropic 3 treba odigrati svaki ljubitelj dobrog humora

kvaliteta tutača kakvi se više ne proizvode). Stanovništvo se njima može brzo prebacivati do posla, ali je zato potrebno graditi i ogromne garaže, što dodatno nagrdnje izgled otoka i onečišćuje ga (pa se buni stranka zelenih), a i proporcionalno smanjuje mjesta za izgradnju hotela i razvijanje turizma koji donosi izvrsnu zaradu. Edikti koje izdaje El Presidente ostali su isti i služe za preživljavanje na vlasti. Prije izbora (ako ih Majestic Presidente izvoli odobriti, a onda i prebrojiti bez varanja) obavezna su upućivanja raji - besplatna hrana i javne kuhinje, besplatno školstvo i sve babaroge komunizma kojima nas plaše, a koje narod, o iznenađenja, voli. Posebne počasti su u vidu papinskog posjeta (i opet, Kuba '98), koji se ne može izvesti bez visokog poštovanja religiozne stranke, pa od najjednostavnijeg Mardi Grasa, za koji je dovoljno izgraditi pub (a vole ga i mladi turisti, uz skladno povećanje kriminala). No najzabavniji edikti su oni koji se odnose

na balansiranje odnosa s velesilima, jer igra se odvija u jeku hladnog rata - na početku je dobro imati trgovački ugovor s Rusima jer prepolovljuje cijenu izgradnje stambenih zgrada, a kasnije se pomiriti i s Amerikom jer tada su upola jeftinije elektrane i aerodromi. Ekstremno uvlačenje jedina ili drugima u guzicu nikako nije dobro jer se pogoršavaju odnosi s brojnim domaćim strankama, a lova koja se dobiva za izvođenje nuklearnih pokusa Amerikom u dvoristi, ili izgradnjom američke vojne baze, ionako se može zabavnije zaraditi.

NEZABORAVNO ISKUSTVO

A kako li to može biti čuti duhovite komentare o svakom povijesnom potezu El Presidente... Ma koliko je Tropic 3 prepun crnog humora, toliko vas može i obuzeti bijes skupljači jeftine političke poene koji grozomorno podsjećaju na našu svakodnevnicu. A budući da je ovo jedna ozbiljna igra, biseri koje ispaljuju naši političari u njoj nikada neće ni biti, jer bi svakom normalnom koji u svijetu igra Tropic 3 tako nešto bilo previše neozbiljno i, da prostite, predeblino. I zato mi Tropic 3 koji i sa skitih, ali odličnih 15 misija u kampanji ne donosi previše novosti i iznenađenja toplo preporučujemo. Gorki smijeh može biti i sladak, ili obrnuti, o užas! _ El Majestic Reškovac

IZLAZ IZ KRIZE

SMJESNO, ALI SVAKI bi igrao Tropic 3 lipo mogao predložiti svoj put za izlazak iz krize. Želite li čvrsto stajati na svojim nogama, poljodjelstvo na farmama je najjeftiniji, no i najmanje profitabilni način zarade. Prateći industrija donosi i više love, no i skupe izgradnju te održavanje. Turizam izgleda dobro, ali je moguć samo na mimim i politički stabilnom otoku. Ubacite još i plaće radnicima (koji u Tropicu još uvijek postoje) u jednadžbu i trebali biste živjeti sretno. Samo ne treba biti budala i rasprodati na prvu lepu sve resurse strancima, što smo se već naučili, zar ne?



IMA LI JOŠ ŠTO ZA PRODAJU? Ne! Onda
biti moći

Tropic 3

HAEMINOT GAMES / KALYPSO

GRAFIKA
Boje u gamu 10-4, ali nisu
nervozno

ZVUK
Odlični muzički glasovi

IGRIVOST
Zna i pakt, sve do perspektiv

TRAJNOST
Samo 15 misija

ODBOJ
Odlični humor i zanimljive misije,
malo i dalje daleko.

LOŠE
Prenos misija, a od online
igrača se obično izdaje novost.

MONAČNO
Nastanak odlične igre, česta što nije bilo
više inspiracije

Gp 15 / 20

DATSUN FOREVER! S istančanim osjećajem za stare stvari.



AH, DA tu je i drift, kako bi bez drifta...



NEKE STAZE PODJEĆAJU na zlatna vremena NFS-a. Kanyoni i prašina, ali bez prečaca.



DRIFTANJE JE ZAPRAVO sada jako teško te traži minimalnu i preciznu upotrebu gasa



TKO JE GAZDATI M3 je gazda i vječni jamak dobre zabave.



NA DOMAĆEM TERENU Nürburgring je poznat te zastrašujuć i u prikladnim brzinama

ŽANR UTISKE
IGRAČI 3-ONLINE (8)
GOVINE 10+
ČLAZI U PRODU
PROIZVOĐAČ SLIGHTLY MAD ST.
IZDAVAČ EA
HTTP://SHIFT needforspeed.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Need for Speed SHIFT

Kopile arkade i simulacije ili samo dobra igra? Ahhh... odluke, odluke...

HIT igra

POGLAD UNATRAG

Nismo htjeli razgovarati s ljudima iz Electronic Artsa. Jednostavno, nazvali bismo ih, a onda se pravili da nas nema. I da smo uvjereni. Točno su znali tko ih zove, po načinu šutnje (i puhanja u slušalicu). Jednom kada im je dovoljno ostavili su ponovo neposredni vesta od Need for Speeda, tricaerog serijala uz koji smo najduže vezani. A to ljubav zaista traje dugo, od onog prvog 1994. te s usponima i padovima do onih posljednjih kojih i nije trebalo biti da se nas pitaju. I kažnjev je sudeći (SHIFT?) je li uspije NFS?

N Znače koliko smo (iz neobjasnivih razloga) privrženi Need for Speedu, te znate koji nam je i najbolji (Hot Pursuit 2), a bogami znam i kako su nas zadnji (a pogotovo onaj posljednji) nastavci nervirali. S Electronic Artsom nikada niste na čistu. Ponekad vas utrgom iznenade, a ponekad, u neakom korporativnom ludilu, pokušavaju napraviti bijestavu igru koja bi se trebala svijetiti svima, te poslovilno pridu u cabar. Nakon otrežnjenja i negativnih recenzija Undercovera mjerodavni su prvo odlučili ugasti serijal, ali se ubrzo i predomisliili te odlučili podijeliti serijal po (nadamo se valjanim) ispitivanjima

"Omjer arkade i simulacije svjdet će se većini ljubitelja vožnje"

tržišta. Jedno krilo NFS-a (Nitro) odlazi na casual Wii u klasičnom arkadnom stilu, drugo u PC online vode (World Online), a treće, nama najzanimljivije, treba se boriti s ozbiljnijim vožnjama i pokazati da NFS ne želi ostati igra omiljena među devetogodišnjacima kojima je gas do daske i zabijanje u policiju samo malčice draže od ljepljenja novih naljepnica na klišaste automobile.

NEŠTO DRUKČIJE

Radi ozbiljnijeg karaktera novoga projekta, u igru su pozvani momci iz Slightly Mad Studios koji su suraivalci s perfekcionista

simbinovcima na GTR i GT Legends, a ovi su obećali biti dobri i napraviti igru koja bi trebala biti više simulacija od dosadašnjeg arkadnog pristupa serijala NFS. Hoće li vam Shift time biti draži ili ne, odlučite sami, mi se ovdje bavimo samo objektivnim zaključcima. A prvi zaključak, koji još uvijek spada pod podnaslov "nešto drukčije", nameće se već prvim odvoženim krugovima Shifta - te automobile doista treba naučiti voziti, što zbog lukavo napravljenog voznog modela koji još uvijek ne želi biti multikrpana simulacija, ali niti bezmozgovna arkada, što zbog dobro napravljenih (i autentičnih) staza. Prvo pa muško - Brands Hatch na kojem pritisanje

gasa do daske još uvijek nije pakleno iskustvo otklivanju u prvu ogradu, ali nije ni preporučljivo, kao da programeri već na početku poručuju: "Nismo željeli napraviti mačji kašalj, mučite se malo." Druga stvar koja govori da je u NFS svijetu napokon nešto drukčije je grafika. Ne, ne mislimo sada na svjetlosne efekte, broj poligona i lišća na stablima, jer u NFS-u je toga oduvijek bilo, nego na nešto važnije. Dame i gospodo, ovo je prvi nastavak NFS-a koji napokon ne trza! Trebalo je dvanaest nastavaka koji su uvijek nudili bijestavilo koje se plaćalo trzakanjem do pojave trinaestog koji je napokon uspio spojiti vječni EA san

SIMULACIJA ZA ZAHTEJNE LJUDE S PRIJATELJIMA (u privatnim sobama)

OZBILJNI VOZAČI NA PC I PS3 koji su vlasnici nekog od force feedback volana imat će poseban razlog uživati u Shiftu. PC zajednica već je uspješno napravila nekoliko neslužbenih patcheva koji vizualno i fizički eliminiraju sva arkadna obilježja igre i pretvaraju Shift u čistokrvnu simulaciju GTR ili FFS tipa, dok je PS3 gušt sveden na dobru online podršku i korištenje svih prednosti FF volana. Dok je podrška za X360 volan odradena u skladu s njegovim mogućnostima, force feedback za PC i PS3 pretvara Shift u fenomenalnu i uvjerljivu borbu s automobilom, gdje je svaki nagib i rupa od ključne važnosti za krug i gdje se svaki automobil drastično drukčije ponaša. Naravno, budite spremni da će vas u Public utrkama dočekati masa agresivnih ludaka s homicidalnim porivima i nula tolerancije za finese u vožnji - ali očekivati nešto više bio bi prevelik kompliment

ljudskoj evoluciji u vremenu zone multiplayer online igranja načelno inteligentne rase Homo sapiens. (ar)



JOŠ STAVNIJE Trenutačno dostupni PC modovi u fizikalnom modelu potpuno uključuju povećane vrijednosti gripa stražnjih guma - ujedno jedinom razlogu arkadnje pojave voznog modela - te pretvaraju Shift u punokrvnu hard core simulaciju



AN ZONDO,
KRALJICE ovu-
me te ovog zavoja
i nabavit ću ti
prvotnog štitelja

KAO PRIJE 15 GODINA

Jedan od razloga što će ljubitelji simulacija voljeti Shift je i način igranja s pogledom iz kabine. Ne, ovo nije novost, niti originalnost Shifta, jer iz uslikane kabine vozili smo i prvi NFS, a i novije igre, no kvaliteta Shifta dolazi do izražaja upravo u kausoprofizičnosti kabine gdje se prvi put osjeti i micanje tijela te utjecaj G sila zahvaljujući dinamičnoj kameri. Jaka kočenja približavat će vas volanu i prednjem staklu, a zavoji prozorima, što dodatno pridonosi pravom osjećaju, da i ne govorimo o vjerno preslikanim unutrašnjostima svakog automobila.



OBRAZ NA PROZORU I POGLED na stranu - hoće li me Španjolac zdmati?

odličnog izgleda s optimiziranim izvedbom od koje ne bole oči. Da, nevjerojatno. Shift po svemu želi biti rasna trkačka igra iz EA štake. Campaign mod je podijeljen u niz utrka u kojima se na najrazličitije načine pokušava osvojiti postolje, lova za nove automobile i poboljšanja te zvjezdice koje otvaraju daljnje utrke, nove klase ili posebne evente. A ima ih dosta. Iako je na Xboxu EA još jednom pribjegao rješenju koje ismijavamo zadnjih godina, odnosno kupovanju automobila za prave pare (tj. ti MS bodove), love vam nikada ne bi trebalo nedostajati, čak i bez ponavljanja već odvođenih utrka. Vozaci Shift stalno se otvaraju novim achievementsi, tj. trophiji se osvajaju nekakvi bodovi, i tu je Shift zadržao svoje arkadno porijeklo. Ovi će se bodovi zarađivati ovisno o načinu vožnje

BUGU? MA DAJTE...

NAMJERNO NIKADA ne gledamo strogo na bugove, jer najčešće se u ovim online vremenima brzo ispravljaju, a pogotovo na Xboxu koji ima drugi problem - ponekad će ista igra na različitim konzolama pokazivati savim drukčije pogrške (primijetimo) i na PS3, što se na najčešće rješa ponovnim umetanjem diska), no ono što se potpisnik ovog teksta dogodilo sa Shiftom na boxu nije se moglo nikada ispraviti - u dvije utrke s Corvette dotično se ne želi pomaknuti sa starta, i sve isprobane varijante nisu je uspjele potjerati! Ovo još nismo doživjeli ni u jednoj vozačkoj igri, od Lotusova nasovom. Srećom, PS3 i PC inačice nisu pokazale ovakve bugove.



AMERIČKI SAN Svečom se bug ne odnosi na trkače Corvette

CAMEPLAY STUDENT 2009



DA, MILIJUNI POLIGONA daju svoje, što će se najbolje vidjeti na najboljem PC plama



LONDONOM POPREČKE Ponekad i najneviniji rubnik može iznenaditi



DUELI SU ZABAVNI U prvom ste lovinu, a u drugom lovac. Protivnik ne smije odmaknuti na više od pet sekundi.



BUG KOJI PODNOSIMO curu sa zastavom jedinstveno je wacku automobila

kojem ste skloni - agresivni gdje se nagrade proklizavanje, ali i tuckanje te okretanje protivnika na stazi (čime Shift pokazuje i svoje mutirano, idiotsko porijeklo), ili precizni koji bodove dodjeljuje za ispravno pralaženje zavoja, pretjecanje bez dodira i clean lap, te svladavanje svakog zavoja na stazi. Da, može se ispravnom ili nasilničkom stazom, samo se pitamo kakvu poruku šalje igra koja pokušava

"Shift je prvi NFS koji ne trza u utrkama!"

biti simulacija vožnje kada za pretjecanje uz struganje i uništavanje protivnika daje više bodova nego za "čisto" pretjecanje. Pitamo se kako li izgledaju online okršaji s gomilom živčnjaka koji se pokušavaju domoći cilja na sve načine, što će u posebnom okviru odgovoriti Amar.

ARKADA ILI SIMULACIJA?

Ljubitelji vožnje Shift bi mogao zabaviti dulje vremena. Nije prvak u broju automobila (šezdesetak) ili

staza (petnaestak), ali ono što ima dobro koristi, pa nikada nećete osjetiti da nešto nedostaje. A ima i onaj fini balans između arkade i simulacije. Ako si želite zagorčati život, stavite protivnike na hard te isključite sva pomagala na automobilu i imat ćete mučenje, pogotovo sa zadacima koje vam igra dodatno zadaje na svakoj stazi. Ako želite laganije, uključite pomagala i liniju za ispravan prolazak staze (zvane crta za idioite, jer jednom kada je uključimo, ne možemo je isključiti te buljimo u nju zaboravljajući da smo na stazi) ili protivnike stavite na laganiji, jer je na vama. A Shift u svakom modu nudi vozačke zabave dostatne za opravdanu kupnju igre. Need for Speed je napokon na pravoj stazi, mašala. **Daniyel Reškovac**



	X360 i PC i PS3
Need for Speed SHIFT	
SLIGHTLY MADY EA	
GRAFIKA	18
U EA stihu, ali napokon bez tranzila	
ZVUK	17
Definirani zvuk motora, a mjesa u utrci po defektu u izlasku	
IGRAVOST	16
Dok se igra, igra dalje, po onako cijena	
TRAJNOST	14
Single igračica a malo predložila još više	
DODIR	
Definirano više od alfabete, upotreba tablice koja dolazi i izgleda	
LOSE	
Nakon pet dana igranja ne može nas ponovo privući	
KONAČNO	
Napokon prvi, ali i drugi NFS	
Gp 16	20



ANIMACIJE Sve animacije koje obrađuju trčanje, dribling, a posebno akrobacije, naravno su napravljene uz stručnu podršku Lea Messija. Posao je dobro odrađen i igra uglavnom izgleda bolje i prirodnije.



ZVUKOVI Zvukovlje je dopunjen novim pjesmama i navijanjem. S druge strane, komentatori su već prilično lapani, pa se samjenjivanje Jena Champiana pokazuje opravdanim, pa makar da fraze izgovara neki novi glas. Hamie Bi također bile lijep dodatak kao što su u FIFA.



ROMANJE Za razliku od konkurenta, mogućnost kontrole u svim 360° ne dolazi se u talijnoj myri iskoristivo. Ipak, pojavljuju se nove kontrole kao što je mogućnost da igrač zatraži vraćanje lopte u prazan prostor.



SPECIALIST TRAINING U Master ligi moguće je poslati igrača na (skup i dugotrajni) specijalistički trening. Uspješan završetak treninga kao nagradu odnara novu Skill kartu. Jedan igrač može imati najviše 12.



GOLMANI Usminkani i poboljšani kao i cijela igra. Od novih poteza konarito je tu i niska kotrljajuća lopta da najboljeg igrača umjesto stupidnog bacanja koje je branica prisiljava na stopanje prisima i nerjetko ga dovodilo u neprilike.

AI Za većinu igrača priredjen je jedinstveni mehanizam povezan s njihovim najboljim osobinama koje se odražavaju i na igru ekipe. Na primjer ako je lopta kod Bechhama, više igrača čuži u 10-tnac jer očekuju dobru loptu. Za unaprijeđenje AI-a zaslužan je novi sustav Teamvision 2.0.

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-7 (PS3), 1-4 (X360)
+ ONLINE
GOĐINE 5+
IZLAZI 23. LISTOPADA (PS2)
1997-6. STUDENOG, WU 20.
STUDENOG
PROIZVOĐAČ KONAMI
IZDAVAČ KONAMI DIG. ENT.
<http://www.konami-pes2010.com/>

POGLLED UNATRAG

Do prošle godine neprijeporni kralj nogomernih simulacija, tlovali je ponovno novo cjeleto desirje, uvažujući pritom u nepodijeljenim pohvalama struke i igrača te milijunskim tirazima. Ali spavanje na lavorikama u manjoj mjeri, te aktivnost EA Sportsa u većoj mjeri, promijenili su prošle godine stvar u temelju i PES je postao tek drugi naglobi u gradu. Časni drugi, sretna medalja, vrlo dobro... Tko misli? Samo je prvi i naglobi važan, a to je trenutno FIFA!

Panta rei...

Sjećam se jeseni 1997. kao da je bila jučer. PlayStation sam kupio prije godinu dana, s njime i FIFA-u 97, FIFA-u sam nakon Commodoreovih i Amiginih simulacija nogometa u kontinuitetu igrao od rjezina izlaska 1994., i svijet je bio lijep. A tada se dogodilo; prilikom nabave igara, prijatelj, sugrađanin i naposljetku i kum Vedran imao je 50-ak dojmaračka viška i dao se nagovoriti od prodavača da kupi jedan nama nepoznat, ali po prodavačevim riječima fenomenalan nogomet, koji jede FIFA-u za doručak. Naravno,

radilo se o International Superstar Soccer Prou. Ostalo je, što kažu, povijest. No nakon deset godina gulanja po istome, došlo je vrijeme za promjene. Konami je za serijalom PES prošle godine doživio neugodno prizemljenje i FIFA 09

"Nedostatak home-away opcije je toliko banalan da igra zbog toga zaslužuje ocjenu manje"

LICENCE

IAKO OVAJ ASPEKT mi bi trebao smetati onima koji od PES-a samo žele dobru zabavu, u današnje vrijeme jednostavno je neoprostivo to Konamijevo cicijsko ekvilibriranje s dozvolama za korištenje imena klubova i igrača. Mogu razumjeti da su autorska prava nositelja pravno i financijski iznimno zahtjevana materija, no ako je EAS već godinama u stanju na tom polju

postavljati standard u sportskim simulacijama, uzmemo li u obzir brojnost igračkih natjecanja, izgleda, nazivlja, ukupne prezentacije i atmosfere, onda je sramotno da u PES-u uopće nema njemačkih klubova, od engleskih su licenciirani samo Liverpool i Manchester United, a o drugoligaškim natjecanjima i klubovima možemo samo sanjati.



SELA I ZASEDKI Budući da je londonskih klubova u Premijershipu najviše, pripremite se za već poznate varijante boja, strana svijeta i urbanističkih specifičnosti



REAL THING Za razliku od nacionalnih igračkih natjecanja, Konami je za potrebe Lige prvaka i Europa kupa otkupio priličan broj klupskih licenci, uz već poznate južnoameričke velike

proglasa je najboljim nogometaom. Nije to više bila nikakva bačena rukavica, to je bio bolni fakt koji se naslućivao još od 2007. Jedino što je preostalo bilo je pričekati godinu dana da vidimo ima li u Takatsukim rukama još čarolije.

KAD BUDEM VELIKI, "OČU BITI" FIFA!

Prva i najoljčija promjena vidljivja je u izbornicima koji više nisu "svoji". Ne zavaravajte se s prvim stranicom koja izgleda primamljivo nego pričekajte da uđete u namještanje postavki utakmice koje zahtijevaju stanovitvo privikavanje, dok svim finesima namještanja ekipe još uvijek nisam stao na kraj. Umjesto da su konamijevci težili tome da igra i dalje izgleda kao PES, čiji su izbornici sinonim za jednostavnost i lako korištenje, htjeli su postati "fifkidi"; i pognešli, lako se katkad čini da je kopirati lako, najčešće tome nije





tako, a na kraju je ispalo da su nas zapleli u mrežu nedovoljno preglednih i neprijateljski raspoloženih izbornika, u kojima će čak i snimanje formacije biti problem. Nastavimo i dalje s pregledom tehničke izvedbe, na red dolaze pohvale jer je očito kako je grafička prezentacija doživjela brojne promjene. PES 2009 bio je primjerice u prikazu lika igrača toliko loš da je sasvim istinita tvrdnja kao su igrači izgledali u WE Club Championshipu 2008 za PS2. Ove godine, stvari su nemjerljivo bolje. Igrači uglavnom izgledaju odlično, iako ih je prepoznati, a i svima je dodano mnoštvo novih animacija, ne bi li ih se učinilo životnijima. Na igračima je tako vidljiva tekstura kože, dlake na nadlakticama, vlaga zbog kiše ili znoja i slično. Tkaniina na dresovima se pomiče kako igrači



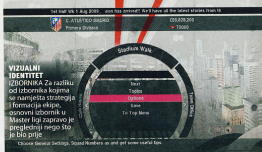
hodaju, što je posebno dojmljivo u replay modu. Publika je životnija, stadioni i tereni su brojniji i izgledaju znatno detaljnije nego prije. To je ono što ćete vidjeti pri ulasku u utakmicu, a tako dolazimo i do igrivosti.

MA KUD TO DODAJEŠ?

Za igrivost najvidljivija i svakako najvažnija promjena je dodavanje inercije igračima. Time su igrači u PES-u, baš kao i vozila u simulacijama vožnje, dobili svoj "vozni model" po kojem se ponašaju. Nije to opet ista revolucija, naprotiv, dapače PES je to već trebao implementirati, ali su na sretu zakasili. Ipak, inercija je dobra i time PES postaje sasvim drukčija igra od svojih prethodnika u seriji. Problem nastaje kod igranja protiv računala upravljanog protivnika, jer taj protivnik ne mari za zakone fizike, pa njegovi igrači igraju kao po tračnicima

"Golmani jesu interaktivni i bolje brane, no još uvijek malo previše odbijenih lopti pada na noge nadirućih napadača umjesto u korner"

i otkopenito izgledaju drukčije, barem na top play razini. Srećom PES je uvijek bio najbolji u borbi protiv zlog protivnika pa je tako i sada, no ovaj nedostatak mogao bi "nagristi" uvjerljivost Master lige i Become a Legend moda koji čine vrlo važan dio PES-a 2010. Osim te promjene koja bude u očima, nekih značajnijih promjena nabolje u igri nema, ali su zaostali nedostaci poput neobjašnjivo nepreciznih dodavanja, čiju eliminaciju neuspješno očekujemo godinama. Nadalje, tu je gomila novih animacija i novih poteza koje će geokvoki (ili profici, kako vam draže) naučiti napamet i primijenjivati, čime će znatno oplemeniti svoju igru, a protivnika ostaviti širom otvorenih usta, no u svojoj biti, to je i dalje PES, onakav kakav smo voljeli igrati,



samo što dosad nismo imali pravu priliku na next-gen konzolama. Dakle, ljubitelji PES-a bit će uglavnom zadovoljni, budući da će ovu igru moći igrati bez prevelike muke, a uopće nije upitno radi li se o boljoj inačici nego prošle godine. Minus je što je teže igrati i dalje na bokovima uz obilno korištenje dodavanja u prostor i centarsutova, pa će od tamo prijetiti najveća opasnost, no to je donekle i razumljivo, budući da je takav trend

AUTOMATIKA

NA ŽALOST NOSTALGIČARA poput mene, u nepovrat su otišle tzv. strelice koje su određivale smjer kretanja svakog pojedinog igrača, a uveden je niz brojčanih skala kojima se kontrolira ponašanje cijele ekipe. Inače, tim skalamo moguće je regulirati postavke kao što je postavljanje linija u ekipi, kretanje igrača, učestalost dodavanja, širina igre i slično. Osim toga, nestale su i popularne zvjezdice koje su zamijenjene kartama. Postoje tri tipa karata (play style, skill, defence/attack awareness), a same neke od sposobnosti označene na njima moguće je "uključiti/isključiti" na odrednu prilagodit. Karte bi imale smisla u menadžerskom nogomtu, no tamo gdje ja kontroliram stvari, ne vidim što se mijenja ako Lampardu uključim ili isključim opciju da puca iz svake moguće situacije. Sljedeć naredenog, trebao sam doći i do toga da imam više kontrole nego prije, ali ni razumijem kako bi općim upravljačkim mehanizmom imao više kontrole nego pojedinačnim koji je vrijedio za svakog igrača.



FINE TUNING Većina igrača nema karte koje je moguće namjestiti, ali onima koji imaju, moguće je odrediti da se primjenjuju postavke obrambeno, napadajeno ili napadajeno.

X360 i PC i PS3 i Wii i NDS PES	
Pro Evolution Soccer 2010	
KONAMI / KONAMI DIGITAL ENT.	
GRAFIKA Ugodna	16
ZVUK Solidan, odličan od prethodnih, ali nešto slabiji	15
IGRIVOST Malo teški PES, što je ugodno za svakog ljubitelja nogometa	16
TRAJANJE Produljeno Masterliga, Uf Europa, ligas, online, više nego dovoljno	16
OSTALO Dobri starti PES-a koji su se razvijali u velikim dodacima	
LOVE Nedovoljno razrađene promjene obrambeno, nedostatak home-away opcije	
KONAČNO Pozitivna i negativna promjena, na svoj vrh zabavna, posebno u društvu	
GP 16 / 20	

Tomašić



SET PIECES
Kreativne akcije pri slobodnim udarcima. Šteta što toliko detalja, preciznosti i jednostavnosti nisu omogućili kod editiranja ekipa i formacija.



DETALJ Dok ste u igri, zabavite li go! loptom, replat će uvijek krenuti kameru za strane – to bolji pregled



PROPUŠTANJE
Lopte. Igrači ali i suparnici vrlo je efikasno i korisno



PUBLIKA će zvučkom reagirati na nedozvoljeni faul u sigurnoj situaciji

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-9 (PS3), 1-4 (X360)
• ONLINE (DO 10 VS 10)

POSREDOVAČ EA BURNABY
EDICIA EA
<http://fifa.easports.com/home/action>

OPTIMALNA KONFIGURACIJA
POGLED UNATRAJ

Serija *Fifa* postala je već desetom godinu, na veliki dio tog naslođuje pravo je i za ložu karkantovskog Pro Evolution Socceru što se ne kvalifikuje i prihvatljivosti među zahtjevnijim igračima. Krajem 2007. godine s novom ekipom na vrhu razvojnog tima u studiju EA Burnaby počinje razvoj next-gen verzije "koja čini razliku" te se s verzijom *Fifa 09* probila na prva mjesta najboljih igara po izboru igrača i kritike. *Fifa 10* nastavlja tamo gdje je *09* stala, no još uvijek na PS3 i X360 konzolama koje jedine udajuju netman next-gen engine doli na ostalim platformama ili koristi potpuno drugu filozofiju (Wii, DS i iPhone) ili se bazira na starijem engineu (PC, PS2, PSP).

FIFA 10

HIT igra

Ako i sruši rekord prodaje, neće biti nezasluzeno

Ponoć je, noć prije završavanja časopisa. Sjedom za komp spremam konačno početi pisati recenziju, no Darko se javlja s pitanjem - Fufa? Pa zašto ne, rekoh. Ipak je to u svrhu istraživanja za potrebe recenzije. Mora se raditi. Eh zašto kao klinac nisam imao ovako dobro opravdanje... Nekoliko sati kasnije uključio se četvrti i zadnji stupanj alarma - pred očima su mi mrkili pogledi ekipe redakcije jer se pojavljivao bez teksta. Zao mi je. Darko, velim - nastavljamo drugi put. Pythonovi bi rekli no time to lose, a svoje vrijeme već sam odavno potrošio. Igračju Fifu. Za potrebe recenzije, naravno, to ste valjda do sada shvatili...

KORAK PO KORAK

Dakle, ako ste pratio razvoj Fife 10 proteklih mjeseci, možda i u GamePlayu u kojem smo od sajma E3 i velike premijere i intervjua s producentom igre Davidom Rutterom pa do

dobre reakcije kritike i Igrača. Sve najave developera zvučale su kao odlično tempirani PR koji malo-pomalo otkriva novarije stvarajući u igrača sve veća očekivanja. I sad, kad konačno imamo igru u rukama, i nakon nekoliko tjedana pa potom i produženih dana igranja (kojeg nikad dosta), možemo sa sigurnošću reći kako je najavljeno i više nego ostvareno.

PREDNOSTI

Ukratko nova Fifa nam se jako sviđa. Što ste vidjeli i u konačnoj ocjeni. A evo i zašto. U odnosu na verziju *09*, prva i po nama najveća promjena u igriosti je 360° kretanja igrača. Igrači se sad kreću u svim smjerovima (stvarajući osjećaj) gromoznog ograničenja vratiti li se na staro, no ono što posebno godi pri upravljanju je kombinacija lijevog sticka za kretanju igrača i desnog za guranje lopte, također u bilo kojem smjeru. Zajedno s timkom bolje kontrole lopte (u našem slučaju L2/LT)

" Zahvaljujući kretanjima u svim smjerovima, do izražaja su došli snaga i tehnika igrača, ali i naš timing i osjećaj za kontrolu lopte "

ovog broja redovito izvještavali o dojmovima nakon igranja, u tom trenutku najnovije verzije, onda vjerujem da već ste znate o 360°, novom AI-u, Virtual Pro, Live Seasonu 2.0, novom Manager modu i ostalim novarijama koje Fifa 10 donosi. Znači i da su autori igre, što se tiče same igriosti, odlučili nastaviti razvoj Fife 09 umjesto da unose neke male promjene u dokazani model koji je verziju 09 donio jako

i pogodnim timingom, moguće je ostvariti scene "videno na TV-u". Do izražaja će sad doći snaga igrača, njihova tehnika, ali i vaš osjećaj primanja lopte, privlačenja je sebi i guranja od sebe pokraj protivničkog igrača. Odradite li sve kako treba, moguće je primjerice atraktivno proći između dvojice braniča a sve će biti prezentirano sjajnim i mudrošću povezanim animacijama borbe i navlačenja rukama.

5 druge strane, takvi prolasci nisu česti i ovisi o snalazljivosti ljudskog protivnika koji također ima mogućnost postaviti se obrambeno dobrim presingom i timingom. Ukratko borba na sredini terena je i ova put vrlo izražena, no s još ljepšim i brojnim ishodima. A za potpunu sliku mogućnosti driblinga treba dodati i novi Skilled Dribbling, koji omogućuje bočno kretanje s povećanom kontrolom lopte, te od prije poznate driblinge

MANAGER MODE

IZNIMNO POPULARNI MANAGER mod potpuno je redizajniran najbolje uz nekoliko novih opcija poput automatskog trenera za rotaciju igrača ovisno o umoru i formi. Sada će biti potrebno namučiti se da se dovode poznatiji igrači vodite li manji klub, a više neće biti moguće koristiti exploit smanjivanja plaće igrača potpisivanjem ugovora na jednu + jednu godinu. Osim toga nije moguće stvoriti armiju specijalaca na terenu već nakon prve godine provedene u klubu.



I UZ POBOLJŠANJA Manager moda još uvijek glasujemo za Manager ligu PES-a



VIRTUAL PRO

OVE SEZONE moguće je kreirati svog igrača te ga koristiti u apsolutno svim modovima igre u lovu na razne accomplishments (nemaju veze s trofejima i achievementsima) te poboljšanje statističkih ocjena. Osim slabijih ocjena kreirati igrač čija je na početku imati samo jednu od 5 zvjezdica skill movesa, što u praksi znači da će moći izvoditi samo osnovne driblinge. A jednom kad nabijete svog igrača, možete se okušati i u online natjecanju s prijateljima i njihovim Virtual Pro igračima u ekipi od deset igrača. Golmani su još uvijek nedostupni tenjeri.



EDIT Moguće je iskoristiti svoju sliku te preko EA-ove web stranice kreirati autentičnu sliku virtualnog lika



ZICO Sjajan je osjećaj kad primite loptu a komentator kaže Zico!



SAM SVOJ MAJSTOR Dobri ste onoliko koliko ste i zavrijali igranjem. RPG element u nogometnoj simulaciji sjeo je kao keć na desetku.



LOVA, MENI TJEBJA LOVA No onda vam dode frajer i lovom kupi bolje ocjene. Bravo

s kombinacijom desnog sticka i L2/RT tipke. Nadalje, kad pričamo o poboljšanjima koja se osjećaju prepoznaju, svakako treba spomenuti šutove izvana koji su brži, efikasniji, realniji. I mnogo učinkovitiji. Pogotovo imate li nekog jakog šutera. Golmani su također na vrhu liste poboljšanja i češće će istrcavati na ubačaje, postavljati se na moguće šutove izvana, vraćati se na loptu koja ih je prošla, ali se sporo kreće prema голу. Ovaj put nemamo straha istrcavati s njima bojeći se

"Stative više ne odzvanjaju tako često kao u Nikeovoj reklami s Ronaldhinom u glavnoj ulozi"

neoečekivan ispadanja lopte iz ruku i općenito – golmani ulijevaju povjerenje. Umjetna inteligencija igrača je također poboljšana, što se najbolje vidi na pokrivanjima prostora i ubačivanjima, ali i situacijama kod kornera i slobodnjaka gdje će, u slučaju odlaska beka u napad, igrači sredine terena paziti na eventualne kontre. Rijetke su situacije laganog propajanja zadnje linije kao u Fifi 09.



VIJEMENSKA (NE) PRIJLIKE uvijek će biti promijeniti i razm utakmice



REMPLANJE Borbe za loptom u pravom smislu riječi



(NE) PREGLEDNOST Na žalost meniji se formacijama i strategijama, ali i dalje nepromijenjeni pa će pretraživanje odjave igrača i smanjenje taktike biti problem



REPLAY Jednako kao i prije, izgleda od same igre u tolikoj mjeri da postaje faktor kvantitativne dobavlja

NAKON NEKOLIKO TJEDANA IGRANJA Jos nisam završio blekave golove kao ni exploit u online utakmicama



SUDAC NIJE, MAJKE MI Predsjednik koji se sviraju nakon što igrači padnu preko igrača na podu više nisu problem jer ih jednostavno nema

pogotovo s visokim proigravanjima. Sve je moguće, ali nakon dobre akcije i čekanja prilike, makar i nekoliko puta prebacili stranu. Što nas podsjeća na fiziku lopte – po nama najbolju u dosadašnjim nogometnim igrama. Idemo dalje – vijemske prilike uvijek će promijeniti tempo utakmice. Kod izvođenja slobodnjaka lako je promijeniti izvođača (bez potrebe za ulaskom u glavni izbornik), ako situacija dopusti, moguće je slobodnjake brzo izvesti u pokušaju osvajanja nerabroganog prostora. Ukližavanja su doradana pa će dobar kličači biti ne samo precizniji nego će i kličati duže, a nema više beslavah padanja preko igrača na zemlji nakon kojih su se svirali i jedanaesterci u Fifa 09. Postojanje prednosti također je poboljšano. Kao i publika koju možete čuti tamo negdje u kutu terena, ako ste u gostima na utakmici. Konačno je omogućeno treniranje slobodnjaka, kornera i situacija bilo kojeg broja igrača (od 1 do 11) u napadačkoj i obrambenoj ekipi. Autori igre su se dosjetili i stavili nekoliko vrlo korisnih videotutoriala koji će popis kontrola učiniti mnogo učinkovitijim. Programeri su optimizirali kod pa je surfanje menijima sad mnogo bezbolnije a učitavanje toliko brzo taman da stignete uputiti jedan zut u areni. Poboljšanja su vidljiva i u online igranju koje je, za sada, u prosjeku gotovo bez imalo laga.

NEDOSTACI

No da bi se bilo savršeno pobrinuli su se i dalje prekomplikirani meniji koji ne

VIŠE OD OČEKIVANOG

Znate kako je s nogometnim igrama – treba proći nekoliko mjeseci igranja da se otkriju sve pojedinosti – prednosti i mane. No ono što smo do sada dobili od Fifa 10 je i više od očekivanog, bilo da se radi o offline ili o online igranju. Ako možemo očekivati određene promjene u sportskim simulacijama na godišnjoj razini, Fifa 10, po mom skromnom mišljenju, na vrhu je sportskih simulacija koja ih donosi najviše. I tome ih najbolje koristi u prezentaciji sporta koji simulira. A za sportsku igru ne možemo tražiti više. U stvari možemo – da mi, dugogodišnji ljubitelji PES-a, naviknuti na sve moguće opcije jednostavnog editiranja ekipa i organiziranja turnira na kojima svaki igrač želi dokazati da ima najbolju formaciju i strategiju koja će pak pokazati kako smo dobro drfali baš te igrače, dobijemo tu mogućnost u budućoj Fifa. Za potpuni raspad sistema. **Dario Zrno**

KAO I PES 98 I PES 2006 (PS3)	
FIFA 10	
EA BURNHEAD / EA	
GRAFIKA	16
Svećenici animacija ali generisano na razini prethodnih generacija	
ZVUK	16
Prethodnja i na najboljoj razini. Soundtrack iz FIFA 99 na dnu	
IGRAVNOST	19
Kompleksna, zabavna i izazovna. Zanimljiva, kao i prethodna	
TRAJNOST	19
Uz tebični odličan online i razne modove do koje jeste	
MODRO	
Tempo igre, kontrola lopte i igrača, rasni, čvrsti dodiri, kreativne opcije, online, ...	
LOŠE	
I dalje nepregledni izbornici, nema sučelja između igrača na istim razinama kvalitete	
KONAČNO	
Najbolja Fifa. Najbolji nogomet.	
Gp 18	
/20	

KORAK NAPRIJED
Gradiću prikaz FM3
veliko je unaprijeđenje
u odnosu na prošlu
igru



BEZ KVALIFIKACIJA Šta je što nema
procesa kvalifikacija za utrku, pa se za
uspjeh plasman često mora pribjeći
nepotrebnom nasilju nad AI protivnicima

NAPOKON KABINA Poziciju
sjedjenja moguće je mijenjati
promjenom položaja
mnoštva podršku



TIHA POSUDBA
Prisustvo
izbornicima, a
pogotovo prikazu
automobila i
zvučni podfili
nimalo je suptilno
posuđen od
konkurencije



MALO MAŠTOVITO...

Forza 3 donosi pregršt
sjajno dizajniranih i
uvjerljivo konstruiranih
nepostojećih staza u
mnoštvu izvedenica,
a na prvi dan prodaje
stože 120 testnih staza
za besplatan download



2 Length: 6.68 km



MALO STVARNO

Sigurni smo kako će se
licenciranim pravcima
uskoro pridružiti i
neki sučuvani za
prodaju putem Live
Marketplacea. Infiniton
je navodno već na
čekanju.



1 Length: 20.76 km



ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE
IGRAČI 1-8 (ONLINE)
GODINE 6+
VELIKI E3, LISTOPADA
PROIZVODJE TITUS 1.0
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://www.forzamotorsport.net

Forza Motorsport 3

Najbolja vožnja na X360 postaje
jedna od najboljih vožnji uopće

POGLED UNATRAJ

Prva Forza Motorsport
nastala je s namjerom
Microsofta da stvori
serijal koji će se
moći nositi s igrama
Gran Turismo na
konkurentnim
PlayStationu. Iako
je podbacio u
simulacijskom aspektu,
prva je Forza za Xbox
2005. godine jasno
pokazala dva glavna
obilježja koja će
razvijati u budućnosti
- vrhunsku online
podršku i mogućnost
shranjivosti i razvijene
individualizacije
korisničkog sadržaja.
Forza 2 je 2007. ispravila
sve manje grješke
fizičkog modela, te
utrlja put prema pravoj
simulaciji. A nakon
maje od pet godina
prisutnosti na tržištu,
treći dio u svakom
pogledu ispunjava
cilj koji su Tim 10 i
Microsoft postavili
prije sebe na prošlu
generaciju konzola.

N Kada je u svibnju ove godine
producent Forze Motorsport 3
nakon E3 premijere igre nimalo skromno
završio predstavljanje rečenicom: "Forza 3 je
definitivna simulacija vožnje ove generacije",
mnogi su se oduševili najavom. A mnogi su
se samo nasimljali i odmahnu rukom. Serijal
Forza Motorsport - od početka gledan kao
klasičan proizvod nadmetanja Microsofta i
Sonyja i njihovih ekskluziva i platformi - od
prvog je dijela postao ultimativna bojšnica
fanova serijala Forza i Gran Turismo i
posredno, pripadajućih konzola. Čak se ni
sukob fanova na relaciji Halo i Killzone nije
nikad mogao mjeriti sa žarom kojim su
obje skupine virtualnih vozača na mnoštvu
forumu diljem svijeta sukobljavale svoja, u

su inferiornost online podrške u
serijalu GT, potpunu nemogućnost
stvaranja bilo kakvog korisničkog
sadržaja, predugo vrijeme razvoja
pojedinih nastavaka i potpuno
ignoriranje vozačke zajednice. I ni jedna
strana nije shvaćala koliko je kratkovidna,
budući da su obje bile - u pravu. A kako
to u ljudskim prepućavanjima uvijek biva,
jedna strana nije uzimala u obzir kako
svoji negativizam ustvari rade za dobrobit
obojice serijala i onu jednu malu specifičnu

grupu ljudi koja svoje guste ne ograničava
pojedinom igrom ili platformom - nego
voli ono što obje igre u principu slave -
automobilizam. Pri njihovoj su kritike natjerale
obje strane da počnu mijenjati svoje igre.

IGRE SU IZBILJAN POSAD

Serijal Forza od prvog je dana rastao u sjeni
Gran Turismoa. Najvjerovatniji uspjeh i utjecaj
karij je serijal GT ostvario na globalnoj razini
- koji se kao nikada prije proširio iz svijeta
videoklupa u ozbiljne sfere automobilističke

**"Kompleksan fizikalni
model oduševljava iznad
svake zamislive razine i
staje uz najbolje u žanru"**

pravilu oprečna mišljenja o kvaliteti "svoje"
igre. I argumenti su uvijek bili isti - fanovi
Gran Turismoa Forzi su zamjerili izostanak
podrške za prave force feedback volane,
netočne podatke za vozila, nedovoljno
točno i precizno modeliranje automobila
i preveliko oslanjanje na Livery Editor
i aukcije u popularizaciji igre, umjesto
razvijanja fizičkog modela i simulacijskih
svojstava. S druge strane, fanovi Forze isticali

NIŠTA BEZ ZAJEDNICE

SREDIŠNJE MJESTO SVEGA vezano za igru
FM3 je službeni community-portal www.forzamotorsport.net. Osim što je glavno mjesto
na kojem se objavljuju sve informacije i novosti
za igru, FM.net je povezan sa Storefrontom
i služi kao mjesto razmjene, downloada i
koristenja svih sadržaja kreiranih u igri. Portal
koristi službeni X360 gamertag sustav za
prijavu u identifikaciju, a jednom uloginirani
igrači mogu pristupiti vlastitom Storefront
profilu kako bi tamo sknuli svoje fotografije,
replaye, provjerili ponudu i stanje na Auction
House ili se kroz ogroman forum družili i
razmjenjivali mišljenja i informacije s ostalim
članovima. Storefront ujedno služi i kao najbolji
način pregleda Scoreboard ljestvica najboljih
dostupnih sadržaja, najatraktivnijih automobila,
najboljih set-upova za automobile, prikazuje tko
su najbolji vozači u online ili offline, ali može
zajednica prepoznala kao najbolje u bilo kojem
od segmenata - tuniranju, crtanju ili vožnji.
Ukratko, integracija svih community dijelova

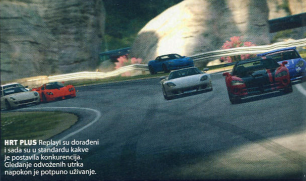
igre - zajedno s vrlo individualnim rezultatima
vožnji u Time Trial modovima i sličnim samacičnim
dijelovima hard-core vozača - postavlja nove
standarde u žanru bez obzira na platformu i
svakako predstavlja najfascinantniji doseg
promišljanja developera o tome što sve iz
perspektive povezivanja zajednice mora imati
jedna punokrvna next-gen simulacija vožnje.



STOREFRONT Mogućnostima podjeća na
jednostavni Facebook



HRT PLUS Replay su doradjeni i sada su u standardu kakve je postavilo konkurencija. Gledanje odvođenih utrka napokon je potpuno uživanje.



MOVE **NACRTAJ ME** Livery Editor je doraden, poboljšan i dane su mu veće mogućnosti, a sad je napokon moguće kreirati i jedinstvene dizajne za primjenu na čitavu zbirku automobila

42.00 **367.50**

RWD Elite Open

KAKO MAMA KAŽE Karjena će se slagati ovisno o izabranom automobilu. Odaberite svoju najdražu Ferrari i igra će iz eventna "povlači" kompatibilna prevesta i kupove.

12.700 CR
6.390 CR

Asian Open

NIJE BEG CIJICA Iako karjena omogućuje vožnju po vilištim i preferencijama, ukupan broj eventa jamči da će se za puni zavjetnik igre potrošiti dani i tjedni

6.600 CR

do Konami, Capcom ili Sega - u nekom su trenutku shvatili da za njih mjesta nema. Jedino je Microsoft odlučio da će napraviti mjesta za sebe, po svaku cijenu. I možemo napokon ustvrditi kako im se sve uloženo napokon doista i isplatilo.

SVE KAKO TREBA

Sigurni smo kako će nakon ove igre serijal Forza postati institucija. Jer na isti način kao što je Gran Turismo postao mnogo veće ime od konzole na kojoj se nalazi - te usplo

privući i poslovitno nesklone PC igrače da uz svoje kante stave i PS3 - slična budućnost sada svakako iščekuje i Forzu. Treći dio igre monumentalan je dosjed nemale ekipe iz studija Turn10 koja je u proteklih pet godina sustavno radila kako bi na sličnoj filozofiji kao i konkurentski serijal razvila svoj naslov. Forza Motorsport 3 Cistokrvi je produkt opipljivog nastojanja da se igračima pruži najbolje, najkompletnije i najdelikatnije iskustvo vožnje danas moguće na konzolama. I unatoč svim nedostacima koje Forza 3 ima - kao i svaka druga igra uostalom - možemo vrlo objektivno ustvrditi kako je postavljivi cilj u najvećem dijelu

FINANCIJE SU GRANICA

UŽITAK FORZE 3 može se potencirati do neslučenih granica ako se u igranje odluči investirati značajniji iznos novca. Na prvom je mjesto volan, po nama ipak obavezan za svaku tlo FM3 želi doživjeti u pravom svjetlu, od čega je početna stanica oko 100 eura vrijedan originalni X360 volan koji potpisuje Microsoft. Iako izrađen poprilično šlampano, iznenađujuće kvalitetno podržava igru u svim segmentima, pogotovo nakon što se ispod jednostavne papuče pedale uspetne prirodnici komad tvrde spužve. Visoku stepenicu iznad šteta Fanatec volan 911 Turbo S, čija se početna cijena od oko 300 eura dodatno povećava na oko 500 ako sretni (bogat) kupac odluči izdvojiti dodatni novac za metalne pedale s pedalom kvaliteta. Vrijedi napomenuti kako 9115 inače podržava i pedale Logitechova G25 volana, iako je krug vozača koje će obradovati ova informacija vjerojatno vrlo malen. Ultimativan doživljaj ipak će iskusiti oni koji se odluče za nimalo razumniju investiciju u dodatne 2 X360 konzole, 2 primjerka igre, dodatne ekrane i nešto LAN kabliranja i switchiranja. Kao i prešli nastavci i Forza Motorsport 3 podržava multi-screen prikaz na tri ekrana, gdje vozači mogu vidjeti full-widescreen vidno polje i uživati u igri na poprilično ezoteričan i iznimno dojmljiv način. Ukupnu visinu takve investicije ipak nećemo računati, budući da se radi o nepristojnoj cifri za skromne proračune prosječnog igrača u Hrvatskoj. Nažalost,

industrije - tražio je odgovor koji nije mogao pružiti nitko drugi osim velikog Microsofta. Jer visoko iznad zajapurenih polusvijetova internet-foruma postoji svijet ozbiljnog biznisa, novca i ljudi u tamnim odjelima, čiji je jedini cilj maksimizacija profita u odnosu na uloženo. U tom svijetu, gdje se isprepleću ozbiljni marketinški dogovori, rađa milijunska buđenja i dogovaraju dalekosežni planovi za razvoj i tržišni nastup građena je pozadina serijala Forza Motorsport. A razlog tome je jednostavan - tržište automobilističkih simulacija vrlo je specifično i u konačnici vrlo profitabilno za sve uključene strane. PC simulacije, iako u debelom broju segmenata posve nadmoćne vožnjama na konzolama nisu ozbiljan posao - uz možda iznimku iRacinga. Njihovi rezultati prodaje ni po čemu se ne mogu mjeriti s prodajom koju ostvaruju konzolne igre, a samim time ni tržišnim utjecajem. Ni jedna PC simulacija nikada nije prodana približno milijunskoj nakladi, dok

" Ne postoji vrsta igrača koja u Forzi 3 neće naći nešto što će ga okupirati dugo vremena "

se najbolje prodavan Gran Turismo prodao u više od 4 milijuna. Riječ je o ozbiljnom poslu, gdje se za veliki novac prodaje oglasni prostor na virtualnim panelima pokraj staza i ustupa mjesto među licenciranim garažama i prodavaonicama tuning-djelova. A kroz igre proizvođači reklamiraju svoje nove modele potencijalnim kupcima, uključujući čak i one najskuplje - poput Paganija ili smrtnicima posve nezamislivo Bugattija. Konzolne vožnje su prije svega ozbiljan biznis. A svi igrači koji su se u proteklele desetljeće pokušali na velika vrata ubaciti u taj posao pokraj Sonya - od veličina poput Codemastera i Electronic Artsa, pa



GDJE SE KUPUJE? Samo preko interneta. I uz pomoć e-tradinga. Nema zaoznanje.

PRERADI ME NJEŽNO Svi tuning dijelovi su licencirani i koreirani prema stvarnim uzorima. Najkvalitetnije prerade i dalje obuhvaćaju zamjenu čitavih motora ili promjenu vrste pogona.

Race Springs and Dampers

11,10€ CR

461

12" wheel
3.5" lowering
800 cc suspension
800 cc wheel
3.5" lowering

NAMJESTI ME JOŠ KJEŽNJE Podesavanja su detaljni i svrhoviti, uz napomenu da će ekstremniji prerađeni automobili biti nevojni kao što bi bili u stvarnom životu, bez obzora na podesavanja.

ALUPOKRETNOST

4.7/5

PLACE

113

2

65

TELEMETRIJA UŽIVO Kao i u profiliranim kavicama FM3 prikazuje da tijekom utrke možete gledati podatke o telemetriji u stvarnom vremenu. Najbolniji su uvijek podaci o potrošnji guma.

100.00 m

0.91 m

0.63 m

DAJ PARE! Neki od najatraktivnijih modela dostupni su samo kupcima Limited Editiona, dok će ih ostali moći kupiti za živu lovu na Marketplecu.

3607 Ferrari 430 Scuderia

636

8.0" wheel
5.0" lowering
12" suspension
16" wheel
6.0" lowering

ŠTEDLJIVA PČELICA Karijeru je mogao prijeći gotovo bez kupnje jednog automobila, budući da igra nagrađuje novim automobilom nakon svakog dosegnutog Čelera.

FUJIMI KAIIDO Minski obronci japanskih planina idealna su mjesta za drift vožnju, ali utrice kroz 19 kilometara nabruba i uzdrška pamtit će i vozači svih klasa.

4.7/5

PLACE

113

2

65



dosegnut. Od prvih minuta s FM3 posve je jasno kako se radi o promišljenom i detaljno oblikovanom proizvodu koji je do nezamislivih granica razvio ono što je od prvog dijela radio najbolje, a pažljivo prekopirao od konkurencije ono gdje je zaostajao. Modeli automobila nisu još uvijek najbolji u žanru, ali su na uvrštenom drugom mjestu. Staze također. Svi podaci su bržno ažurirani, ispravljani i upotpunjeni, a novi pažljivo uneseni kako bi svi sitničavi umovi mogli biti zadovoljni. McLaren F1 sada ima ispravno iskazan okrenuti moment za cestovnu inačicu, dok su središnji zavoji od Adenauer Forsta do Scwalbenchwanz napokon mapirani prema točnim podacima. Na sve se pazilo. Iz pozicije modela i staza obuhvaćen je čitav svijet, od divova poput Toyota i Mercedes, do maloserijskih egzotika TVR i Pagania. Od sportskih modela pokrivena su sve zamislive klase, uz fokus na najpopularnijim – europskim klasama FIA GT i LeMans,

AI MO, SMJEŠAKI PhotoMode je sjajan. Integriran je u singleplayer i replay, a zamjerke su što ne dopušta ugradbu slika na USB stick nego samo na Storefront i što sama fotka dolazi u low-res fileu od 100 kb.

100.00 m

0.91 m

0.63 m

"Ako do sada nije postojao razlog za nabavu X360 volana, sada postoji od prvog dana"

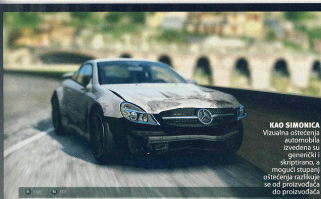
američkim LeMans i GT, japanskoj Super GT i australskoj klasi V8 Supercars. Uz licencirane staze koje počinju s japanskim tsukubom i Suzukom, preko američkih institucija Road Atlanta i Americe, a završavaju na crnogoričnim obroncima gorja Etel. Forza 3 nudi i više od 50 zamisljenih staza među kojima se ističu Japanski toge-pravci Fujimi Kaido i talijanski Positano sa sustavima krugova od gotovo 20 kilometara. Nordschleife je u Forza 3 dobila pravu konkurenciju u suludom utrkuvanju na rubovima japanskih provalja ili uskih zidova talijanske obale koje je teško prepričiti riječima. A svega toga ne bi bilo da Forza 3 ne isporučuje vozni model koji staje uz bok svim najrazvikanijim simulacijama današnje.

VRHUNSKA FIZIKA

Najveća zamjerka ozbiljnih vozača od prvog je dana manje usmjerena na samu Forzu, a više na Xbox kao platformu. Iz nekog nepoznatog

poslovnog razloga, X360 druga je Microsoftova konzola koja u sebi nema podršku za force feedback tehnologiju kakvu imaju PC ili PlayStation. Rezultat je nemogućnost korištenja prokušanih i iznimno kvalitetnih FF volana koje posjeduju stotine tisuća vozača na druge dvije platforme, te samim tim uživanja u Forzi kao autentičnoj simulaciji vožnje. Proizvođač igre, studio Turn 10, svakako je najmanje zadovoljan takvom situacijom, no nije mogao birati. Hrdavoska ograničenja onemogućuju na primjenu tzv. HID FF tehnologije, pa se sva pozornost usmjerila k razvoju postojeće XID FF tehnologije. A postignuti rezultat je iznad svih očekivanja. Čak i sa službenim X360 force feedback volanima, višestruko inferiornim HID volanima, osjećaj vožnje je izvestan čim se mozak navikne na drukčiju filozofiju izvođenja. Samo će nekoliko krugova s F50 po LeMansu biti dovoljno da navuku osmijeh na lice svakog vozača, a onda slijedi ljubav na prvo kočenje. Fizikalni model





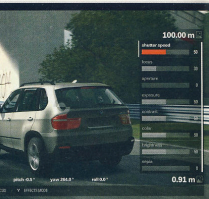
KAO SIMONICA
Vizualna odličnost automobila izvedena su generički i skriptirani, a mogući stupanj oštećenja razlikuje se od proizvođača do proizvođača



SNAGA NOVCA Jedino u FM3 na jednom mjestu možete pronaći cestovne inačice Ferrarija, Porschesa i Ambrosianija, Bentleyja i Aston Martin. Ali dolaze s jedinstvenim trikovi izvedenicama, ali i s jedinstvenim



POZNATA FACA Ovaj 3502. poznat je iz prošlosti, a i mat. će ga samo oni koji FM3 naruče u Limited Edition izdanju, budući da ulazi u posebnu grupu automobila nazvanu Exclusive Collectors Car Pack



A LADA NIVAJ Klasičarski dizajneri su serijali, 8-igono uvrštenje prije svega je modifikirano marketinškim momentima. Ipak, utrice off-road ikektivnih tvornica nisu nezahvalne, pogotovo u onlne.

SUPER GT Iako nije dostupan u cestovnoj inačici, Nissanov već legendarni GT-R dolazi u svim ovogodišnjim izvedenicama japanskog touting natjecanja



OD F DO RS Automobili su po obziraju podijeljeni u klase, a FM3 prva je igra u kojoj se čak i R1 takmičari bodili ponašaju u skladu sa stvarnim karakteristikama

Forze 3 maksimalno unapređuje osnove sagrađene u protekle dvije igre, oslanjajući se na što vjernije simuliranje trenja guma po podlozi i inercijska gibanja faze zbog kretanja, a sve to isporučuje čak i grafičkim podacima, u stvarnom vremenu, baš kao i u

protekle dvije igre. Ozbiljan ulazak u teritorij PC simulacija sada je napokon završen, a samo će ignoranciji skloni pojedinci i dalje prigovarati ovom ili onom aspektu fizike. Vozni model Forze 3 je iznimno sofisticiran, logičan i uvjerljiv - naravno, i kontrolerom - i svoje najbolje lice pokazuje tek kada se ude u ogroman svijet preinačavanja cestovnih inačica vozila i mijenjanja njihovih voznih svojstava. U tom segmentu Forza 3 sada korača teritorijem kojim je dosad suvereno vladao samo Gran Turismo.

IGRA ZA SVAKOGA

Mjesto koje imamo na raspolaganju nije dovoljno da opišemo ili objasnimo sve ono što nas je oduševilo u igri. Međutim, nadugo i naširoko pričati o nečemu što je dobro možda i nema potrebe. Dovoljno je reći da potražite najavu koju smo pisali prije tri mjeseca i pročitate detaljan opis od čega se sve sastoji FM3. Uz napomenu da je svaku eventualnu dvojbu iskazanu u toj najavi Turn10 riješio pozitivno. No moramo istaknuti kako online multiplayer podrška postavlja nova pravila u žanru, gdje će svi ljubitelji utrivanja do najsitnijih detalja moći postavljati pravila za utrke i uživati u glatkoj izvedbi u 60 fps s igračima iz cijelog svijeta. Uz takvu igru čak se ni 40

eura godišnje za uslugu LiveGold ne čini previše. Glasovna komunikacija tijekom igranja standard je na X360, ali online utrke tek su malen dio ukupnog Forze 3 online iskustva. Storefront - zaseban dio igre u kojem svaki igrač određuje koje će od vlastitih sadržaja pokazati, razmijeniti ili prodati zainteresiranim igračima - bilo da se radi o postavkama za automobile, fotografijama iz PhotoModa, replayima ili jedinstvenim kreacijama crteža na automobilu - pokazuje i osobne rezultate u pojedinim utrka ili Time Trial eventima i na brz način ih uspoređuje sa stotinama tisuća igrača diljem svijeta ili vlastitim prijateljima. A na samom kraju istaknut ćemo i ono što će najveći broj igrača doživjeti na samom početku, zanimljiv i dugotrajan Career mod, koji prvi put stvara karijeru ovisno o vašim preferencijama. Igra nudi evente prema odabranom automobilu, a tek u kasnijim fazama traži i završavanje preostalih utrka - naravno, ako to želite. O Forzi Motorsportu 3 mogli bismo još mnogo govoriti, ali sigurni smo da će završnu riječ ipak imati svi budući igrači. Forza 3 igra je zbog koje bi ljubitelji simulacija trebali razmisliti o kupnji X360 konzole i barem Microsoft volana, ako im je cijena Fanatecova modela previše stavka u proračunu. Forza 3 je igra koja svojim izvođenjem i online podrškom postavlja nova pravila u žanru i koja napokon ulazi u prestižno društvo vrhunskih simulacija. A čini to usput ne žrtvujući pristupačnost posve nezahvalnim igračima, za koje donosi općeg pristupa u vožnji, uključujući čak i ograničavanje utrke unazad kako bi se u stvarnom vremenu ispravila učinjena pogreška. U ovom trenutku na tržištu ne postoji igra u žanru koja donosi toliko sadržaja i mogućnosti za sve vrste igrača, zapakirane u vrhunsku produkciju. I iako nije 'definitivna simulacija ove generacije', moramo reći kako je u tom cilju došla vrhunske klase. A to je doseg vrijedan svake pažnje i iskrenog poštovanja. **AR**

A ŠTO SU ZAMJERKE?

UNATOČ SVIM APSOLUTNO pozitivnim aspektima, Forza 3 podbacuje na nekoliko područja. Dok je mehaničko oštećenje automobila logično i uvjerljivo, ono vizualno je na razini prošle igre i ograničeno nepoznatim odredbama licencija određenih proizvođača - u konačnici stvarajući dvojbene optičke dojmove. Iako donosi trošenje guma i goriva, u FM3 nema govora o promjenama dana i noći, noćnim utrka ili bilo kojem vidu vremenskih uvjeta osim sunčanog i suhog vremena. Dug nepoznatih tehničkih ograničenja broj automobila na stazi je limitiran na tek 8, što je trenutno najmanje u gotovo cijelom žanru. Animacije vozača također su batozive i nisu na razini koju su dosignuli gotovo svi ostali naslovi u žanru. Navedeno svakako neće smetati najvećem broju igrača, ali ipak djelomično utječe na konačnu ocjenu. Međutim, sasvim smo sigurni kako će Turn10 u svojoj idućoj igri - vrlo vjerojatno tek na novoj Xbox konzoli - ispraviti navedene nedostatke i odvesti serijal Forze u još više razine izvedbe i ukupne kvalitete.

Izdanje 3 X360

Forza Motorsport 3

TURN 10 / MICROSOFT GAMES

GRAFIKA
Velika unapređenja u odnosu na prethodnu igru **18**

ZVUK
Vrhunska audiodrška koja je praktično bez mane **20**

IGRIVOST
Forza 3 veliki je uspjeh u svim aspektima u odnosu na automobile **19**

TRAJNOST
Ograničena karijera, vrhunske online, izvrsni DLC sadržaji **20**

DODATCI
Glasno da nema zabijanja, velika usklađenost između različitih platformi, a da ga ima ne može ispariti **20**

LOSE
Najbolji treninzi vozača i pak preostali nekoliko minuta u igri, ali vrlo usklađeni i kvalitetni preostali jago završni FM3 **20**

KOMUNICIRANJE
Forza 3 je ograničena preobratila za serijal i onen igrom FM ulazi u pobornu družinu najboljih simulacija utrice **20**

Gp 19 **20**



Scribblenauts

Napišite bilo što. Riješite sve

ŽANR LOGIČKA IGRICA
IGRAČI 1
GOĐINE 8+
IZLAZI U PRODAJU 5TH CELL PRODUCTIONS
IZDAVAČ WARNER BROS
[HTTP://WWW.SCRIBBLENAUTS.COM](http://www.scribblenauts.com)

Podnaslov je mogao biti i "Kako sam pomoću helikoptera i špaga umalo spasio svijet". Dobro, u Scribblenautsima se ne radi baš o spašavanju svijeta niti je u pozadini svega ikakav duboki scenarij, no kasnije ćemo doći do helikoptera i špaga i sve će vam biti jasno. Novi inovativni projekt 5th Cell baziran je na vrlo jednostavnoj premisi. Upišivanjem u malenu bilježnicu naš simpatični scribblenaut

"Helikopter i špaga... garantirano rješavaju barem četvrtinu svih razina u igri"

Maxwell može zatvoriti gotovo svaki objekt ili živo biće koje mu padne na pamet te pomoću njega ili kombinirajući ga s nizom ostalih riješiti problem pred njega postavljene razine.

BEZ OGRANIČENJA?

Igra je podijeljena na dva "moda" Igranja od kojih svaki sadrži po deset svjetova a svaki svijet po jedanaest razina. Razlika između akcijskog i puzzle moda zapravo je minimalna. U jednom je potrebno riješiti pred vas stavljen problem kako bi se njegovim rješavanjem pojavio različit (zvjezdica), koji je potrebno

naknadno kupiti, dok se u drugom na razini već vidi starite, a sam problem je način kako do njega doći. Zagonetke sežu od najjednostavnijih na ranijim razinama, koje traju samo po nekoliko minuta, pa do

LEVEL EDITOR

LEVEL EDITOR KOJI dolazi uz igru, iako ima mnoštvo ograničenja, omogućit će vam, uz malo kreativnosti, stvaranje vrlo zanimljivih razina. Moguće ih je izmjenjivati s ostalim vlasnicima igre wirelessom na DS-u a spajanjem s Wiijem čak i putem neta uporabom iritirantnih friends kodova.



230 RAZINA Dvije vrste logičkih problema pomnožene s deset svjetova od kojih svaki sadrži po jedanaest razina.

kompleksnih i zbog nerijetkih problema s kontrolama katkad vrlo intenzivnih i dugotrajnih. Scribblenauts će vam zapravo fantastično poslužiti da provjerite svoje poznavanje engleskog, tj. vokabular kojim raspolazete. Naravno da je moguće pronaći riječi koje igra neće prepoznati, no morat ćete se dobro oko toga potruditi. Neke od riječi, na čiji izostanak vas odmah možemo upozoriti, jesu vulgarnosti, zaštićena imena i likovi kao i razne vrste droga i alkohola.

MAŠTA JE KLJUČ ZABAVE

Svaku razinu, tj. problem koji ona pred vas stavi možete riješiti i na stotine različitih načina. Upravo je to glavni element zabavnosti Scribblenauts. Nakon nekoliko sati prvotnoga oduševljenja mogućnostima koje igra nudi ostatak će vam biti zabavan onoliko koliko budete maštoviti i spremni testirati umesne kombinacije. No s druge strane, ubrzo ćete shvatiti da kombinacije nekih od najkratkijih predmeta pomažu u rješavanju velikog broja zagonetaka. Možda će vam biti zvučito pretpostavljeno, ali uporabom špaga i helikoptera moguće je riješiti gotovo četvrtinu svih razina u igri. Uostalom isprobajte sami i uvjerite se. Dobro poznavanje engleskog itekako je korisno, no osim toga još bolje barataju tim jezikom ovo je možda odlična priča da obogate svoj vokabular i uz to se udobno zabave. Scribblenauts su inovativna igra bazirana na jednom od najoriginalnijih koncepta ove godine, no činjenica je da nisu igra koja će se svjediti svakome. **Damir Đurđević**

1 exclusively DS

Scribblenauts

5TH CELL / WARNER BROS

GRAFIKA
Jednostavno na stignući simpatično

15

ZVUK
Prijatno kronična zvučna pozadina, ali svakako vesela

14

IGRIVOST
Mogućnost u gotovo neograničenoj

19

TRAJNOST
Kontrolni mehanizam proširuje raspon isprobavanja i interakcije

19

DOBRU
Vide od deset tisuća predmeta, nekoliko desetaka tisuća riječi i gotovo neograničen broj međusobnih interakcija

17

LEŽE
Igra je zabavna onoliko koliko ste maštoviti i usloj lidem rješavanja zagonetki, kontrole se katkad intenzivno

KODIRANO
Nakon nekoliko i zabavna onoliko koliko i to sami učinite zabavne

17

20



STANDARDNA MJESAVINA
Kombinacija Minsungijeve brzine i Snage i u prijenosnom obliku nam je predložila izbor



NEMA MISTERIJA
Svi su borci dostupni od početka pa se ne možete motivirati pokušajem da ih otključate



SLABIJ PREGLED
Zbog velikih likova vidite relativno malo od arene oko vas



I DALJE OSLO
Nekostvari se ne mijenja, i dobro da je tako.

Thousand Year Old Beard

SUGESTIVNO?

Komentari pokušavaju biti humoristični, ali često promaše



Dampierre
"Hmn. You're young, quite young. And I just LOVE how little girls are so easy to handle."



PSP exclusive

SoulCalibur: Broken Destiny

Jedna od najboljih 3D tučnjava dolazi na PSP a da nije mnogo izgubila – no je li i što dobila?

ŽANR 3D TUČNJAVA
IGRAČI 1-2
GOVINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ NAMCO BANDAI
IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://soucalibur.uk.ubi.com/broken-destiny/](http://soucalibur.uk.ubi.com/broken-destiny/)

N Po mnogima najbolja 3D tučnjava u kojoj borci koriste hladna oružja dobila je svoju mobilnu verziju napravljenu prema SoulCalibur IV od prošlog ljeta. Kreator Broken Destinyja sigurno bi vas uvjeravali da se ne radi o direktnoj konverziji i navodili različite argumente. I istina je, igra nije sasvim ista. No borci su isti, mnoge lokacije su iste, a tu je i Critical Finish koji je donijela četvorka. S obzirom na to da BD ipak ponešto nadograđuje sustav borbe,

"Nekad epski ugođaj zamijenjen je osrednje uspješnim pokušajima da se igraču nasmije"

a s druge strane donosi manje dodatnog sadržaja, najiskrenije bi ga možda bilo opisati kao SoulCalibur 4.5.

MOGU I BEZ OKLOPA

Recimo odmah što je novo – novo je to da nema priče o potrazi mitskih ratnika za magičnim mačem, nego je glavni način igre po imenu The Goutletl zapravo kolekcija kratkih borbi. Kratkij jer se u svakoj od igrača traži da brzo i precizno izvede izmicanje, obranu, kombo ili nešto slično. Radi se o svojevrsnoj poduci o specifičnostima SC-a, koja iskusnim igračima nije potrebna ali je početnicima dobro doći. Zbog kratkog trajanja svake borbe i potrebe da borci shvate što se od vas traži stvar

pomalo slični na WarioWare, što je dodatno pojačano činjenicom da između levela likovi vode lukaste razgovore koji bi trebali biti

NOVI OPAKI MOMCI

ODAVNO NAJAVLJIVANI KRATOS izvanredno se uklopio u igru. Konačno, i SoulCalibur je zasnovan na nekakvoj povijesno-fantastičnoj mješavini koja uključuje i elemente grčke mitologije. Blades of Chaos daju heroju God of Wara daleki dohvat i velike mogućnosti combo udaraca pa, baš kao i u njegovoj matičnoj igri, i brzim lupanjem po tipkama možete pobijediti lakše protivnike. Drugi novi lik, Dampierre, izgleda pomalo lukasto a bori se brzim i relativno slabim udarcima pa njegov stil traži mnogo više vježbe kako biste ga efikasno koristili. Ipak, u rukama vještog borca može biti prilično opasan.



ZA SVAKOG PONEŠTO Kratos je za fanove GOW-a i početnike, a Dampierre za iskusne igrače SoulCalibura koji vole izazov i ovladavanje kompleksnim borcima

humoristični, ali u tome tek rijetko uspijevaju.

U samoj borbi novost je akcija po imenu Active Purge kojoj uništavate vlastiti oklop. Zašto biste to učinili kad vas to čini osjetljivijim na udarce? Zato što se tako spašavate od mogućnosti da protivnik na vama izvede Critical Finish, koji se sada lakše postigne. Sama borba time se nije promijenila nego je dodan strateški izbor korištenja Active Purgea kao obrane od Critical Finisha. Od ostalih izmjena spomenimo da su pokreti nekih likova malo modificirani kako bi se postigao bolji balans – uklonjene su neke specifičnosti kojima se najviše prigovaralo na forumima (recimo, Hilde vas više ne može izbaciti s bojista tako lako kao prije), no primijetite će ih samo najveći fanovi serijala.

MA DOBRO JE, ALI...

Ono što svakako treba pohvaliti jesu kontrole koje nisu puno izgubile prelaaskom s kontrolera na PSP, kao i grafika koja je za prijenosnu konzolu zaista kvalitetna. Način igre su prilično siromašni i malo iskusnijim igraču brzo će ih iscrpiti te će im preostati jedino borba udvoje – koja radi samo u direktnoj vezi, i to ako i drugi igrač ima primjerak igre. Broken Destiny tako je u osnovi namijenjen prije svega onima koji nisu upoznali "pravi" SoulCalibur – i potvrđuje naš stav da je za užitak u dobroj tučnjavi potreban veliki ekran i prijatelj s kontrolerom u ruci na kauču do vas.

Berislav Jozic



PSP exclusive

SoulCalibur: Broken Destiny

NAMCO BANDAI / UBISOFT

GRAFIKA

Zaludno se nadaš velikoj verziji

17

ZVUK

Američke ali ne baš posebno

13

IGRAVOST

Kontrola su dobra a sve ostalo već poznato

16

TRAJANOST

Mali broj načina igre i ne puno u potpunosti iskorišćen

13

Izvršna grafika, dobre kontrole

DOBRO

Mali izbor načina igre

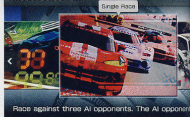
LOŠE

Konačno

Dobra 3D tučnjava izvrsna prelaaska u prijenosni format. Ali prilično siromašna.

Gp 15

/20



ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE
IGRAČI 1-4 [ONLINE]
GOĐINE 6
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ POLYHONY
DIGITAL
IZDAVAČ SCE
[HTTP://WWW.GRAN-TURISMO.COM](http://www.gran-turismo.com)

Gran Turismo

Kralj vožnji u smanjenom izdanju

HIT igra



POGLED UNATRAZ

Kada je 1994. godine mladi Japanac s diplomom tehničkog dizajna razmišljao kako bi svijetu mogao ponuditi jedinstvenu simulaciju vožnje, koja će biti realnija od svih koje su postojale na tržištu, vjerojatno nije ni sanjao kako će 2009. isto sebi imati najutjecajnije naslov u žanru i u svijetu. Milenađna vizija Kazunoriya Namakura prvi je Gran Turismo pokazao svijetu 1997., a četiri velika i tri konceptualna igre došli su se prodale u više od 54 milijuna primjeraka. Gran Turismo za PSP imenjak prve igre, došao nakon pet godina naziva, tek pola godine uoči izlaska prve velike GT igre u serijalu.

Gran Turismo za PSP ne dijeli bez smisla naslov s prvom igrom iz serijala. Nakon dana provedenih u igranju, pokazalo se da je naziv odabran vrlo pomno, iako se to na prvi pogled nije činilo. Prva igra Gran Turismo bila je revolucija i zauvijek je promijenila čitav pristup žanru automobilskih simulacija. GT PSP radi to isto i postavlja temelje za daljnji razvoj serijala, poštujući sve filozofske kanone prethodnika, ali istovremeno rušeći neke temelje koje su prošle igre postavile, rađajući radikalniji zaokret u budućnosti. Brojeptele recenzije koje su se pojavile u medijima uoči i nakon samog izlaska igre pokazale su kako je malotko shvatio ponavu novog, kolokvijalno rečeno "malog" Gran Turisma. Najveća zamjerka upućivana igri - izostanak poznatog karijernog GT moda - iz logičke se perspektive ipak doima kao posve normalna i dalekosežno promišljena odluka. Nastao s idejom da Igračima ponudi svijet Gran Turisma u malom, ali prilje svega prilagođen prijenosnoj konzoli - a ne konzoli koja stoji ispod televizora - Gran Turismo za PSP mnogo je više od toga. On se vraća nekim zaboravljenim korijenima serijala, a istovremeno vrlo jasno crta pravac kojim će GT otići u svijet budućnosti, jednom kada se GT5 pojavi na policama. A sve to radi na prepoznatljiv Gran Turisimov način, uz vrhunsku produkciju i visoke tehničke doseg.

SVE PO STAROM, ALI PO NOVOM
Ljubitelji Gran Turisma nemaju razloga biti zabrinuti. Ova igra je čistokrvni GT, unatoč tome što klasičnog GT moda u igri nema. Umjesto njega, igra nudi puno osmišljeniji sustav napredovanja i zaradivanja kredita za kupnju automobila, s konačnim ciljem da svaki igrač na kraju uspije posjedovati gotovo sve

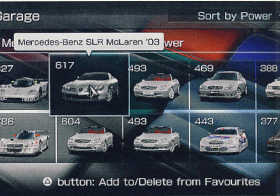
"GT PSP je ogroman korak u popularizaciji serijala i žanra u cijelosti"

AD HOC PARTY

Osim što omogućuje multiplayer igranje protiv "živi" ljudi, ad hoc Party mod omogućuje razmjenu najvećeg broja osvojenih automobila po Pokémon principu, "ja tebi - ti meni". Naravno, neke najvrednije automobile nije moguće mijenjati nego samo prodati, a tada vlasnik ostaje bez auta, ali dobiva finu lovu. Na žalost, usluga ad hoc Party nije još službeno dostupna u EU - pripreme za lansiranje su u tijeku - ali ga je kao i sve ostalo moguće downloadati i instalirati putem japanskog PSP account. Upute potražite na internetu, te se prepustite voljama protiv ljudi iz drugih PAL država. Naravno, ad hoc mod je moguće koristiti i kada se nekoliko GT igrača nađe u kafiću ili na tulumu, tako da je "živa" zabava uvijek garantirana, ad hoc mod ujedino je i najbolji način zaradivanja novca, budući da se isključivo u online multiplayer pojavljuju tzv. Jackpot utrke gdje se pobjednik često može odšetati i s višemilijunskim iznosom, ovisno o zadanim parametrima pojedine utrke.

od više od 800 automobila dostupnih u igri. Iako se čini kao kompromisna odluka, odmak od GT moda u stvari je logičan i očekivan. Iz perspektive GT PSP jasno je da je već GT4 dao naznaku kako će se u budućnosti promijeniti osnova GT serijala. GT5: Prologue otkrio je još dalje, a sada s GT PSP stvari se počinju kristalizirati. Novo vrijeme, u kojemu su Internet i online svakodnevica, evolucija i sam serijal GT. Nekadašnji GT mod služio je svrsi kada se nije moglo voziti protiv "živi" protivnika i kada je detaljan sustav karijere bio jedini jamac dugotrajnosti same igre. U novom vremenu, GT PSP koristi do kraja sve mogućnosti PSP





platforme i njenih mogućnosti povezivanja s internetom, a ujedno radikalno mijenja izvođenje kako bi igračima omogućilo da zarađuju kredite i kupuju automobile usput gradivši vlastito vozačko umijeće. Osnova toga sada su popularne dozvole, prepoznatljiviji obilježje serijala GT od prve igre, nadopunjene vozačkim misijama i vozačkim eventima kroz 102 testa umješnosti i spretnosti. Njihovim svlađavanjem sada se zarađuje obiljan novac, dok se sama "karijera" odvija po vlastitoj želji - vožnjom kupljenih automobila po bilo kojoj od 35 staza u igri.

PRAVA SIMULACIJA

Čak i bez pristupa internetu i ad hoc multiplayer modu, GT PSP ponudit će ogromnu količinu zabave za sve vrste igrača. Manje zahtjevni vozači moći će na prijenosnoj konzoli uživati u pravom Gran Turismo osjećaju, kupovati automobile i kroz detaljan prikaz povijesti svakog od modela - što se vraća u serijal nakon gotovo 8 godina i GT2 igre - uživati u prednosti detaljima kakvu serijal GT oduvijek njeguje. Zahtjevnije igrače očekuje nikada lagan zadatak skupljanja zlata kroz sva 102 testa, od klasičnih kreni-stani testa, do ultimativnih izazova smještenih na mitske zavoje Nürburgring Nordschleife. Za ljubitelje drifta tu su i drift utrke na

svim stazama, što nas vodi na najvažniju karakteristiku ove igre - vozni model. Gran Turismo za PSP donosi vozni model podijeljen na postavku Standard i Professional, u kojoj je Pro postavka fizikalno identična onoj iz igre GT5: Prologue. Iako zvuči kao pretjerivanje, skepticizam nestaje čim se bilo koji od zahtjevnijih modela provozao po asfaltu na S, odnosno N komponenti guma. Iznimno detaljno simuliran ovjers i položaj kotača na asfaltu doista se mogu mjeriti s osjećajem iz igre GT5-P, tako da prema GT PSP čak i fizikalni model "velike" igre GT4 djeluje poput Standard fizike. Dodajmo tome kako igra donosi i baziclan - ali unatoč pukoj jednostavnosti izvođenja nevjerojatno uvjerljiv prikaz iz kabine - i Gran Turismo PSP bez konkurencije se nameće kao najkompletnija simulacija vožnje na prijenosnim platformama - pa i šire. Sve to dolazi isporučeno kroz višusnu tehnički prikaz u 60 slika u sekundi i fenomenalan zvuk - kada se uzme u obzir kako se ipak radi o prijenosnoj konzoli - ali za čiji je doživljaj



igru ipak potrebno igrati na nešto kvalitetnije slušalice. Sagledano u cijelosti, Gran Turismo za PSP predstavlja fascinantna tehnički doseg uvijek preskromnih genijalaca iz Polyphony Digitala i velikim brojem sitnica pokazuje put kojim će GT serijal ići u budućnosti. Istovremeno, on je čistokrvni GT igra, u

kojoj će se svi koji su se ikada dotakli GT svemira osjećati kao kod kuće. Najavljena opcija kompatibilnosti građe s nadolazećim Gran Turismo 5 za PS3 svakako je dodatna vrijednost igre, a sasvim smo sigurni kako će se GT PSP igrati i dugo nakon što se pojavi peti "veliki brat". Iako je čekanje na GT PSP trajalo gotovo pet godina - ipak je itekako vrijedilo.

AIR



I ekskluzivno na PSP Gran Turismo für PSP

POLYPHONY DIGITAL / SCE

GRAFIKA
Iako nije prava PSP igra sa 60 fps prikazom, svakako je najljepša

ZVUK
Uz dobru slušalicu, više od 500 zvukova motora, navi zvuk guma...

IGRIVOST
Nauka jednostavnije razumljivosti prilagođena je svim platformama

TRAJANJE
102 testa za postići, detalj AI i gotovo beskonačno multiplayer...

DRUGO
Gotovo da se petoj analiziraj segment u duže od desetljeća postojanja serijala da nije obilježila i igri

LOSI
Svako ovjers kao u najbolje dane prvog i drugog Gran Turismoa. I nije kompatibilan s kolonama, ali to je naravno lala

KONAČNO
Konačno igra nikada nije prevelika, nego opći brz digna. Ljubitelji serijala obilježila neka završila na 23

19

19

20

18



NAJLIPEŠI MMO
artistički i tehnički
bez konkurencije



ASMODIAN
Stranovnik
mračnog dijela
Atrije, opakijeg
i slavišeg
zgleda na
svijet



ABYSS Letenje
je ključni faktor
u masovnim
PvP sukobima
u Abyssu



Akarios Village



PUNO DO VRHA
Trenutadno je
popunjenost
servera odlična
i nikada vam se
neće dogoditi da se
zaleknete kako sami
barujete virtualnim
prostranstvima
Atrije



NEPRIJATELJI
Dizajner
NPC-ova
kao i tih
čudnovanih
neprijatelja
još jedan je
veliki plus
Atrije

ŽANR MMORPG
IGRAČI 10.000+
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ NCSoft
IZDAVAČ EA
[HTTP://www.aiononline.com](http://www.aiononline.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

POGLED UNATRAG

Osim Blizzarda, sigurno najpoznatiji izdavač za razvoj MMO žanra i njegov domaći status južnokorejski je NCSoft. Sako neki od njihovih vrhunskih proizvoda koji su u ovome žanru neprekidno pomicali granice su Lineage i Guild Wars. S druge strane, u zadnje vrijeme nekoliko njihovih studija napravilo je neke od najvećih promataja u MMO svijetu od kojih je najveći Richard Garriottova Tabula Rasa.



Dug je bio put ovoga velikoga MMO-a od dana kada je najavljen pa do njegova izlaska. Redali su se sajmovi na kojima nam je ekipa iz NCSofta neumorno i svaki put sa sve većim entuzijazmom prezentirala svoj ambiciozni projekt. Nakon silnih odgoda i ostalih problema u koje se NCSoft uvalio s drugim projektima već smo polako gubili nadu hoće li igra ikada izići na zapadnim tržištima (prvo je izšla u Južnoj Koreji krajem prošle godine). No stigao je i taj dan, a NCSoft je dokazao kako je uspio stvoriti ne samo vizualno najljepši MMO do sada nego i, zbog jednoga bitnoga elementa, jednu od najintrigantnijih igara u ovome vrlo kompetitivnome žanru.

CRYENGINE

Svoje bijestavo grafičko ruho Aion može u prvom redu zahvaliti odličnome Cryteku (FarCry, Crysis) engineu koji je podloga svega, a koji se odlično snašao u žanru s kojim dosad nikad nije imao kontakt. No ništa ne bi bilo isto bez osebejnoga stila južnokorejskih

"Vizualno u MMO žanru Aion je bez konkurencije"

dizajnera zbog kojih Aion odiše egzotičnošću i jedinstvenim spojem istočnjačkog i zapadnjačkog arta. Već pri početnom dizajnu izgleda vašega lika shvatit ćete koliko je mnogo opcija je stavljena pred vas. Pomoću nekoliko desetaka slidera možete promijeniti gotovo sve njegove fizičke osobine te stvoriti jedinstven avatar. No tek nakon prvih

koraka po čudnovatom svijetu Atrije shvatit će kako su vizualno najimprativniji dio Aiona brojne nevjerojatno oslikane lokacije. Iako je upravo ta vizualna jedinstvenost ono što Aion čini različitim već pri prvim usporedbama s ostalim igrama u žanru, njegov glavni adut leži u jedinstvenom elementu ignivnosti, letenju.

ABYSS

Tršiti rečenice na razglabanje o solidnoj fantazijskoj priči Aiona i o tome kako se Atrija razlomila na dva dijela, svijetli i mračni, kojima sada vladaju odgovarajuće rase (Elyos i

Aion: The Tower of Eternity

Andeoski južnokorejski emo MMO... nešto vam je jasno?

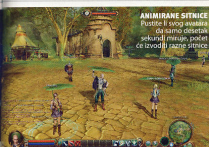


GUŽVA U ČEKAONICI

MJESEC DANA NAKON izlaska igre gužva na serverima još je uvijek primjetan problem, pogotovo u najintenzivnijim dijelovima dana ili tijekom vikenda. Ako još imate tu neisreću da ste počeli igrati u prelaunh fazi te izabrali jedan od prvih servera u najzahtjevnijim danima u tjednu, dočekat će vas redovi za ulaz u igru od po sat vremena. Razlog tome je što NCSoft želi zadržati maksimalno efikasno balans na svakom serveru, podjednako u samim zonama i u namjeru igrača iz svake rase trenutno prisutnih u igri.



STRPLJEN SPAŠEN Ovakvo je to izgledalo prvih tjedan dana nakon izlaska igre



ANIMIRANE SITNICE
Pustite li svog avatara da samo doista sekundi miruje, poletet će izvoditi razne sitnice.



UMIRANJE Rezultat lansirano u boru je privremeni penalti koji je kumulativan: uspijete li poginuti, previse puta u kratkom vremenu.



CRAFTING Vrhunski
je izveden u razvojni mogućim aspektu.

KADA DOBIJEM KRILA Trenutak dobivanja krila koji se događi oko 10. levela zbilješt je poseban.



EMO Odlične li se igrati s Elyosima, još uvijek je moguće izbjeći tužan emo izgled vašega lika kojem naginje 99 posto avatara te rase.



igrajući igru, no bitno je spomenuti da su te dvije rase, od kojih jednu morate izabrati pri kreaciji svojega lika, u neprestanom sukobu koji se odvija u "centru" Atrie u kaotičnom Abyssu. Sve to bi činilo tek još jedno uobičajeno PvP iskustvo da Abyss nije uglavnom isprazan i da se kretanje, tj. borba u njemu izvodilo isključivo letenjem. Naime svaki lik u igri nakon doseganja desetog levela može steći svoja krila te ih koristiti u početku za vrlo kratke a na kasnijim levelima sve duže letove. Letenje u raznim oblicima postoji i u ostalim MMO-ovima, no nikada do sada nije iskorišteno kao osnovni element borbe. Da zaista nije riječ ni o kakvom kozmetičkom triku najbolje ćete se uvjeriti sami nakon prvih sukoba u Abyssu, kada shvatite da se od sada krećete u pune tri dimenzije te da pažljivo morate

templirati sve svoje udarce i sposobnosti točno u trenutku kada proljećete pokraj neprijatelja. Sam osjećaj teško je opisati, no već dugo vremena u ovom žanru nismo osjetili toliku navalu adrenalina tijekom inače nečega standardnog kao što su MMO borbe. NCSoft je u vrijeme prepoznavanja uspjeli stvoriti fantastičnu stvar te je zapravo u kasnijim segmentima igre glavni

"Letenje je ključan element u PvP sukobima"

fokus stavljen gotovo u potpunosti na PvP u Abyssu. Koliko god će se to svjediti jednom dijelu igrača, nama je zasmatala nedovoljna raznolikost, ali i količina klasičnih PvP questova koji će vas na određenim levelima prisiljavati na neumorno grindanje ne biste li stekli dovoljno iskustva za doseganje iduće razine.

MAJSTORSKA POSLA

Moramo priznati kako uz ovako snažno razrađen PvP element kao što je letenje i fantastičan vizualni dizajn nismo očekivali da ćemo u Aionu pronaći još jedan



KREATOR LIKOVA Koliko vam slobodu u dizajnu fizičkog izgleda vašega lika igra omogućuje naprosto nevjerojatno: ovo čudo od lika koje je jedan igrač napravio... očito je promislilo igru.



SUČELJE Potpuno klasično, no izrazito funkcionalno.

podjednako dobro razrađen aspekt igrivosti. Riječ je o craftingu koji su u zadnje vrijeme mnogi MMO-ovi prilično zanemarivali ili su ga tek uvodili kao ukrasni privjesak. U Aionu je crafting uistinu sastavni dio igre. Koristeći šest vještina koje on sadrži (Weaponsmithing, Armsmithing, Tailoring, Handicraft, Cooking i Alchemy) moguće je paralelno stjecati velike količine iskustvenosti za razvoj vašega lika, no i stvarati neke od najjačih predmeta u igri, nimalo lošije od onih kakve biste skupili u rijetkim trenucima tijekom PvE grindanja. Realno još deset stranica teksta ne bi bilo dovoljno da se pobroje sve sitnije mane i plusovi Aiona. No s obzirom na to da je riječ o MMO-u, na njemu se izmjene, dorade i ubacivanje novog sadržaja ionako događaju na tjednoj razini tako da nešto što je bilo velika smetnja na dan izlaska igre u mjesec dana već bude uklonjeno. Jedino što žarko priželjkujemo da se što prije promijeni jest postizanje boljšeg balansa između PvP-a i PvE-a, tj. dodavanje veće količine novih questova kako bi se taj nezaobilazni grind pokušao maksimalno izbjeći. Za kraj ostaje činjenica da je Aion najveći i uvjerljivo najkvalitetniji MMO ove godine, a da njegova popularnost nije tek prolazni hir najbolje svjedoče nevjerojatne gužve na serverima koje nas i mjesec dana nakon izlaska igre još uvijek uspiješno iritiraju.

Damir Đurović

I recenzirao: PC

Aion: The Tower of Eternity

NCSoft / NCSoft

GRAFIKA

Tehnološka podloga je Cryteon engine, rezultat je nalaziti

18

ZVUK

Interesantan soundtrack i prosječni zvukovi efekti

16

IGRIVOST

Dobre odlična igra sve je to trupa više klasičan MMO gameplay

16

TRAJNOST

Potencijalne stotine sati igranja, no koliko vam se da grindati?

17

DOBRO

Vizualno najljepši MMO do sada, letenje, crafting i PvP

LOŠE

Previše grindanja, problemi s prijavama na serverima, slabostni PvP

KONAČNO

Iz sve svoje plusove i minuse ovo je najbolji MMO godine

GP 17 / 20

ZAGRIJAVANJE Igrači i koša djeluju briljantno na uvodnom razmaku na kojem se zabavljamo prije utakmica. Nažalost, tako dobro ne izgledaju u samoj utakmici.



STRELICA Kod igrača kojeg kontrolirate vidljiv je indikator s kojim se mijenja naličje igrač kojeg formacija treba čuvati.



DYNAMIC DNA Ovim modu igrači su onaj koji odigravaju stvarne NBA sezone sa svim stvarnim događajima, što je ekvivalent 2K-ovih NBA Today modu



IZGLED Iako u globalu izgleda dobro, Live jednostavno nije na razini konkurenta. Poznate (Westi su) i vrlo prepoznavljive, no lica manje poznatih igrača su ne samo neprepoznatljive nego ružna, s već djetelju nekako 'cartoonish'.



NBA Live 10

Live drugu godinu zaredom pokazuje znakove života. Je li sljedeće godine na pomolu breakthrough?

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-10
ODIGRAVANJE 2
IZLAZI I PRODAJI
PROJEKTOVAČ EA SPORTS
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
HTTP://nba-live.easports.com/home.action

Drugu godinu zaredom EA Sports ozbiljno se bavi razvojem i poboljšanjem svoje košarkaške simulacije, što je rezultiralo još jednom dobro prirednom igrom koja bi mogla ozbiljnije ugroziti prednost serijala 2K, osobito ako Visual Concepts ne uspiju već najavljenim patchem popraviti sve tehničke nedostatke dosad primijećene u NBA 2K10.

SUFERANJE D

Što se tiče igrivosti, najvažnija, ali i najočitiya promjena koju ćete zapaziti je novo poboljšanje u obrambenoj igri. Rezultat toga je da je računalom upravljani protivnik već i na manjim razinama težine neugodan takmac.

"Naš nam je što je svoje mjesto u igri izgubio brzopotezni i zabavni 3p shootout"

Zaboravite na dodavanje preko cijelog terena i beskonačno pumpanje lopte u isometriju. Linije za dodavanje gotovo uvijek su dobro pokrivene, a boravak u bilo kakvoj gužvi znači će izgubiti loptu i vratiti na početnu poziciju. Super-dugo dribliranje koji su se nalazili na pojedinim tipkama spremni za trenutačnu uporabu davna su prošlost, a napadi sad trebaju biti dobro promišljeni, što posebno omogućuje playbooks pripremljeni za svaku ekipu i dizajniran

KONCENTRACIJA NA BIT

EAS-U SE NE može poreći da su zadnje dvije godine zaboravili na gluposti i koncentrirali se samo na to da igru izvedu na pravi kolosijek. Žrtve takvog oportunističkog načina razmišljanja bili su modovi na koje smo se navikli i neki koje smo s pravom očekivali. Sa šaljenjem konstatiramo da je izgubljen Allstar Weekend u kojem su 3p shootout i dunk competition bili kao perjanice brze, zarazne i opuštačke zabave za društvo. Osim toga, očekivali smo neki mod za razvoj odigranog igrača, koji je postao standard u sportskim simulacijama, no nismo ga dočekali, što zasigurno nije povalno, osobito zbog činjenice da je konkurent predstavio vrhunski iako zasad tehnički nedorađen mod nazvan My Player.



REPREZENTACIJE Repke se vraćaju nakon protislogodišnje premijere, a s njima i naša, zabavljajući seriji plasmana na venki najecanjim. Ovog puta broj repki povećan je na 32.



ADIDAS LIVE RUN ALR je novi mod koji omogućuje online poboljšanje desetice igrača i igranje utakmica 5-5. Slično kao i C-teu u 2K, ALR omogućuje odigravanje snaga s drugim klanom i prati rezultate. Nedostatak je što u Live nema editiranih igrača pa tako ni mogućnosti igranja s njima u ALR-u.

za isticanje najboljih osobina najboljih igrača. Šut i zakucavanje konačno su na istoj tipki i koriste se baš kao i u 2K (bez turba je šut, s njim zakucavanje). Lijevim stikcom moguće je dodati smjer za bank-shot, a povlačenjem unatrag ispucati fade-away jumper. Jednako tako, igra pod obručem dobila je nekoliko dodatika omogućenih korištenjem desnog stikka koji inače služi za driblinge. Naposljetku, dodavanje je, osim tipkom A(X), moguće i desnim stikcom, kojim odabirete smjer dodavanja i laganim pokretom dodajete loptu za precizan izravan pas. Nemojte ipak pomisliti da je Live bez manjaka, jer nije, no spomenuti ćemo najvažnije. Ne koristite li playbook, igrači će prilično nezainteresirano pratiti akciju i neće se dovoljno kretati ne bi li otvorili prostor za krađu akciju, što brzo postane iritantno. Sjedeći vrlo važan problem je kolizija objekata odnosno igrača, što znatno umanjuje uvrjetljivost igre i dezavuirala uloženi trud igrača. Naime tijekom igre će se događati "prolaženje" kroz ruke, noge, prsa, što samo po sebi ne bi bilo problem da se ne događa baš u svakom napadu. Na kraju treba spomenuti da igra grafički još uvijek nije na razini konkurenta, što će najbolje vidjeti zaigrali je Live nepredstavljen nakon igranja 2K, no sve u svemu, Live je dobra košarka koja može dobro poslužiti svima kojima se 2K zbog bilo kojeg razloga zamjenio. **Tomislav Tomašić**

NBA Live 10

WA SPORTS / ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA
Dobro, ugodna, još uvijek ne na razini glavnog konkurenta

16

ZVUK
Punjavljajući komentatori, publika odlična

17

IGRIVOST
Naizmjerno poboljšanje u obrani i nova mehanika dodavanja

16

TRAJNOST
Ser kao i kod konkurenta, ali zato smo izgubili Allstar Weekend!

18

POBOLJŠANJE
Poboljšanje u igranju obrane uvijek su dobrodošli

LOSE
Igrači se razili i još uvijek nedostaju kao i igrači. Sadržajne i igrači problem je u svakoj akciji.

KONACNO
Igrači i sljedeće godine predstaviti značajna poboljšanja, a ne samo okrivljene napredne rezultate. Live bi mogao doći 2K.

Gp16 /20

TURBOKANJE

Na ekranu je vidljiv turbo kao žuta linija, a kad njega potrosite, ostaje plava koja je stamina, a kad i tog (pri sprintu vrlo brzo) nestane, igrač je spreman za bolnicu.



ODMOR

Ne očekujte da će vas trener odobro držati u igri u My Player modu. Kad ste na klupu, možete promatrati utakmicu ili poslušati vijesti o prvog sledećeg ulaska u igru.



MY PLAYER

Izvršni i izrazan treneri singleplayer mod u kojem će vas jedino živjeti prilično nepravedno kritički ocenjivanja vašeg učinka u određenim situacijama, te namerno glupost supriča. Svi oni koji su kupili Draft Combine, nisu dobili nista čega nema u konačnoj verziji igre.



GRAFIKA

Animacije su tajne i gledati igrače kako se kreću pravi je užitek, no frame-rate ne oduševljava. Zbog je u prosjeku samo 3360 inčica koja je i recenzirani, a za nju su autori najavili patch koji izlazi na dan izlaska konzola.



PLAYCALLING

Umjesto dosad dostupnih 8 akcija, sustav promjene strategije i formacije sad omogućuje uporabu 24 različite akcije. Poluhvalno, ali malo komplicirano za snalaženje u vješt linije.



NBA 2K10

Here we go again!

HIT igra
davoralfa@warezhr.org

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-10 + ONLINE
GODINE 7-
IZLAZ U PROJEKCIJI
PROIZVOĐAČ VISUAL CONCEPTS
IZDAVAČ 2K SPORTS
HTTP://2ksports.com/games/nba2k10

Nova sezona je pred vratima, nova igra je pred nama. 2K u svojem košarkaškom serijalu slavi desetu godišnjicu na vrhu piramide i pitanje je tko će ga uspeti skinuti. EAS unatoč poduzimanju ozbiljnih koraka na vraćanju izgubljenog kredibiliteta još nije tu, a Sony spava pa će društvo iz 2K Sports još najmanje jednu godinu uživati u pogledu odzoga i smijati kako unaprijediti NBA 2K11.

POŽURI POLAKO

2K10 nije značajnije promijenjen u smislu igrivosti koja je bila savršeno razrađena kroz posljednje tri godine. Sve ono što nam se sviđalo, a to su odlične kontrole, brza podešavanja taktika, realnost kretanja igrača i ukupni spektakl košarkaške utakmice, i dalje je sastavni dio ove igre. "Slajderima" će ponovo trebati namjestiti neke postavke, možda prije svih blagost sudaca, no sve je pod kontrolom. Obranu je možda nešto lakše igrati zbog boljeg kretanja igrača (subjektivni dojam). Tipka za shut-down d (prošle godine lock-on d) je i dalje prisutna (LT/LT2), s time da je ovaj put moguće i gurati napadača, a desnim stickom moguće je

„prilijepiti“ obrambenog igrača uz željenog napadača i priječiti mu dotok lopte. Iako će se dobiti i matoviti dribleri bez obzira na sve dovoljno uspješno osloboditi čuvara, ne morate se bojati da je 2K10 u opasnosti da postane festival lakih koseva i zakucavanja, pogotovo što primjećujemo (također subjektivni dojam) da se ponovo pojavio i opet poznati problemić promašivanja "bton-zicera" koje NBA igrači jednostavno

TEHNIČKI PROBLEMI

SA ŽALJENJEM SAM primijetio da je igra podložna određenim, ničim objasnivim tehničkim problemima kojih prije nije bilo. Prije svih ističe se pad frame-rata koji se provlači kroz igru, a u početnoj fazi My Player moda igru dovodi gotovo do neigrivosti. Nejasno je zbog čega do toga dolazi budući da se u D-League koristi jedna te ista dvorana u kojoj se samo mijenjaju ambijent i boje domaćina na parketu. Osim toga, u igranju izdubljenog moda vrlo se brzo primijetio kako računalo upravljanje protivnici (ne i vaši suigrači) imaju tendenciju izlaska izvan terena s loptom i vraćanja lopte u svoju polovicu terena u situacijama kad uopće nisu ni pod kakvim pritiskom. Na kraju, brzo ćete primijetiti i kako vaš tutor u liku 2K Insidera priča svakojake gluposti. U nedostatku boljih objašnjenja, to ćemo pripisati općoj tehničkoj nedorečenosti novog moda u igru. LIJETNA LIGA U Draft Combine i Ljetnoj ligi na početku My Player moda igra se u grafički nezahvalnoj dvorani u kojoj nije bilo nikakvih problema. Sve je počelo selidbom u D-League.



2K INSIDER

U My Player modu Insider pušalo, ponavljajući i pomalo iznervirano komentira izdublu nakon svake utakmice

ne bi smjeli promašivati. Prije nego vas to otjera u frustraciju posregnite za spasonosnim "slajderima" i sve će biti u redu. Ipak, najveća promjena u igrivosti je uvođenje mogućnosti da se potpuno iscrpi energija

"Nema više bezglavog jurcanja terenom, jer energija i izdržljivost opadaju prilično brzo"

igrača korištenjem turba, čemu su podložni svi igrači bez iznimke, tako da će pravilna uporaba odmora biti ključna.

KAKO POSTATI ZVJEZDA

Što se tiče sadržaja igre, najveća novost je My Player mod poznat iz simulacija raznih sportova pod različitim imenima, a u osnovi znači da ćete izgraditi svoj virtualni alter ego i krenuti s njim u pokoravanje NBA lige. Ali ne sanjajte sanak pusti o munjevitoj uspjehu i američkom snu. Ja još uvijek nakon 25 odigranih utakmica tavorim u D-League jer me nakon Ljetne lige ni jedan NBA klub nije zvao u training-kamp, a kamoli nešto više od toga. Tu je još i interaktivni NBA Today te još nekoliko manje ili više zanimljivih sitnica koje neće svima upasti u oko, no kao i prošle godine, sve je dobro posloženo i zabava može početi. **Tomišlav Tomasić**

1K 2K 3K 4K 5K 6K 7K 8K 9K 10K
NBA 2K10

VISUAL CONCEPTS / 2K SPORTS

GRAFIKA
Realista je na razini koja izlazi izvan okvira hardvera

18

ZVUK
Hrabar, kellog i Millerova iz okvira soundtracka

17

IGRIVOST
Odlična, ali ograničena isključivo unaprijediti tehnički problemi

17

TRAJNOST
My Player, Crews, Association, singleplayer, multiplayer

19

DOBRU
My Player mod je pravo otkrovenje

LOŠE
Tehnički problemi u pojedinih dijelovima igre

KONAČNO
Pogledajte 8 tehničkih nedostataka, ocjena je 18, detalj s recenzijom za bolji mišja

Gp 17

20



SVE FAZE KARIJERE Od podrumskih klubova...

...PREKO ED SULLIVAN SHOWA i izlaska u Ameriku...



DO KROVA ABBEY ROADA Tko ovako ne bi želio svirati?



PREZENTACIJA NA VIŠINI Niska inžinjer i malo lica

HIT igra

The Beatles: Rock Band

ŽANR GLAZBENI IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJ PROIZVOĐAČ HARMONIX IZDAVAČ EA
[HTTP://WWW.THEBEATLESROCKBAND.COM/](http://www.thebeatlesrockband.com/)

Sinkronizirana akcija izdavanja svih remasteriziranih albuma The Beatles u gomilu memorabilija nije zaobišla ni igraču industriju. Harmonikinci su se ovoga puta odlučili na malo drukčiji pristup, a mi samo možemo reći da je ovo najljepša Guitar Hero/Rock Band igra. TBWB (smijesh) nije samo igra za obžalovanje najpopularnijeg benda na svijetu, iako sumnjamo da bi ih se u novijim generacijama moglo naci puno, ona je namijenjena svakom ljubitelju GH/RB svirke. Očarala nas je još od uvodne špice, a pogotovo animacijama koje se odvijaju iz naših svirke. U story modu pjesme su podijeljene na razdoblja karijere The Beatles, pa ćemo svirati od podrumskih klubova, preko stadiona sve do posljednjeg okupljanja na krovu Abbey Roada. Prekrasno i nezamjenjivo! U iskušenju smo priznati da je TBWB ljepše iskustvo, pogotovo Ringov tečaj bubnjarstva u trening modu koji je dodatni bonus za bubnjare. Druga strana medalje je samo 45 sviri



koje se uvijek mogu odsvirati u quick modu i nepostojanje nikakvih dodatnih stvarica na otvaranje kojima su nas navikli i razmazili. Da, uspjehom svirkom otvaraju se razne fotke iz karijere The Beatles, ali uz ovakav nivo prezentacije, očekivali smo i nešto više. Ipak, The Beatles: Rock Band je igra koju vrijedi odsvirati više od svih igara posvećenih samo jednom bendu, pogotovo onima koji ih nikada nisu slušali, a mogli bi, uz veliko uživanje i radost, otkriti genijalnost kasnijih radova ovog bezvremennog benda.

Danijel Reškovic

P53 W11 X360			
The Beatles: Rock Band			
HARMONIX / EA			
DOBRO	Odlična prezentacija	GRAFIKA	18
		ZVUK	18
LOŠE	Premalo pjesama	IGRAVOST	16
		TRAJNOST	13
KONAČNO		16	
Velikan tribute The Beatlesima		20	



NA BOZU JE MOGUĆE Igrati i s avatarima, koji, hm, i nisu baš tako cool rock zvijezde



NA BUBIRINU ZAMOLBU Usadili su Johnnyja Casha i posdali porukcu Dragi Duro, nikad rockera od tebe



IDEALNI KET-ploke moje koje je imalo nesećući rođaci i zabraniti još slušanje cajke



BODOVA, 8,888,888 nam dasasjetel

Guitar Hero 5

ŽANR GLAZBENI IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJ PROIZVOĐAČ NEVERSOFT IZDAVAČ ACTIVISION
[HTTP://GH5.GUITARHERO.COM/](http://gh5.guitarhero.com/)

Jedini problem koji sigurno muči neversoftovce, a još više Activision, jest kako dalje sa serijalom Guitar Hero? U filmičima i najavama koji dolaze iz peti nastavak nazire se i rješenje, čak dva, koja nam se baš i ne sviđaju. Prvo je DJ Hero, za novu generaciju klinka, kojem možemo samo držati fige, a drugo je bljudnjava inkarnacija ljavavih SingStar elemenata u nečemu što se zove Band Hero (Britney Spears i ostala pop družina). A mi ne možemo nikako kudit Guitar Hero zato što nam je osigurao bezbrotne sjet dobre zabave, pa i njegov peti dio. Od prve je jasno da se GH5 ne može mjeriti sa The Beatles: Rock Bandom. Nema napuljujućih animacija, sve izgleda sromašniji, ali se zato odmah može upasti u svirku - stvar svira, a na nama je da samo pritisnemo gumb i priključimo se bilo kojoj random stvari, što i nije tako loše te prekidače sve zamorne dogovore i nagovore. GH5 još ima aduta za borbu s bilo kakvom konkurencijom - 183 pjesama i 183 izvođača, nikada bogatija play lista na kojoj ćete naci barem desetak omiljenih stvari i nekoliko pravih gemova, za svaciju ukus. Uz osvajanje zvjezdica, svaka pjesma sada ima i dodatne izazove za odgovarajući instrument, što će malo produljiti igranje i patnju. Neke su kratke radioverzije, ali zato ima i live izvedbi koje će vas izuti iz cipela - Peter

fuckin' Frampton (čitaj Nicka Hornbyja) od gotovo 14 minuta ubit će vam svaku želju za slušanjem koncerata iz sedamdesetih, a finalni King Crimson i 21st Century Schizoid Man tek treba doživjeti. Od zvijezda na otvaranje tu su ovoga puta Johnny Cash, Carlos Santana, Shirley Manson, Kurt Cobain i Matthew Bellamy. Impresivna glazbena lista i odlične multiplayer mogućnosti pokazuju da GH može i mora dalje. Na jedini prigovor, kao i na prošli, zajedno s Rock Bandom, nije nemogućnost igranja s joystickom, za siromaške koji su ostali samo na jednoj gitari, a željeli bi zaigrati s prijateljem.

Danijel Reškovic

P53 W11 X360			
Guitar Hero 5			
NEVERSOFT / ACTIVISION			
DOBRO	Ograničena play lista, multiplayer	GRAFIKA	14
		ZVUK	18
LOŠE	Niska vrijednost pjesama, siromašna prezentacija	IGRAVOST	16
		TRAJNOST	16
KONAČNO			
Svećani, ne i siromašni zvukom		16	20



ČEKAJUNA RASKOŠ EAS nas je već naviknuo na to da neće pratiti isključivo profesionalna natjecanja američkih sportaša, nego je u 'dinu i ostatak svijeta



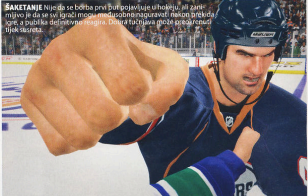
BATTLE ON THE BOARD Sudaranje uz ogradu postalo je zanimivo realnim dodavanjem pritiskanja u kojem obitelji igrači gradi napadača, a napadači pokušavaju održati isti distancu i izbjegniti gubitak.



GM Za svoja virtualna menadžerska postignuća primiti ćete odgovarajuću nagradu. Zlatna plovča lijepe će stajati na zidu uresta.



TAKE IT EASY Ako su golmani prije bili tvrd orah, sad su gorivo neisplativosti. Lakše je zabiti gol iz neke odigrane akcije nego iz kontre. Isto nam baš i ne visi, jer majstori poput Iginke teško koji golman može odoljeti.



ŠAKETANJE Nije da se belba prvi put pojavljuje u hokeju, ali zanimljivo je da se svi igrači mogu međusobno napustiti nakon nekadašnje igre, a publika definitivno reagira. Dajura tučnjava može preovladati tijekom susreta.

NHL 10

Mislite da ste dovoljno čvrsti?

IGRAČI 1 - 12 [ONLINE]
GODINE 7+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ EA SPORTS
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
<http://nhl.easports.com/home/action>

Nakon što je NHL 09 apsolutno poharao tržište sportskih simulacija tijekom prošle godine, zarađivši pitom gomile nagrada za najbolju sportsku simulaciju godine, radovali smo se novoj epizodi, ali s nogama čvrsto na zemlji, jer je bilo nerealno očekivati kako će izvrsna prošlogodišnja igra biti značajno nadmašena. I baš kao što smo pretpostavljali, NHL 10 je igra vrlo slična svojoj prethodnici, s nekoliko više-manje važnih novosti te modifikacijama koje casual igrači vjerojatno neće ni primijetiti.

CAN I KICK IT?
Odmah krenemo u medias res. Neznatno usporenje igre kombinirano je s novim 360° sustavom dodavanja koji definitivno povećava osjećaj kontrole, no priznajemo da

"Definitivno najbolji hokej, iako ne i pretjerano drukčiji od odlične prošlogodišnje verzije"

se nismo nadali usporavanju, već naprotiv, ubrzavanju igre, pogotovo napadača. Druga važna novost je uvođenje tzv. igre na ogradi pri čemu i obrambeni i napadači imaju nove uloge. Napadač može tijelom braniti pak uz ogradu i dodavati ga suigračima, dok obrambeni uz sami bodycheck na ogradi može i zaustaviti napadača i držati ga uz ogradu. Težem postizanju golova usmjerenom

je i poboljšanje inteligencije golmana (uključujući i potpuno nove animacije). Općenito, obrambena igra je poboljšana, igrači se bolje kreću u obrani i bolje zatvaraju pukotine pa će postivanje zona u napadu biti ključno za bilo kakav napadački uspjeh, osim ako se baš ne nadate u kontri, koju je i dalje umobolno teško realizirati. Od konceptijskih novosti, postoje dva

BE A PRO

OVAJ MOD VEĆ se ustalio u sportskim simulacijama i u sadašnjem stadiju razvoja središnji je dio igre namijenjen igranju jednog igrača. Recept je ostao isti, dakle napravite svojeg igrača i krenite u mukotrpno osvajanje hokejskih vrhunaca. Novost u ovom modu je Hockey Shop u kojem se događaju sve promjene edicijonog igrača, pa čak i fizičkih atributa, koliko god to čudno bilo. Važnije je da se tamo kupuju i nove kacige, rukavice, klizalice i palice te paketi za poboljšanje pojedinih mogućnosti igrača i njegovih vještina. Neugodno iznenađenje je da poboljšanja morate zaraditi dugotrajnim igranjem ili ih platiti Microsoftovim bodovima odnosno kreditima na PS Store - drugim riječima pravim novcem.



HEJ, NISTE FOR! Budući da se radi o važnom dijelu singleplayer moda, sistem osvajanja nagrada mogao je biti bolje optimiziran, to više što motivaciju uništava mogućnost kupnje svih nagrada



DODAVANJE I prije se moglo dodavati konkretni smjer ograde, no sad se može dodavati i pod određenim kutom u odnosu na ogradu

nova moda, oba poznata iz drugih igara, samo pod drugim nazivom i nešto drukčije koncepcije. Battle for the Cup omogućuje startanje finalne serije NHL lige s klubovima po izboru, te izborom formata serije (1, 3, 5 ili 7 utakmica). Be the GM je uvođenje upravljanja u igru, kojim će se uz igranje utakmica svi frikovi menadžeriranja moći dobroano pozabaviti, budu li strpljivi i uporni. Napominjem da će ovdje AI ipak pomoći igraču čudnim otpuštanjima zvijezda i potpisivanjem ugovora upitne vrijednosti, ne bi li dobri igrači bili što dostupniji. Ovim završavamo pregled značajnijih novosti u igri, a zaključimo dajemo osvrt na tehničku izvedbu. Grafički igra izgleda još malo bolje nego prije, s novim animacijama kako igrači tako i publike. Komentatori Gary Thorne i Bill Clement odrađuju dobar posao i logično prate akciju tako da je promjene u tempu moguće pratiti čak i ako se ne gleda u ekran. Bilo bi doduše zgodno da smisle i nekog drugu frazu za gol-priliku osim sveprisutnog "scoring opportunity", koji je izliven već nakon polovine prve trećine, no nećemo dalje cepidlačiti oko ove uistinu odlične igre.



Tomislav Tomašić

PS3

X360

NHL 10

EA SPORTS / EA

GRAFIKA

Bilo hokeja u najvećem mjestu iz igre: izjednačenje francuske rabe

17

ZVUK

Bes posebnih zamjerki. Komentatori igraju bili bolji

17

IGRIVOST

Mak, tako se nećemo niti zvijezdi ispranije je u odnosu na 15

17

TRAJNOST

Budite li uporni, ova je igra koju možete igrati pola godine

18

ODSVO

Način simuliranja hokeja, Be a Pro mod, tučnjava iz prvog lica

18

LOŠE

A.J. trenera i pogrešne ocjene igrača. Nećemo ispraviti u Hockey Shopu zahtjeva posuđenim iz pravilnika

18

KONAČNO

Preklapajuća simulacija hokeja i simulacija igra

18

Gp17

/20



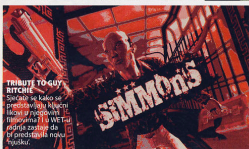
CLINIK Čvrsti krug od igrenjanih točaka označava najbližeg protivnika kojeg se automatski cilja, dok mali bijeli krutič označava ciljni kraj igre slobodno upravlja



ODMOR Jedna akcija koju Rubi izvodi osim borbe je nasilno otvaranje vrata uz obline posvike i glas za Rubi dala je američka zvijezda albanskog podrijetla Eliza Dushku. Čemu služi taj dio igre, ostaje misterij



LIJEVJE Spuštanje niz ljestve vrlo je spektakularno, no nažalost se pojavljuje tek nekoliko puta tijekom cijele igre



TRIBUT TO GUY RITCHIEU Svečano se kako se predstavljaju ključni likovi u predgovoru filmovima i u WET-u odnize zaslave da bi predstavila novu igračku.

KOMBINACIJE Pojedini akcijski dijelovi uključuju aplikaciju određenih tipki koje su detonatori sjedećih akcijskih sekveneci



WET

Tek još jedna žderačica muškaraca

ŽANR AKCIJSKA AWITURA
IGRAČI 1
GOĐINE 10+
IZLAZI U PRODAJU PROJEKCIJA ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT (AZM)
IZDAVAČ BETHESDA
URL http://wet.bethesda.com

Bethesda je pronašla svoj interes u stavljanju na tržište igre koja se zbog gašenja Sierre kuhala na laganu vatrici mogućeg neizlaska još od prošlogodišnjeg montrealčkog summita. Je li WET bila vrijedna spašavanja, pokazat će tržište, no u našeg kuta od te samo solidne, ali ne osobito raznovrsne igre nigdje izvući previše sati zabave.

POSVETA

Već nakon uvodnih kadrova igre lako je primijetiti da su Kanadani iz AZM-a svoju inspiraciju tražili u Tarantinovim i Ritchiejevim filmovima, pa WET izgleda i zvuči kao igračka inačica Kill Billa. Što naravno nije sasvim loše ako volite Tarantina (čiji je utjecaj ipak veći) i njegov način rađenja

"Interesantan gameplay ipak nije dovoljno kvalitetan da ovu igru izdigne iz akcijskog prosjeka"

filмова. Kao što možete i pretpostaviti po ovom uvodu, WET je igra masivne brutalnosti, bezumnog klanja, stravičnog bodycounta, bezvezne priče i dobre muzike. AZM pokušao je taj prokušani filmski recept oplemeniti stalnim korištenjem bullet-timea, što sasvim dobro funkcionira iako možda nije iskoristeno na pravi način. Rubi Malone, beskrupulozna plaćenica najboljeg platiše, kreće se kroz klizištrani okoliš Londona i Hong Konga u

konstantnom slow motionu. Naime, Rubi može skakati, trčati po zidovima, njihati se na motkama, spuštati niz ljestve, klizati se na motkama, odbijati se od protivnika i spuštati se niz užad koja povezuje prepreke i pri tome pucati na sve i svakoga, a kad pri bilo kojoj akrobaciji zapuca, akcija se usporava, što igraču omogućuje automatsko gađanje jednog protivnika te uspurno naniženje drugog upravljaajući stikom. Akcija je uzbuđujuća, ali problem je što je previše toga moguće riješiti skokom i na pašuljima (eventualno SMG-ovima), pa na primjer trčanje po zidu ili klizanje po podu

DODACI

OSIM ŠTO JE prilično kratak, WET ne ohrabruje ni na polju dodatnih sadržaja kojih gotovo i nema. Nesto "mesa" u igri dodat će unapređivanje Rubinih sposobnosti i oružja, te pronalazanje pet skrivenih majmunčića na svakom nivou. Kad dođete do kraja igre, sve čime se možete baviti je challenge mod, čije ste epizode već odigrali tijekom story moda, budući da su se predstavljali u vidu tutorijala za Rubine nove sposobnosti i oružja. Osim toga, moguće je odigrati svaki nivo s ciljem postizanja što više bodova i to je to. Kome se igra i njezin koncept sviđao, imat će se čime zabavljati još neko vrijeme, no većina će najvjerojatnije svoje konzole ugusiti s prilično gorkim okusom u ustima.



ŠTO JE OVO? Do kraja igre nisam uspio shvatiti čemu služe američki reklamni s kraja 50-ih godina koje se vrte između pojedinih epizoda igre...

možda nećete ni koristiti, jednako kao ni katanu, te beskorisni shotgun i samostrel. Osim toga ni kontrole nisu sasvim bezgrešne te katkad imaju neobjašnjivo spor odaziv, jednako kao što se kamera može okrenuti u ključnom trenutku, što rezultira brojnim nepotrebnim padovima i pogibijama, no ti problemi ipak nisu preveliki da bi bili istaknuti kao značajni. Važnije je napomenuti da čete WET na srednjoj razini težine preletjeti u 10-ak sati bez potrebe da joj se vraćate.

_Tomislav Tomašić



IPS 1330

WET

AZM / BETHESDA SOFTWARES

GRAFIKA

Ima svojih trenutaka, ali se plijenja poznost

13

ZVUK

Solidna glasovna pluma i dobar soundtrack

17

IGRAVOST

Akcije su zabavne, ali ponavljajuće

13

TRAJANOST

Jedna igra i vaše out for good

11

Akcija, koreografija, muzika

OPŠTI Tehnički problemi zajedno s grubim odrezom animacija. Nova oružja ne donose prednost, nedovoljno zanimljivo.

KOJAČIČ

Dobar pokušaj. Budući da je vrijeme i za nastavak, očekivane poboljšanja.

13 / 20

MANATEE Sjećate li se kako je Pinokio završio u snutrašnjosti velikoga kipa? E pa ovo je vrlo slična situacija.



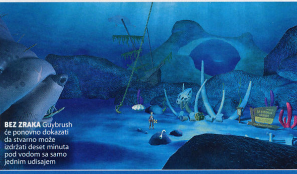
Ear Canal



MURRAY
Omiljena kosturka ljubana ponovo se vratila!



MORGAN Ova put ćete s njom kroz epizodu konstantno morati surađivati



BEZ ZRAKA Guybrush će ponovno dokazati da veslamo može održati deset minuta pod vodom sa samo jednim udisajem

Tales of Monkey Island Chapter Three: The Lair of Leviathan

ŽANR AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 1.4 IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ TELLTALE GAMES IZDAVAČ TELLTALE GAMES [HTTP://WWW.TALESOFMONKEYISLAND.COM](http://www.talesofmonkeyisland.com) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Nastavljajući jednomesečnim ritmom kako su i obećali, ekipa iz Telltale izbacila je novo poglavlje Tales of Monkey Islanda. Kratko i jasno, dosad je upravo Chapter 3: The Lair of Leviathan uvjerljivo najduhovitije poglavlje u tom serijalu. Scenarij se nastavlja pratiti Guybrushovu potragu za La Esponga Grande, jedinom mogućim lijekom za voodoo kugu koja se proširila nakon nezgode u prvoj epizodi. Ključnu ulogu ovaj put, osim Guybrusha, igra i Morgan Le Fay, iako se u prijašnjim poglavljima pojavljivala tek u kratkim ulogama, i to primarno kao negativka, u ovoj epizodi će u brojnim zagonekama surađivati direktno s Guybrushom. Lokacije, kako se i s iz samog imena poglavlja da zaključiti, oduju jedinstvenosti. Naime dobar dio igre događa se u utrobi divovskog manateea, nakon što Guybrushov brod biva progutan na kraju druge epizode. Tijekom pet do šest igranja dugoga poglavlja pojavljuju se nekoliko novih simpatično okarakteriziranih likova od kojih nam je najdraži povratak demonske kosturke ljubane Murraya, legende serijala Monkey Island. U

ovom poglavlju Telltale je konačno našao odličan balans u vrsti i težini zagonekata kombinirajući klasične inventory puzzleove s mnoštvom uvnutih dijaloga te novim mini igrama očito inspiriranim legendarnim insultswordfightingom. Otkrivanje bilo kakvih drugih zanimljivih detalja o Lair of Leviathanu samo bi vam upropastilo igranje, stoga ne čekajte jer Telltale iz mjeseca u mjesec sve više napreduje u dizajnu novih epizoda. **Damir Đurović**

Tales of Monkey Island Chapter Three: TL0L

TELLTALE GAMES / TELLTALE GAMES

DOBRO	Potrajak Murraya, interesantni moći likovi, humor i zabavni mini igre	GRAFIKA	16
LOŠE	Naravno smo se na kraju epizode od po pet sati, ali jedva je bilo preživljavanje do (u biti) kraj sa duha	ZVUK	16
		IGRIVOST	17
		TRAJNOST	14

KONAČNO

Najbolje epizoda do sad!

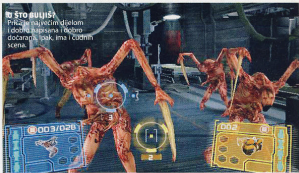
16/20



KRIVAVO KOLIKO TREBA
Kopirati Dead Space je krivava i prepora brutalnosti, a Extraction u tome ne odstupa od originala



REFLEKSI GUŠTERA Kamera se katkad kreće jako brzo pa za zagađanje bonus ciljeva trebate imati brzu ruku



ŠTO BUJIŠ?

Priča je najvećim dijelom (dobro napisana i dobro dočarana), čak ima i cudiin scena



UDVOJE JE

Kooperativna igra menije je razrađena i vrlo zabavna iako kućelje zaklapani veliki dio ekrana

Dead Space: Extraction

ŽANR HOROR PUCAČINA IGRAČI 1-2 GODINE 1.8 IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ VISCERAL GAMES IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS [HTTP://WWW.DEADSPACEGAME.COM/](http://www.deadspacegame.com/)

Ako vam se svidio prošlogodišnji SF horor Dead Space, vjerojatno ste, kao i mi, bili pomalo razočarani činjenicom da nastavak serijala (zapravo prethodnik što se tiče slijeda priče) stiže na Wii u obliku takozvane light-gun igre. No kad smo ga zaigrali, odmah smo promijenili mišljenje. Osim što izgleda i zvuči vrhunski, Extraction uspijeva zadržati napet i mračnu atmosferu istraživanja napuštenog svemirskog broda punog mutanata, ograničava vas u količini streljiva i vrlo nejasnom pričom u kojoj nikad niste sigurni što je zaista stvarnost. I još omogućuje da ga igrate kooperativno udvoje! Radnja se razvija relativno sporo, ali samo ako je gledate kao tradicionalnu pucačinu bez mozga. Naime, priča je ovdje jednako važna kao i akcija. Što jasno pokazuje da Electronic Arts s Dead Spaceom misli ozbiljno pa novi nastavci uopće nisu upitni. Dodajmo da je osnovna igra obogaćena digitalnim stripom i posebnim misljama za ljubitelje izazova, što je znatno više sadržaja nego kod većine igara ovog tipa. A ako vam baš žani smeta, jer ne volite da konzola sama pomikne kameru a vi pucate po ekranu, ipak isprobajte

Extraction. Režija je pametna, okruženje dobro osmišljeno i dočarano a akcija intenzivna, pa ćete se toliko uživjeti u nju da nećete ni poželjeti sami preuzeti kontrolu. **Berislav Jozic**

DOBRO	Priča, dodatni sadržaj, kooperativna igra, vrhunski grafički... što još hoćete!	GRAFIKA	17
LOŠE	Besmisao je jednostavno a sadržaj se razvija polako	ZVUK	16
		IGRIVOST	16
		TRAJNOST	16

KONAČNO

Vrhunski SF priča i mračnom atmosferom i intenzivnom akcijom

16/20

HARBOR CITY
Glavno naselje na otoku za čiju pravljenost su borce Order of the Holy Flame i lokalni banditi



ATMOSFERIČNO
Piranha Bytes su ponovo pokazali da su majstori u dočaravanju neverojatno atmosferskih vizualnih i prirodnih krajolika



BORBA Sastoji se zapravo od privremene blokiranja ili udaranja li, pokušaj razaranja što većeg broja kombiniranih zračnih oružja



ORDER Priključite li se redu svetih ratnika, moći ćete se koncentrirati na razvoj svojih magičnih sposobnosti i krenuti stajati i sporeva za bliže okruženje



BANDIT CAMP Iako bi izbjegli direktnu zračnu s neovisno, lokalni banditi, koji su jedna od frakcija kojoj se možete pridružiti već rano, mogu potražiti u obilježnim moćarima



QUESTOVI Dosta su raznoliki, a neki od izazovnih će vas razotkriti po čitavom otoku dok ih ne uspijete direktno riješiti

ŽANR: RPG
SERIJE: 1
GODINE: 15+
(IZLAZI U PRODAJU)
PROIZVOĐAČ: PIRANHA BYTES
IZDAVAČ: DEEP SILVER
HTTP://RISEN.DEEPSILVER.COM
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Risen

Prljavi hardcore euro RPG kreatora serijala Gothic, koji definitivno nije za svakoga

POGLED UNATRAJ

Piranha Bytes, mali specijalizirani njemački razvojni tim, svoj zanat ispoljava ne u serijalu Gothic, iako su prva dva dijela stekla kulturni status među hardcore roleplaying fanovima, već je ostao poznat po katastrofalnoj količini bugova te nedovršenom stanju igre u kojem je izašla u prodaju.

HARDCORE

Koliko god su se potrudili svoju novu igru učiniti pristupačnijom široj kategoriji igrača, u čemu su djelomično i uspjeli, već u prvim minutama igranja Risen bit će vam jasno kako je ovaj naslov u prvom redu namijenjen hardcore roleplaying publici te fanovima već spomenutog serijala Gothic. Vidljivo najveći napredak u pokušaju da sa sebe skine stigma tima koji radi vrlo interesantne no strahovito nepristupačne igre razvojni tim napravio je s novim igračim sučeljem. Konačno je odradena vrlo pristojna ikonizacija svih postojećih predmeta u igri te je dizajniran efikasan i pregledan stats/inventory screen. No ostavimo li tu činjenicu po strani, kao i prilično skroman, ali eto ipak koristan i prisutan tutorial, igranje Risen-a i dalje svakome ostavi okus pravoga

euroskog hardcore RPG-a. To prije svega znači da vas igra ni u jednom trenutku neće voditi za ruku kroz svoj veliki, otvoreni i opasni svijet. Već od prvih koraka u igri možete slobodno krenuti u istraživanje svakoga pedlja zelenom divljinom prekrivenoga otoka Faranga. Nigdje vas neće dočekati jasni znakovi "ne prilazite ovoj špilji ako niste level 20 i ne posjedujete golemi mač". Gotovo svaki korak predstavlja veliku opasnost i zapravo je na vama samima da pažljivim istraživanjem otkrijete i procijenite kada ste dovoljno razvili svoj lik da se možete konačno obračunati sa zvjerima na određenom dijelu otoka i slično. Naš savjet je da se u prvih deset sati igre prilično čvrsto držite putova i naseljenih lokacija te u njima

"Iako su se trudili približiti ga većem broju igrača, Risen je ipak u prvom redu hardcore RPG"

riješavate questove i korak po korak radite na razvijanju i osnaživanju svojega lika. Ono je i ovaj put riješeno gotovo identično Gothicu, gdje na svakom novom levelu dobivate deset iskustvenih bodova koje je moguće podijeliti između nekoliko osnovnih atributa vašeg lika ili niza ostalih vještina kao što su korištenje različitih vrsta oružja, crafting vještine poput smithinga i alchemija ili pak nekoliko različitih vještina vezanih za uporabu magije. Svi podjuni

XBOX 360 IZVEDENIM STAZOČARANJE

MGNOGI FANOVCI SU odluku da se zajedno s PC verzijom razvija i Xbox 360 verzija dočekali s odobravanjem zbog želje da se Piranha Bytes konačno približi daleko masovnijoj konzolnoj publici. No stvari se nažalost nisu posložile kako su trebale. Kontrole su još koliko-toliko prilagođene igranju bez miša iako ne baš idealno, no glavni problem leži u tehničkoj izvedbi. Štoviše otkriveno je kako je verzija za Xbox 360 zapravo obična PC verzija s nešto izmijenjenim settings fileom. To "nešto izmijenjenim" znači da je većina postavki prilično smjenjena te igra izgleda mnogo lošije nego na nekom prosječnom PC-ju. To bi se također dalo oprostiti da već i s tako oslabljenom grafikom na Xboxu 360 ne dolazi do raznih vizualnih bugova i ludovanja frameratea. Većina problema prouzročena je očito loše izvedenim stazama i prevelikom otvorenom svijetu, koje kao da uspije nije posebno prilagođavati mogućnostima konzole.



DIVLJINA Istražujući divlja prostiranja Farange svako malo ćete naići na skrivene lokacije, na Xboxu 360 to izgleda mnogo lošije



LEVITACIJA Jedna od interesantnijih čarolija u igri koja vam omogućuje dosezanje snažne nepristupačnih područja



SUŽELJE Napokon je malo dotjerano i omogućuje mnogo lakše snalaženje među predmetima i sposobnostima vašega lika



DOKLE VAM POGLED SEŽE Do svake lokacije koju ugledate u daljini u pravilu možete doći



POZNATI GLASOVI Andy Serkis čiji je glas jedinom od najinteresantnijih likova u Risenu, Inquisitoru Mendozu



PALE SAM NA SVIJETU Iako ćete većinu igre provesti bez prijetnje u nekim trenucima pridružiti će vam se zanimaji sukobi, kao ovaj sa zlobno snažni ogar



ALKEMIJA Svakako preporučujemo ovaj ždvo bilje u korištenju prilikom istraživanja jer kaonije ga možete iskoristiti za stvaranje vrlo korisnih napitaka

igu s identičnim, neimenovanim herojem, bez prethodnog odabira bilo kakve klase. Njegov razvoj će tako osim pažljivoga rasporedavanja na ključne vještine najviše ovisiti i o tome kojoj se od frakcija prisutnih na Farangi priključite u ranij fazi igre.

FRAKCIJE
Još jedan od zaštitnih znakova Gothica važnost je različitih frakcija, interesnih skupina kojima se li s kojim igrate može, ti mora pridružiti u ranim fazama svih Piraninhih dodataka izdanih igara. Na mističnom otoku Farangi dvije su, ti računa li se i jedna podfrakcija, zapravo tri takve grupacije na otoku. Kako se čitav scenarij igre vrti oko misterioznih pojava spomenutih ruševina na otoku, upravo oko toga pitanja su podijeljene i frakcije u Risenu. Na jednoj strani je Order of The Holy Flame, red križara koji se bori za opstanak čovječanstva po svaku cijenu, na čelu s Grand Inquisitor Mendozom, dok su na drugoj strani Don Estaban i njegovi banditi, ekipa sitnih kriminalaca i utjerivača koji su sve do mističnih pojava spomenutih ruševina u miru terorizirali mjesno stanovništvo. Kao svojevrsna podfrakcija Order of Holy Flamea je krug lokalnih magova koji trenutačno radi za inkviziciju a kojem se nakon pristupanja njnim redovima također možete priključiti odlučite li da ne želite biti još jedan od ratnika Order of The Holy Flamea. Osim što će odabir frakcije značajno utjecati na tijek priče razlikost questova u prvoj polovini igre, to

će pred vas staviti i određena ograničenja, tj. dodatne mogućnosti u razvoju i opremanju vašega lika. Primjerice najviše stupnjeve korištenja magije moći ćete razvijati samo u pristupu magovima, dok su ratnici reda usredotočeni na uporabu raznih staffova i spearova te mogućnost korištenja čarolija ispisivanjem scrollsova. Banditi su, s druge strane, najviše okrenuti brutalnom pristupu i stoga ne začuđuje što ćete samo kod njih moći razvijati neke od vještina za borbu kao što je mačevanje i slično. Ipak u jednom trenutku tijekom igre, nakon, prema našoj procjeni, dvadeset do trideset sati igranja

"Mistična atmosfera zagonetnog otoka i osjećaj istraživanja nepoznatoga fantastično su pogođeni"

(ovisno koliko ste temeljiti u rješavanju ispitivanja), priče svih frakcija spajaju se u jednu. Nažalost u tom trenutku se osjeća i najveći pad u dinamici i zabavnosti igranja Risen, jer tada fokus igre s fantastično dočaranoga doživljaja istraživanja divljega otoka prelazi na dosadnije bavljenje po dungeonima i neumorno mesarenje neprijatelja. Možda bi i taj dio bio nešto zabavniji da borba opet nije nepotrebno preteška. Tu je Piranha opet previse toga posudila iz svojih dosadašnjih development iskustava. Risen u borbi bilo s najmanjim vukom ili s golemim i zastrašujućim asbheastom ni sokunde ne trašta pogreške igranja. Dogodi li vam se da

dva, tri puta ne blokirate nasrtaje neprijatelja, pogotovo u ranijim fazama igre, gotovi ste. Stoga spremajte poziciju tijekom igranja svako malo, jer nikada ne znate kako idući, naizgled vrlo jednostavan okršaj može završiti.

LJEPOTA ISTRAŽIVANJA

Sva draž igranja Risen leži u fantastično realiziranom osjećaju istraživanja i konstantnom otkrivanju nečega novoga iza iduće udoline ili sljedećega brdašca. Upravo u dizajnu svijeta, koji u Risenu čini kompletna površina otoka Farange, leži glavni adut Piranha Bytesa. Priroda je vizualno

očaravajuće realizirana zahvaljujući nizu lightning efekata, uporabi različitih filtera te ostalim grafičko-tehničkim dosjetkima. Gotovo opipljivi fantasy atmosferu, kakvu rijetko koji RPG uspijeva postići, upotpunjuje odličan orkestralni soundtrack. Ovaj put su čak i voiceoveri određeni s posebnom pažnjom a za davanje glasova nekolicini važnijih likova unajmili su vrhunski glumci, od kojih je najbolji posao napravio Andy Serkis (Golum iz Gospodara prstenova) koji je umijeće govora podario Inquisitoru Mendozu. PC verzija igre začudo na pati ni od kakvih ozbiljnih bugova čime je Piranha konačno oprala sa sebe laganu katastrofu zvanu Gothic 3. Risen je zaista jedinstven, zbog mnogo stvari vrlo privlačan, no opet po mnogome tipično nemilosrdan europski RPG. Nažalost upravo zbog toga ne možemo ga preporučiti svakome, no smatrate li se hardcore RPG fanatikom ili dijelom velike mase obožavatelja serijala Gothic, ne prestaje vam drugo nego da uživate u pedesetak sati čistoga guštanja. **Damir Đurđević**



X360 i PC

Risen

PIRANHA BYTES / DEEP SILVER

GRAFIKA

Klasa 360 verzij izjednače

uspješni odjela za dva

17

ZVUK

Atmosfera soundtrack i jako

dobri voiceoveri

16

IGRIVOST

Prije svega za hardcore RPG

publiku

15

TRAJANJE

Prije 50 sati za jedan proleak

17

OPIS

Atmosfera i ljubak istraživanja

LOSE

Dizajn likova, borba koja ne

oprta pogreške, prije svega za

hardcore publiku

KODNACI

Piranha Bytes na prava stila,

ov je zapravo Gothic 4 pod krinkom

drugoga imena

Gp 16

/20



NAFTA Nafta nije su prica bazenala i fikcijskom sukobu oko nafte u blizini budućnosti. Nekoliko milija je izravno vezano za bušotine i transport nafte.



ARTILERIJA Koliko god tenkovi izgledaju opako bez preletava triptova savodnja artiljerije malo toga mogu napraviti protiv utrdjenih protutenkovskih postrojbi



MUSICA Gađenje iz oružja koja nemaju optiku tražit će dosta vježbe i privikavanja, osobito treba obratiti pozornost na udaljenost, te pretprecanje kad protivnici tiče



DIM Dimni efekti su naprosto nevideno dobro i koliko će vam pomoći u skrivanju, toliko će vam i oduzeti prostiriki će, kad im zagusti, baciti nekoliko dimnih bombi da bi si olakšali bijeg



SHAJPER Uz ovog lepotana sve probleme ćete lako riješiti iz daljine. Ozaie vidjeti kako će u online mečevima biti riješen problem kempiranja

ŽANR TAKTIČKA PUCAČINA
IGRAČI 1 DO 8 U ONLINE
GODINE 16+
IZLAZI I PROJEKCIJA
PROJEKTOVAČ CODEMASTERS
IZDAVAČ CODEMASTERS
[HTTP://WWW.FLASHPOINTGAME.COM/](http://www.flashpointgame.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Ako mislite da CoD predstavlja pravu sliku ratovanja, grdno ste se prevarili. OFp je prava skraćenica za to!



POGLED UNATRAJ

Godine 2001. češki studio Bohemia Interactive je pod kapom Codemastersa dobio jedan od i danas najboljih taktičkih shootersa, a veliki uspjeh u tom žanru nastavljen je i s dvije velike ekspanzije koje su koristeći patchevima poboljšali engine igre, donijeli prikaz zbiljari i s druge strane u sukobu koji se odvijao u igri. Glavna značajka igre bila je u tome što isaozmat praktično nije postojala nism zadanoj mjesto za izvršenje zadatka dok je sam pristup i njegovo izvođenje davalo popričnu slobodu. Iako veliki detalj jest to što za razliku od većine igara u to vrijeme ovaj nije bilo medipalaca razmatnih svakih 10 metara i to što je primijetiti meta i li dva označena kraj igre. Dakle, igra za vrlo ozbiljne igrače koja je možda pomerno promijenila i dobru taktiku za izvršavanje misija.

Danas, osam godina poslije, dolazi nam novi nastavak. Novost je što su Česi napustili Codemasters i izdali svojil Arm Assault, a ovi su odlučili iskoristiti i unovčiti ime igre te je osim na PC-u izdati i na next-gen konzolama. Zarada je ipak najvažnija. Priča je prilagođena modernim vremenima. Nekoć namjerje neprijatelj sada su na istoj strani, a Kinezi su danas glavni neprijatelj u sukobu koji je, naravno, nastao oko nafte. Mjesto ranije je fikcijski otok, smješten sjeverno od Japana, vrijeme radnje bliska budućnost. Otok je kroz dugi niz godina bio mjesto prijepora između Rusia i Kineza, a otkrivanjem velikih zalihia nafte i plina postaje centar novog oružanog sukoba. Rusija, koja je trenutačno u vlasništvo otkoa, zamoli saveznike Amerikance da joj riješe problem jer su zauzeti velikim kineskim snagama na svojoj, ruskoj granici. Igra vas stavlja u ulogu američkog marincia i tu akcija počinje. Cijela priča je vrlo simpatično ispričana kroz slike i kratke tekstualne opise na ekranu i potpuno su u stilu novog Codemastersova vizualnog izričaja. Nije se trošilo vrijeme na grandiozne animacije, nego je sve pojednostavljeno i lako razumljivo. Za svaku pohvalu.

PREKO NIŠANA

Ista stvar se nastavlja i kad započnete kampaњу. Bez uvdnih animacija, bacva vas

BUBE SU U GLAVI

I DOK SU same kontrole za izvršavanje zapovijedi odlično izvedene, način na koji ih vaši suborci provode povremeno neće biti na visini, što će nekad prouzročiti poprilično žvicanja. Kad pod lišom metaka morate postaviti Č4 i minirati neki objekt, na jednostavnu naredbu "Follow me" očekujete da vas suborci prate dok se izvlačite na sigurnu udaljenost za aktiviranje eksplozivna umjesto da zapnu za ogradu tog objekta. Snimanje checkpointa također zna biti izvor frustracija jer se nekad ne snimi kad treba, a još je gore kad se snimi s dva protivnička helikoptera

se odmah na početak akcije, malo zbližuranog ekrana da vas krajolik ne dekoncentrira dok vam zapovjednik ne izbija najvažnije podatke i krećemo. Tu, bar kad je riječ o konzolašima, slijedi i prvo malo razočaranje, ako se tako može nazvati. Naime, Skira, otok na kojem

"Kad ih rane, vaši će suborci psovati kako nisu plaćeni za taj posao"

se igra odvijaa, jest 22 četvrtini kilometara velik, pa shodno tome na konzolama nećemo imati grafiku kakvu bismo mogli očekivati u današnjim igrama. Zbog veličine terena detalji poput stabala i sličnog se katkad primjetno

iznad vaših glava. Detalj koji će vas manje iritirati jest kad se suborac koji pogine najednom pojavi živ i zdrav na drugom check-pointu. Također začinje što kampaņa, iako je napravljena od 11 prilično dugačkih misija, ostavlja čudan dojam jer kroz misije osim vožnje nekoliko vozila ne nudi nikakav doticaj s ostalim "prizvoznim" sredstvima poput tenkova, helikoptera i aviona, što nam nikako nije jasno. Možemo se nadati da će proizvođač izići s nekim dodatnim misijama ili kampaњama jer na svakom terenu ne bi trebao biti problem kreirati ih.

isctravaju u daljini, pa je razočaranje kod određenog kruga igrača moguće. No kad se krene u borbu, na te stvari ćete brzo zaboraviti jer će se neprijatelj vrlo vješto skrivati u travi, grmlju ili iza stabala. S obzirom na visok stupanj realnosti koji se koristi u cijeloj igri, prilikom pucanja će trebati imati vrlo mirnu ruku, precizno nanisati dok vam se oružje lagano ljulja i brzo pucati jer protivnik sigurno neće čekati da ga zveknete nego će žestoko uzvratiti paljbu čim vas ugleda. Kako se radi o taktičkoj igri u kojoj vodite još tri suborca, postoji solidan broj komandi koje ćete im zadavati počevši od formacije i rasporeda, dozvole da pucaju i da ka pucaju, da li da napadaju ili se povlače, te na koji način da to rade. To je što se konzole tiče i prvi veliki plus

Upravljanje vozilima je vrlo dobro riješeno. Na raspolaganju imate pogledi iz kupašta i iz trećeg lica. Čudan previde je napravljen kad pokušate pregaziti protivničkog vojnika, a on ostane na nogama. Iste ga je umjesto gaženja nastavite gurati.



KOMANDE Pririskom na tipku na ekranu se podiže miš kroz koji navigirate D-pad tipkama. Vrlo intuitivno rješenje i omogućava brzo izdavanje naredbi. Problem nastane kad in AI kaskad krivo interpretira.



SPEED IS THE KEY Pravilna formacija, brzina i traženje zaklona tijekom napada ključ su za uspješan napredak. Također, suborce možete poslati da sami idu u napad, ravno ili po bokovima, a vi im iz zaklona čuvate leđa.



OKLOPNA VOZILA
U svakom vozilu
možete birati
da li ćete biti
zapovjednik, vozač
pucač ili putnik.
Katkad donosi
frustrira ako
na nekoj funkciji
zaglupite pa zbog
njihovih pogrešaka
cijela posada
nastrada



RADAR U normal modu igre na raspolaganju je HUD (koji se u hard modu gasi) pomoću kojega ćete na kompasu vidjeti crveno označene suparnike. Osim toga dobivate i glasovne potvrde suboraca kad upledaju neprijatelja govoreći smjer i udaljenost neprijatelja.



OTOČNA KAMPANJA

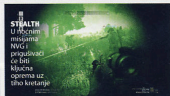
KAMPANJA SE ODVIJA U 11 velikih misija od kojih se svaka sastoji od niza primarnih i sekundarnih zadataka. U gotovo svakom trenutku na putu do mjesta zadatka imat ćete markere koji će vam olakšati kretanje po ogromnom terenu, a neki od njih će služiti kao i za pomoć u izbjavi neprijateljskih trenutačnih napada. Nerijetko su zadaci vremenski ograničeni, što će zaigravati prouzročiti česte ponavljanje misija ili učitavanje zadnjeg čeka stanja. Zadaci se odvijaju u različitom dobu dana pa ćete se susresti i s jutarnjim, dnevnim i noćnim misijama. Ove zadatke će vas se osobito dojmiti zbog Mjesecveta svjetla koje će igri dati posebnu atmosferu u koju će se savršeno uklapati zvukovi i mirisi. Jednako tako, obale pa začuđene zvukove, valova, dojam će biti potpuni.



ZUJANJE METAKA Koliko protivnici gađaju blizu vas čut ćete po zujanju metaka i kad se ekran počne zamudivati točicama od zemlje koja vas zasipa.

TAKTIZIRANJE ŽIVCIMA

ljubitelji idernih linearnih pucačina Tip Modern Warfare ovdje bi se mogli naći na stranom terenu jer OfP zahtijeva mnogo više od pukog izlivanja iz zaklona i napucavanja. Zbog velike realnosti u igri taktika je na prvom mjestu. Rambo-juriti redovno će biti kažnjeni tupim zvukom udarca metka u tijelo i ponovnog učitavanja zadnje snimljene pozicije. Igrači nenavikli na novi stil igranja mogli bi, nažalost, (pre) brzo odustati od ove igre, a to bi bila stvarno šteta. Srećom, igra će kroz prvu misliju obuhvatiti manje-više važnije



oprema uz
tiho kretanje

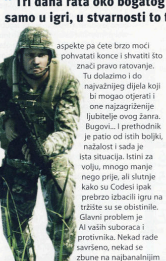


FGM-148 JAVELIN Najljepši mogući pogled na tenk pod uvjetom da on prije toga ne ugleda vas.



OTOK SKIRA nastao je vjemim prenošenjem stvarnog otoka Kiska, smještenog zapadno od Aleutskih otoka na Aljasci, a na njemu su se u II. svjetskom ratu stvarno sukobili Japanci i Amerikanci

za proizvođača jer su kontrole vrlo dobro napravljene i nakon malo prakse brzo ćete dolaziti do potrebnih naredbi. Isto tako, sulborci su dovoljno pametni da vam neke sulbode ideje neće prihvatiti jednako kao što će i prokomentirati (upotrebom "primjerenih" riječi) što misle o vašoj zamisli.



aspekte pa čete birzo moći
pohvatati koncept i shvatiti što
znači pravo ratovanje.
Tud dolazimo i do
najvažnijeg dijela koji
bi mogao oterjeti i
one najizazovniji
ljubitelje ovog žanra.
Bugovi... I prethodnik
je patio od istih boljki,
nažalost i sada je
ista situacija. Istini za
volju, mnogo manje
nego prije, ali slutnje
kako su Čedesici ipak
prebrzo izbacili igru na
tržište su se obistinile.
Glavni problem je
Al vaših suroraka i
protivnika. Nekad rade
savršeno, nekad se
zabne na naibanalnijim

stvarima. Ništa krupno, ali u igri u kojoj je brzina presudna itekako zna smetati. Sličan problem je i s automatskim snimanjem, a o detaljima pročitalite u okviru. Prethodnik je

"Tri dana rata oko bogatog nalazišta nafte je moguće samo u igri, u stvarnosti to traje mnogo dulje"

probleme u sešio pachevima, pa se iskreno nadamo da će i ovdje biti tako. Sa druge strane, prelaskom igranja u multiplayer mode igranja karijeri ti problemi nestaju. Vaše suborce će preuzeti živi ljudi, pa će stvar ovisiti samo o njihovoj sposobnosti i tako dolazimo do glavne značajke igre. Koliko god vam singleplayer žaošao katkad dignuti žive, multiplayer će vam vratiti osmijeh na lice i zasigurno vam neće biti dosadno po to što zna koji put ponavljati kampažu ili misije same da isprobate drukčiji pristup. Tu i leži najveća snaga igre. Jednako tako, iskreno se nadamo da će izdavač nastaviti s izdavanjem dodatnih misija (za neke se već mogu pronaći dodatni na službenoj stranici), i pakoje nove kampaže jer otok je iznimno velik i izdavaču ne bi trebalo biti teško nastaviti raditi na igri i osigurati si dodatnu zaradu. U svakom slučaju, preporuka svima da probaju igru, mogli bi se ugodno iznenaditi. **STINGER**

Operation
Flashpoint: DR

CODEMASTERS / CODEMASTERS

GRAFIKA
MRTa spektakularno, divni
efekti odlični **15**

ZVUK
Čista klasika, ni po čemu se ne 14

IGRIVOST
Odličnim humorom odmeta za ro

TRAJNOST

Ogroman teren, atmosfera.

nearmost, neliearmost, anže i
vazila, multiplayer

Loži
Nedovršenost, bugovi,
nedovoljno izkorištene
možnosti igre s kartami

KONAČNO

645

CP 15 / 20

DRUGO MIŠLJENJE

je glasiljku tako glediti (Operacija Rinsing). Drugje Rinsing to je jedna originalnija filantropija. Codemasters mu je odložno opustio ono što je u stvari tako impresivnog igrara - interakciju i slobodu kretanja, plaćanja, djeleženja. Rinsing je bio poznat po tome da je igrao samo nevjerojatno slobodno različi načinu za izvođenje misli. Čak i kada smo se trudili koga izvesti drugu u proleku misli, svakom igraču je stigova igra konala zezadim tokom i zapravo slobodno je igrao Rinsing imao je potpuno drukčije "svoje" iskustvo. Drugim Rinsing nije to. Nećemo reći da je igrao Rinsing loše igrati, nije. Za ono kako je zamisljena funkcionira jako dobro, samo to nije igra sa slobodom koju je pružao original. Armik II je sa svim svojim bagovima bolji izbor za taktilne i ljubitelje slobode kretanja.

Goran Masović



Championship Manager 2010

ŽANR: NOGOMETNI MENADŽER. IGRAČI: 1. GODINE. 3+ IZLAZI U PRODAJI. PROIZVOĐAČ: BEAUTIFUL GAME. STUDIO: IZDAVAČ: EIDOS. [HTTP://WWW.CHAMPIONSHIPMANAGER.CO.UK](http://www.championshipmanager.co.uk) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 3

N Preskočili smo godinu (2009.), ali to je samo broj, kažu u Eidosu te su umjesto u proljeće izišli u rujnu sa sljedećom godinom u naslovu. Odgovor je bila opravdana, iz onoga što vidimo. Ili, opisi to iz praktičnog kuta: buduću da je teško priti samo tekstualni prikaz, gledamo cijele tekme u novome (poboljšanom, po gadate) 3D engineu, a buduću da je Šharbin mladi u ovome CM-u označen kao mladać: od koje se očekuje mnogo, primamo se vođenja Rijeka prije rujskog patcha koji se može skinuti i u kojem su igrači updatirani. Pijetalska tekma Rijeka - Manstonia, a kasnije i Rijeka - Hajduk izgleda kao i svaka tekma domaće lige. Bek izbija balon loptom, to pada na glavu nekome, pa se opet odbija na glavu drugome, pa tako nekoliko puta, te onda u aut. Umiremo u ljepoti i realnosti i padamo od smijeha. Odjednom, opet kao i u stvarnosti, šut s dvadeset metara prolazi kroz bezvrijednu obranu i još goreg golmana i završava u mreži - euro, ili barem HTV gol. Ako sada prebacimo na neki bolji klub i oni zaista bolje zaigraju na terenu, oje je dobra igra. Barcelona i Bayern s obećavajućim

krilima potvrđuju teoriju - tu se lopta ne gubi i ne izbacuje bezveze u aut. Ovo je dobra igra! Napokon je i prozore od pomoći ako želite gledati samo highlightse i znati kako su igrači odigrali, ali sada se zaista mogu gledati (još uvijek uz neke smiješne scene). Uliješan je i izgled i skautiranje, a jedini problem su česta rušenja i sporost procesiranja. Još kada i to isprave, CM će napokon moći konkurirati omiljenijem Football Manageru... **Danijel Reškovac**

Championship Manager 2010		BEAUTIFUL GAME / EIDOS	
DOBRO	Napredak u svakom pogledu	GRAFIKA	16
LOŠE	Često rušenje i sporost. Zar negativna menadžer trebaju biti benchmark za mjerenje stope procesiranja	ZVUK	05
KOLIKO	CM koji mogu pogledati i jednolični FM-u	IGRAVOST	15
		TRAJANOST	17
			15 / 20



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

ŽANR: RTS. IGRAČI: 1 - 4. GODINE: 13+ IZLAZI U PRODAJI. PROIZVOĐAČ: 1C. PAKET IZDAVAČ: PARADOX INTERACTIVE. [HTTP://WWW.MAJESTY2.COM](http://www.majesty2.com) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 1

N Teško je povjerovati da je već devet i pol godina prošlo otkako smo prvi put zaigrali Majesty, čija je humoristična i namjerno kliseizirana fantasy atmosfera utjecala na to da ga nikada ne zaboravimo. Nazvali vi Majesty 2 nastavkom ili uskrnućem franšize, bitno je odmah naglasiti da nije izgubio svoj primamljivi šarm i da je podjednako adiktivan. Majesty 2 je netipična strategija u stvarnome vremenu u kojoj preuzimate ulogu novog kralja Ardanije, pa ćete u skladu s tim doista imati osjećaj kako obavljate kraljevske dužnosti. A kralj nikada ne obavlja zadatke poput ubijanja trolova i golemih štakora, nego njegovi vjerni podanici i heroji, što je okosnica igrace mehanike, jer u ovom RTS-u svoje jedinice kontrolirate indirektno. To funkcionira na način da ćete svaki zadatak, bilo da je riječ o najednostavnijem otkrivanju neistraženih dijelova mapa ili o obrani vlastite zemlje, obavljati tako da izdate nalogu na određenu "metu", koju će heroji iz prethodno izgrađenih guildi prihvatiti ovisno o količini ponudnog novca i udaljenosti od svoje trenutne pozicije. Kako igra napreduje tako će i broj guildi postajati veći a širit će se i ponuda skilova i heroja, od kojih će

svaki imati svoje posebne karakteristike i korisne attribute. No ipak, Majesty 2 je daleko od pasivne igre. Susret ćete se s dovoljno igračkih opcija, mogućnosti, "ručnih" magija, mikromenadžmenta i prije svega izgradnje baze i ekonomije, da vas konstantno drži zaokupljenima. Neke ozbiljnije zamjerke nemamo, no valja upozoriti igrače koji ne namjeravaju uložiti dosta živaca, strpljenja i ponavljanja brojnih questova, jer Majesty 2 traži upravo to, no zauzvrat nudi vrhunsku zabavu i adiciju u neodoljivom igračkom stilu staroga kova... **Darko Botić**

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim		1C / EIDOS / PARADOX INTERACTIVE	
DOBRO	Zanimaj, igranost, prepoznatljiva atmosfera (humor, emocije, heroji, bogati mikromenadžment)	GRAFIKA	14
LOŠE	Frustirajuća izuzavna nekima questovima i dugovima; izrazita kampa; izrazita brzina i efikasnost	ZVUK	10
KOLIKO	Nakon 9 godina, Majesty 2 je podjednako zanimljiv i izazovan RTS	IGRAVOST	17
		TRAJANOST	16
			16 / 20



Heroes over Europe

Željni ste brzopotezne letačke zabave, bez prevelike brige o streljivu, zdravlju i protivnicima? Tada navucite svoje letačke naočale, a u protivnom ostanite čvrsto na zemlji

ŽANR SIMULACIJA LETENJA
IGRAČI [DO 16 ONLUNE]
DOŠINE 7
IGRAČI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ TRANSMISSION GAMES
IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://WWW.HEROESOVEREUROPE.COM](http://www.heroesovereurope.com)

Cetiri godine nakon izlaska originala pod nazivom Heroes of the Pacific, pred nama je neka vrsta nastavka ratne priče o letcima iz razdoblja Drugog svjetskog rata. Kako samo ime govori, u novoj igri promijenit će se mjesto odigravanja tako da ćemo se pozabaviti letaćkim akcijama iznad europskog tla. HOE nema namjeru predstavljati interaktivnu enciklopediju

"Svekolikom mnoštvu igara bez duše pridružila se još jedna, ni prva ni zadnja"

zračnog rata nad Europom pa se pripremite na to da ne prati događanja kronološkim redoslijedom uz skakanje iz budućnosti u prošlost, što zasigurno ne pridonosi njeznoj vjerodostojnosti, no to svakako nije jedini ni najveći problem.

A GDJE JE SOL?

U HOE igrać se nalazi u ulozi nekoliko pilota čije će zamislenje doživljaje povezane sa zračnim bitkama (od Dunkerkea do zauzimanja Berlina) odigrati tijekom igre. Iako igra ima arkanidni i profesionalni mod, svi oni koji očekuju pogled iz kabine, detaljno očitavanje brojača, zahtjevno i mukotrpno upravljanje starih i tromih zrakoplovima, mogu se odmah zaustaviti. Jedina razlika

između arkanidnog i profesionalnog moda je u tome da je u arkanid moguća izvoditi lijevi i desni okret, dok u profesionalnom to nije

INSTANT-AKCIJA

BUĐUĆI DA OVA Igra ne pokušava uhvatiti realnost Sturmovika, autori su morali ponuditi nešto drugo čime bi joj pokušali dodati vrijednost. Zbog toga se nakon brzog učenja osnovnih komandi u igru ubacuje tzv. Ace Kill. Navedeno znači da ćete se moći prikazati protivničkom zrakoplovu, nakon čega se na ekranu pojavljuje poseban ciljnik. Uspijete li kvalitetno pratiti protivnika, ciljnik se zacvrcni, što omogućuje izvođenje Ace Kill. Pritiskom na odgovarajuću tipku, akcija se potpuno usporava, a na vama je da brzo naslijete motor, krila ili protivničkog pilota, nakon čega zrakoplov automatski pada. Zvuči zanimljivo i izazovno, ali u stvarnosti je lakše, efikasnije i bezbolnije s pristojne daljine "ožinuti" protivnika s nekoliko rafala.



ACE KILL Dva god. prije: letenje 1943. Ace Kill neće biti moguć. Tek kad poštiti, pogodak će uspjeti. Veći zrakoplovi poput Henkela zahtijevaju nekoliko pogodaka u nizu.



moguće, a igrač ima izravnu kontrolu nad kormilom na repu. Osim toga, prije svakog zadatka moguće je odabrati i težinu pilot ili ace, što će dodatno otežati igranje u smislu da će protivnici postati opasniji, a oklop zrakoplova slabiji. Ipak, oni koji se odluče ozbiljnije igrati ovu igru, najugodnije će se osjećati na arkanid postavci i pilotskoj razini težine. Tako namještena HOE omogućava igraču potpunu koncentraciju na beskonačnu akciju u kojoj je moguće uživati manje ili više, ovisno o tome koliko ste tolerantni. Naime, uzmete li u obzir da nakon prvog vala protivnika dolaze drugi i treći, koji se razlikuju samo po brojnosti protivnika i žestini njihova udara, stvar može brzo postati monotona. Osim toga protivnici katkad postanu nesuđodno brojni pa je prava umjetnost na vrijeme ih svojeručno porušiti. Od wingmana kojima upravlja umjetna inteligencija ne nadajte se nikakvoj akciji u kojoj je moguće uživati manje ili više, jer njihov je zadatak samo uljepšati ambijent. Dapače, bolje ih se kloniti jer vam neće skiniti protivnika s repa, a mogli bi se i zaletjeti u vas prilikom naglog skretanja. Završavanje pojednog zadatka otključava se novi zrakoplov odnosno jedna od inačica različitih po brzini, pokretljivosti, oklopu i/ili naoružanju, i to bi uz solidan online multiplayer bilo sve. Tehnički je igra korektno odrađena, solidnog zvukovlja strojeva i oružja te glasovne glume, uz podnolijsku grafiku prezentaciju koja je taman na donjoj granici i mirvicu ispod današnjih standarda.

Tomislav Tomasić

PS3 i PC i X360

Heroes over Europe

TRANSMISSION GAMES / UBISOFT

GRAFIKA

Proizlaza

12

ZVUK

Zadovoljavajuće

14

IGRIVOST

Ako ste 'frazon' i besbrižno letite bitke

11

TRAJNOST

Ne osobito dugačka kampanja, produkti će multiplayer

11

Akcija, avioni, prezentacija

LOŠE

Pasiviranje svih radnji tijekom zadatka. Slike pokazuju za unajednog i protivnika.

KONAČNO

Pravilnik i doznaka, uz paketi svijetli trenutak

Gp 11

20



TINKERER
Borbe protiv nekih bossova pružaju jedini izazov



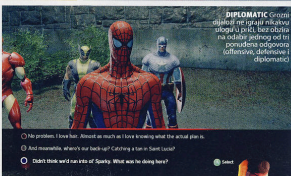
STREET CRED
Ovo je put do moguće složiti karakteristične timove s odrednim bonusima, no bez onih naprednih timskih opcija i unapređivanja



UPGRADE
Unapređivanje likova je vrlo ograničeno i nezanemljivo



NEISKORIŠTEN
POTENCIJAL: Jednu stranu je potrebno odabrati, no za koju, god se odlučiti, igrat ćete s većinom istih likova, na istim lokacijama



DIPLOMATIC
Ograničeno dijalozi ne igraju nikakvu ulogu u priči, bez obzira na odabir jednog od tri ponuđena odgovora (također, dolaze i diplomati)

Marvel: Ultimate Alliance 2

Odlazak Raven Softwarea s pozicije developera ipak se nije pokazao pozitivnim faktorom za serijal

ŽANROVI AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1-4
GODINE 13+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ VICARIOUS VISIONS
DISTRIBUIRER ACTIVISION
[HTTP://MARVELULTIMALLIANCE.MARVEL.COM/](http://marvelultimalliance.marvel.com/)

Hej, napravimo jedan zaokret u ovoj recenziji! Doslovno zaokret! Počnimo sa zaključkom! Over 9000! Upravo ovako nekako zvuči 99 posto dijaloga novog Marvel: Ultimate Alliancea, koji preporučujem samo fanovima serijala, i to isključivo onima kojima neće smetati nikakve promjene u načinu igranja. Iako sam ljubitelj, pokušat ću biti objektivni i ne zanemariti onu drugu skupinu igrača koji nas u vrijeme ove krize i izlaska "naših" godišnjih hitova smatraju gotovo financijskim savjetnicima. Stoga, razočaran sam, prije svega svojom fanovskom nalivnošću i očekivanjima da bismo mogli zaigrati nešto drukčije i svježije, sada kada je razvoj preuzeo novi developer, u odnosu na igru po istom receptu kakav nam serviraju još od prvog X-Men Legendsa.

ULTIMATE ALLIANCE... ILI NE

No s Igrače strane, MUA-u 2 ne možete ipak zamjeriti, ako ste voljeli prethodnike, što je ista best 'em up akcijska mehanika s RPG elementima ostala nepromijenjena, sa samo jednim bitnim novitetom. Fusion potezi su specijalni napadi kojima je moguće uništiti sve na ekranu, a koje izvodite kombinacijom moći dvaju likova, te je moguće spojiti svakog, što broj kombinacija čini impresivnim. Većina ih izgleda praktički jednaka, s nekoliko sitnih različitih detalja koje vjerojatno nećete ni

uočiti jer svaki rezultat kaosom i fužijom (aha, see what I did there!) pretjerano prikladnih efekata. Ipak, toliko su zabavni i zadovoljavajući da sam ih u igri s prijateljem

MANJAK SADRŽAJA

IAKO SU DOSSIER, Trivla, Simulator i neki drugi dodaci iz prethodnika prisutni i u ovom nastavku, nedostatak itema, loota, brojnih dodatnih kostima (u ovoj igri svaki lik ima tek jedan, od kojih je i taj jedan mnogima dostupan ovisno o odabiru strane) i drugog dodatnog sadržaja još je jedno od razočaranja. Listu od 25 likova čine uglavnom povratnici poput Deadpoola, Lukea Cagea, Spider-Mana, Fantastic Foura, X-Mena i drugih, te nekolicina novija poput Penance, Sombirid, Green Goblina i Iron Fista, koji su tu zbog svojih uloga u Civil War. Uz njih, tu će se pojaviti i 20-ak NPC vođača/ bossova (ovisno o strani), te isti broj poznatih bossova i drugih neigrivih likova.



LEVELI Čak je i broj lokacija bitno smanjen, a iste će se ponavljati bez obzira na to igrate li na Capovoj ili Starkovoj strani



kombinirao sa svim likovima međusobno (i pritom osvojio achievement). Osim toga, sve će se ostalo svesti na bezglovo mlatanje i dva-tri comboa s tipkama (A) i (B) (X) (Z), te prikupljanje razočaravajuće siromašne količine loota. Uz neinspirativno unapređivanje četiriju glavnih specijalnih skilllova i atributa svakog lika, prikupljat ćete i timske "boostove" koji dodatno utječu na ocjene i sposobnosti. Najveći problem ove igre je njena konfuzna, nelogična i besmislena priča koja negativno utječe na igrivost i raznolikost, ograničavajući izbor likova u nekoliko navrata. MUA 2 se trudi pratiti tijek stripovskih serijala Secret War i Civil War, što znači da će igrati nakon uvodnog poglavlja morati odabrati Capovu

"Besmislena priča ograničava zabavu pri igranju"

ili Iron Manovu stranu, što je jedan od prvih slučajeva prisilnog i predodređenog "rezanja" izbora likova. Oni koji nisu pratili Civil War bit će zbunjeni nemogućnošću odabira određenih likova u gotovo svakoj misiji, zbog katastrofalnog scenarija, dok će oni koji su ga čitali biti zgroženi nelogičnostima poput uloga Hulka, Thora, X-Mena i na kraju ponovnim spajanjem likova zbog glupavog obrata. Bezda bez brige, recenziju neću zaključiti uvodom, no u svakom ću slučaju ponoviti da o Marvel: Ultimate Allianceu 2 trebali dobro razmisliti i fanovi i odlučiti isplatiti li im se ulagati u praktički istu igru, s gomilom bugova, jednim jednim konkretnim novitetom i vrlo malom količinom sadržaja u odnosu na original. **Darko Botić**



Marvel: Ultimate Alliance 2

VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION

GRAFIKA

Bijelo i sramotno

12

ZVUK

Američki voice-acting i zanemariva muzika

11

IGRIVOST

Fusion potezi te odlični dodatci

15

TRAJNOST

Mnogo od deset sati, ali moguće ponavljanje

14

IGRAČI

Funkcijski potezi, konstantna akcija, likovi

LOOT

Prenalo dodatnog sadržaja, generički dovoljni dizajni, priča, bugovi

KONAČNO

Razočanje. Napravimo: igraje kooperativno

LOOT

Prenalo dodatnog sadržaja, generički dovoljni dizajni, priča, bugovi

KONAČNO

Razočanje. Napravimo: igraje kooperativno

LOOT

Prenalo dodatnog sadržaja, generički dovoljni dizajni, priča, bugovi

KONAČNO

Razočanje. Napravimo: igraje kooperativno

LOOT

Prenalo dodatnog sadržaja, generički dovoljni dizajni, priča, bugovi

KONAČNO

Razočanje. Napravimo: igraje kooperativno

Gp13 /20



USAIN BOLT i dok ćemo se u drugim igrama umoriti i ispuhati nakon određenog vremena sprintanja, u S8 smo munjevito ubrzali

Section 8

Priznajemo, nismo nikada igrali prethodnih sedam Sectiona

ŽANR FPS
IGRAČI 1-32
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ TIMEGATE STUDIOS
IZDAVAČ SOUTHPEAK INTERACTIVE
HTTP://WWW.JOINSECTION8.COM/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Nakon što je vrlo perspektivni projekt Enemy Territory: Quake Wars rezultirao neuspjehom, želja za multiplayer pućačinama na velikim, prostranim levelima, s dodatkom timskih i individualnih zadataka, potpuno je splasnula. Onda je došao Battlefield 1943 i dokazao kako i igra manjeg proračuna može biti uspješna ako prati provjerenu formulu. Section 8 je u najavama tako djelovao, no još smo prethodnog mjeseca u beti shvatili da nas očekuje još jedan promašaj.

Section 8 doista prati spomenutu formulu, no na vrlo nezgrapčan i dosadan način. Dakle, riječ je o istoj onoj igračkoj shemi kakvu ćete vidjeti u Battlefieldu, u kojoj se sve praktički svodi na obranu prethodno osvojenih kontrolnih točaka. Igra vam nudi izbor različitih klasa, no s obzirom na to da se tu nalazi i opcija kreiranja vlastitih, odnosno izbora

"Jedna od najdosadnijih verzija Conquest moda"

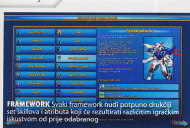
oružja i opreme koji vam najbolje odgovaraju, njihova se poanta potpuno gubi. Jedina zaista briljantna ideja, za koju se nadamo da će je netko sposobniji kopirati, jest prikupljanje novca tijekom igranja, kojim se

kasnije kupuje dragocjeno oruđe, poput stacionarnih protupećakih i protuzračnih tureta, dodatne opreme, pa čak i vozila. Section 8 se odvija na golemim lokacijama kojima smo letjeli jetpackovima i junili nevjerovatnim brzinama koje omogućuje specijalno odjelje, te nudi dovoljnu količinu oružja i drugog sadržaja da bi teoretski bio jako zabavan, no to u praksi jednostavno nije. Igra je jako loše balansirana, neka su oružja praktički beskorisna, a ni iz jednog nije gušt pucati; kretanje je sporo, hitbox nerijetko frustrirajući, a timska igra je često stvar kvantitete. Na serverima Section 8 već nakon mjesec dana praktički "mrtva igra", a i da nije ne bismo vam je preporučili zbog svih navedenih razloga. **_Darko Botić**

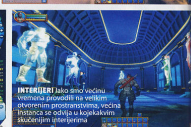


DROP
Zaradivanje novca uspješnim igranjem i trošenje na dodatnu opremu, novo oruđe i vozila najbolja je ideja Timegatea u ovoj igri

Section 8		X360 PC	
TIMEGATE STUDIOS / SOUTHPEAK INTERACTIVE			
DOBRO	Sustav zaradivanja i kupuje dropova, zabavno nespavanje	GRAFIKA	15
		ZVUK	13
LOŠE	Moderan i vrlo sporo tempo igranja, oružja, kontroliranje vozila, equidolane mape, balans...	ISPUNOST	13
		TRAJANOST	12
KONAČNO		13 / 20	
Želite li multiplayer FPS, sačuvajte novac i čekajte novi Modern Warfare			



FRAMEWORK Svaki framework nudi potpuno drukčiji set skulptura i atributa koji će rezultirati različitim igračkim iskustvom od prije odabranog



ŽANR ŽANR
IGRAČI 1 - NEKOLIKO TISUĆA
OSNOVE 13+
IZLAZI U PRODAJU (X360 2010.)
IZDAVAČE CRYPTIC STUDIOS
GAMES
IZDAVAČ ATARI
HTTP://www.championsonline.com/
OPTIMAL NA PC KONFIGURACIJA C

Champions Online

Je li ovo superjunak koji će žanr MMORPG izbaviti iz ustajalosti i donijeti nešto svježije

POGLED UNATRAG

Kalifornijski razvojni tim, Cryptic Studios, osnovan je 2000. godine i trenutno ima dvjestotjak zaposlenika. Najbolje ih poznajemo po MMORPG-u City of Heroes/Ultimate City of Villains s kojim igra čija recenzija stojič paroli nekoliko očih paralela. Zanimljivo je da je Champions Online nastao od otkazanoj obnavljajućoj projekta Marvel Universe Online, nakon što je MU otkazan. Cryptic je bio priklon postignuti za nekom drugom licencom ali opet stvarni svijet, pa se ipak odlučio za prvu verziju i nama relevantno neposredni univerzitet Champions.



U žanru u kojem dulji niz godina dominira jedan naslov teško je pronaći adekvatnu alternativu koja bi ponudila idealan omjer zabave, originalnosti, aktivnog communityja i podrške developera. Nadnašiti World of Warcraft od sada se pokazalo nemogućom misliju, no Crypticova prizemnost i svjesnost te situacije dala nam je do znanja da razvojni tim zna što radi, te smo dobili realan uvid u ono što možemo očekivati od Champions Onlinea. Odmah u startu reći ćemo da ovaj MMORPG

definitivno nije namijenjen veteranima žanra koji žele kompleksnost i dubinu, te nemaju strpljenja za još jedan spori početak, a pogotovo ne onima koji su željni izazova jer CO je uglavnom prijateljski nastrojena igra s fokusom na solo i kooperativno igranje. Ljubitelji kompetitivnog PvP-a neka slobodno okrenu glavu i novčanike u drugome smjeru.

BOLAN POČETAK

Ako ste tip igrača koji igru sudi po prvome dojmu, od CO-a biste mogli odustati vrlo rano,

SAM SVOJ JUNAK

O JEDNOJ SMO stvari konstantno razmišljali tijekom igranja Champions Onlinea, nakon uočavanja jednog od niza domisljivosti i kreativnih avazora, odmah nakon zavidnog pogleda i frustracije "Kvragu, kako se toga nismo sjetili?" Kreator možda ne nudi toliko opcija i sadržaja da CO usporedimo sa Sporeom, primjerice, ne daje toliko mogućnosti da čete biti u stanju izvesti vlastitog avatara kakvog god želite. Osim estetskih dodataka, svakom je liku moguće ručno odrediti tip moći i skillove, no ako se ne želite zamavati detaljima, jednostavno odaberite jedan od ponuđenih 18 frameworkova (arhitepeova), koji su mnogo bolje balansirani i smisljenije konstruirani nego bismo mi to ikada uspjeli ukomponirati, te doista nude potpuno različita igračka iskustva. Upravo smo se zbog toga često vraćali na početak i nakon desetke levela s likom koji nam je dosadio. Tijekom napredovanja otvaraju se i brojne nove opcije, pa smo tako učinili nove moći i talente, unaprjeđujući već naučene, te donosili

teške odluke poput odabira načina brzog putovanja. Tako smo birali između klasičnog letanja, zabavnog nihanja poput Spider-Mana, teleportacije, "surfanja" na elementarnim podlogama, raketnog skakanja, superskoka nalik na Hulk, nadbrzičice brzine nalik na Flasha, munjevitke akrobacije i slično.



OH, LARA Na svakom koraku smo nailazili na brojne slične zadivljujuće kreacije koje su obilježile mnogo truda i volje

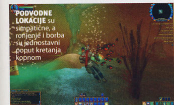
Verzija Xbox 360 još uvijek nije službeno potvrđena. Razvojni tim je spremniji da krene s portiranjem, ali ne želi se potruditi, no ovaj nije potvrđen, kako to kaže Crypticov COO Jack Emmert.

još u početnoj fazi igre, koja vas upoznaje s nezanimljivom pričom, svijetom i likovima, te osnovama igranje mehanike. Priču smo pokušali pratiti, no ubrzo smo se izgubili u moru nerelevantnih informacija čiju pozadinu ionako ne znamo budući da se sa stolnom role playing igrom Champions nikada nismo susreli. Potrebno je jedino znati da je Millennium City grad invazijom tudinaca koje, uz pomoć NPC heroja, treba poslati natrag u rupu iz koje su se izvukli.

" Kreiranje vlastitog suparnika jedno je od najvećih razočaranja "

Uvodni tutorial koncipiran je poput svake druge lokacije, što će se kasnije pokazati razočavajućom spoznajom, a u kojem kroz određeni broj questova učite osnovne tehnike i pristupe igranju. Stvar je u tome da je CO prilično jednostavna igra koju nazlegled komplikiranom čini samo nezagranp i nepregledno sučelje, dok je uvod i nepotrebno i neshvatljivo odužen, ograničen i nimalo zabavan. Nakon oslobađanja Millennium Cityja i simpatične ceremonije, igra postaje drastično interesantnija, a borba sve zabavnija.

NAGRAĐA ZA STRPLJIVE I RAZOČARANJE Tehnički gledano, sustav borbe se ne razlikuje preterano od standarda s kakvim



te se susresti u konkurenciji, na borba u ovaj igri se ipak ošjaše drukčije i svježije, ponajprije zbog toga jer igraču daje određenu slobodu koja nalikuje pravim akciskim naslovima. Tomu u prilog idu i aktivni skillovi koje izvodimo poput klasičnih poteza u akciskim igrama, a kojima je moguće održati jačinu držanjem tipke. Takvi skillovi odnose energiju, dok je drugi, oni bazirni, nadopunjuju. Treba spomenuti i blokiranje koje se izvodi na identičan akciskiji način, držanjem tipke, dok sve ostalo, od kretanja, preko kamere, do zaključavanja na protivnika, funkcionira besprekorno. Sitni dodaci poput ovih borbu čine mnogo dinamičnijom, aktivnijom i na kraju zabavnijom. Ali i ovo je veliki "ali", unatoč borbi CO jednostavno ne nudi dovoljno sadržaja da iskustvo učini dovoljno zanimljivim. Počnimo od svijeta. Golemi svijetovi, brojne lokacije i instance neki su od motiva koji igrače privlače MMO igrama, pa je veliko razočaranje shvatiti da se prethodnih 30 godina proveli na tek tri različite lokacije: spomenuto urbano okruženje Millennium Cityja, snijegom prekrivena Kanada i sjevernoamerička pustinja koja podsjeća na Grand Canyon. Uzmajuci u obzir da je level cap 40, te da sas do kraja očekuje još

samo nekoliko lokacija, CO već nakon prvih dvadesetak levela postaje vrlo monoton, zamoran, a ni borba više ne uspijeva nadopuniti prazninu koja kobno utječe na zabavu i ukupni dojam. No lokacijama pripada samo dio krivnje, jer repetitivna struktura questova (pronađi određeni broj predmeta, izbavi likove iz nevolje, iskoristi dobiveni uređaj na određenim protivnicima itd.), manjak izazova, PvP i razvoj lika nose svoju težinu. CO je vrlo jednostavna i nimalo teska iara koja igrače ne kažnjava

**" Borba je iznenađujuće
dinamična i aktivna "**

ni za smrt, nego ga samo vraća natrag na najbližu spavnu točku, bez ikakvog čekañja. Ni protivnici nisu nikakva posebna prepreka, pogotovo ne u tiskoj igri, jer onima koje je nemoguće pobijediti samo ćete se vratiti jednom kada podignete određeni broj levela. Level-up je prilično brz, što je također nedostatak. Jer dok ćemo u drugim MMORPG-ovima slaviti prilikom postizanja novog levela, u CO-u se često nismo ni obazirali, pa tek nakon 3-4 levela odlučili uložiti u neki novi stil, obnoviti opremu i slično. Najveći problem CO-a je upravo to

za dostizanje levela capa jedini motiv za igranje, a nakon čega nemate praktički ništa raditi osim obaviti pokoji eventualno prepušteno pami misliju, no u obziru na to da su jako zabavne, sumnjamo da ćete ih propustiti. Veliko razočaranje je i sustav Nemesis, koji se otključava u 25. levelu, a u kojem kreirate svoj [lutog protivnika; no sve se zapravo svodi na kozmetiku: kreiranje izgleda i određivanje osobina lika. Prvi konflikt je ivo zanimljiv i zabavan, no kasnije se jednostavno razvodi i, kao i praktički sve u ovoj igri, na kraju dosadi. Upravo to možete shvatiti kao konačnu presudu jer Champions Online, koliko god konceptom bio zanimljiv i koliko god sustav borbe bio aktivan i dinamičan, jednostavno ne nudi ništa više što bi nas nakon ove recenzije motiviralo na povratak u igru. No ipak, radi se o MMORPG-u, što znači da treba gledati i na potencijal, daljnji napredak što se tiče sadržaja i WoW je igra gotovo potpuno druga, mnogo bolja od svoje pre verzije i predbu Cryptica koji je za sada vrlo aktivan. Ne treba zanemariti ni činjenicu da je riječ o veoma pristupačnom MMORPG-u koji bi novijalje mogao naučiti kojecemu ako planiraju uskočiti u MMO vode. Svi ostali signurne neće propustiti ništa bitno, niti se pokajati, odluce i da im Champions Online u vrijeme najvećih sezonskih hitova nije mudra investicija.

Darko Bitić

Champions Online CRYPTIC STUDIOS / ATARI GRAFIKA Jednolično i u 3D u ovom izdanju		17
ZVUK Općenito razumno... slušati sme svoje glavu		08
IGRIVOST Zabrana skaka, dosadne questovi		15
TIRAŽISTI Lov na vite prirodo brzo, manje sadržaja naravno isplati više		14
DOBRI Bori, iteracija lika, public questovi, paradija na Lest		
LOŠE Premalo iskazivanja, monotonost questov, iskazje, jednostavnost		
KONAČNO Budućnost (da li se vrati) u Crypsisovoj podršci, na zasada je to neželjeno i vrlo plati		



Order of War

ŽANR RTS IGRANJE 1 GODINE 8+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ WARGAMING.NET IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://WWW.ORDEROFWAR.COM/](http://www.orderofwar.com/) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Order of War je još jedan naslov smješten u Drugi svjetski rat. Nismo oduševljeni jer su videoigre taj sukob obradile na sve moguće načine po 100 puta i nova igra neće nam moći dati svu originalnost koju bi mogla. Na svu sreću Order of War se uopće ne trudi biti originalan. RTS žanr ovom igrom nije dobio nikakvu inovaciju. Sve je već videno, ali moramo priznati da je ovdje upakirano prilično dobro, tj. bez većih propusta ili bugova. To nam odaje da developer nije bio ambiciozan nego je htio napraviti igru za široke mase koja će funkcionirati.

U takvom kontekstu Order of War je potpuni uspjeh. Njegove simplificirane komande i lijepa grafička prezentacija svjedit će se početnicima RTS žanra, a zaigrali će ga i pokolji veterani. Željan jednostavne zabave bez mnogo razmišljanja. Princip igre je jednostavan. Svaka jedinica ima drugu koja je može unijeti i samo treba pravu tisuću priliku na pravom poslu. Efekt Fog of war ne postoji u ovoj igri pa je taktička sloboda potpuna, a

faktor iznenađenja prilično je smanjen. Sve to ide u prilog našoj ocjeni da je ova igra zabava bez mnogo razmišljanja, a to nije kompliment jednoj strateškoj igri stoga smo mi odlučili biti strogi u ocjenjivanju. Oni koji nemaju visoke zahtjeve što se tiče modernih RTS-ova neka slobodno dodaju dva boda.

Goran Maravić

exclusive PC			
Order of War			
WARGAMING.NET/SQUARE ENIX			
GODNO	Jednostavna i grafički atraktivna igra	GRAFIKA	15
		ZVUK	11
LOŠE	Izostanak RTS igračine nedostatak je malo više slobode pri upravljanju jedinicama	IGRAVOST	14
		TRAJNOST	13
KONAČNO	Najvrednija igra koju je lako preokrenuti i još lakše zaboraviti		
			13/20



Spectrobes: Origins

ŽANR AKCIJSKI RPG IGRANJE 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ GENKI IZDAVAČ DISNEY INTERACTIVE STUDIOS [HTTP://WWW.WII.COM](http://www.wii.com)

RPG koji izgleda relativno japanski, napravila ga je japanska kompanija a još nije izlazio u Japanu? No zanimljivost Spectrobes: Originsa ide i dalje od ponjeka. Riječ je o trećem nastavku serijala u kojem je osnovni element pronalaženje bića po imenu Spectrobe, koja zatim sudjeluju u borbi uz vas i razvijaju se iskustvom. Da, zvuči poput Pokemona, ali je borba ovdje u stvarnom vremenu i sve je malo "ozbiljnije".

Priča o borbi protiv zlih bića je prilično blesava, ali je zato pronalaženje novih Spectrobesa u fosiliziranim obliku originalno, zagonetke koje uz njihovu pomoć rješavate raznolik, a odgajanje, treniranje i odabir Spectrobesa koje ćete povesti u bitku jednako komplekso kao opremanje i razvoj likova u svakom drugom japanskom RPG-u. Sama borba je čista akcija u kojoj morate odjednom upravljati svojim likom i zadavati naredbe Spectrobesima pa je zgodno da vam se može pridružiti i prijatelj i preuzeti kontrolu nad vašim čudovištem. Bitke traže relativno malo strategije osim

pravilnog odabira Spectrobesa (prema slabosti protivnika) i kombiniranja napada u komboe. Ipak, ne može se poreći da su zabavne, a ako vizualni nisu među pet najljepših igara na Wiiju, među prvih tridesetak svakako jesu. Sveukupno se tako radi o igri koja dobiva kvačice za sve obvezne elemente, ali ipak atmosferom ne uspijeva biti vrhunski RPG. Možda zato, ali je u prodaji u Japanu.

Berislav Jozic



exclusive Wii			
Spectrobes: Origins			
GENKI / DISNEY INTERACTIVE STUDIOS			
Dobro	Kooperativna igra odvoje je vrlo zabavna	GRAFIKA	17
		ZVUK	12
Loše	Stupat videti oči i jednostavne bitke	IGRAVOST	14
		TRAJNOST	16
KONAČNO	Lijepo, zabavna, uključujući bogatstvo, ali i mnogo elemenata već videno		
			15/20



MotorStorm: Arctic Edge

U konverziji velike jurnjave na mali ekran nešto je moralo biti žrtvovano

ŽANR VOZIČKA
IGRAČI 1-8
GDINJE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ BIGBIG STUDIOS
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.us.playstation.com/PSP/Games/MotorStorm-Arctic-Edge](http://www.us.playstation.com/PSP/Games/MotorStorm-Arctic-Edge)

N Ako ste igrali bilo koji nastavak MotorStorma, znate o čemu se radi, a znate i kakva je igra na PSP-u: brza off-road jurnjava sa stazama koje sadržavaju nekoliko putova, od kojih je svaki prilagođen različitim tipu vozila. Lagani motori će preferirati putove postavljene visoko iznad dubokog snijega u gudurama po kojima će se naguravati kamioni i ralice. Njima, naime, ne odgovaraju putovi koji sadržavaju skokove ili oni koji idu preko

"Jeste li spremni mijenjati dobru grafiku za uzbuđenje, brzinu i hrpu vozila na stazi?"

ledenih mostova – zbog opasnosti urušavanja. Ukratko, upoznajte svoje vozilo, upoznajte stazu i spojite to dvoje.

Svi ključni elementi MotorStorma u prijenosnu su verziju prebačeni a da nisu izgubili ni dječiji svoje uzbuđljivosti i brzine.

NEČEGA SE MORATE ODREĆI

No ono što se "izgubilo u prijevodu" je vizualna kvaliteta. Dok God of War, Gran Turismo i druge konverzije s većih konzola na PSP-u izgledaju iznimno

SLIKAJ SE

EKSKLUZIVNA NA PSP-U, Photo Mode opcija omogućuje da u bilo kojem trenutku zaustavite utrku i slikate situaciju iz bilo kojeg kuta. S malo namještanja, slike mogu biti zaista uzbuđjujuće – a izgledaju bolje nego što igra izgleda u pokretu.



VOIČI PREGRIJAVANJA
Kad ovakvo popunite boost, nadajte se snježnom nanosu ili ložju vode – u protivnom ste kuhani!



dobro, MotorStorm je jednostavno ispodprosječan. Vozila imaju mala detalja, što se posebno vidi u sudarima, kad se ne raspadaju na komade kao što smo navikli; okolina je trnma i pomalo mutna, a ukupan dojam je znatno slabiji od onog oćaravajućeg iskustva koje MotorStorm ostavlja na PlayStationu 3. Naravno da ne uspoređujemo PS3 i PSP, nje i na PSP-u smo znali biti oduševljeni onim što vidimo. Ipak, i Arctic Edge nas je oduševio – ali nećim drugim. Oduševio nas je velikim brojem različitih utrka smještenih na 12 dobro modeliranih staza. Oduševio nas je već spomenutom brzinom te ugodnim ali različitim kontrolama za svako vozilo i njegovu varijaciju koju treba otključati. Oduševio nas je izazivajućom lavinom, opcijom za snimanje slika ekrana, hađenjem motora u snijegu i pretjerano osjetljivim fizičkim modelom koji nam je omogućio da kamionom razbacujemo motore na sve strane. A tu je i mrežna igra za do osam igrača odjednom koja funkcionira sasvim pristojnom brzinom. Ako smo sve to morali platiti nešto slabijom vizualnom kvalitetom – pa neka.

Berislav Jozic



MotorStorm: Arctic Edge

BIGBIG STUDIOS / SCE

VOZILNO	Jednako brzo, bogato i uzbuđjujuće kao na velikim konzolama	GRAFIKA	12
		ZVUK	14
LOŠE	Značajno slabije nego što smo na PSP-u očekivali	IGRAVNOST	17
		TRAJANOST	16
KONAČNO			
Uzbudljiva jurnjava kojoj ne bi škodilo malo više boje i galigama			15

3/20

PROTIVNICI
Uglavnom se kreću u grupama s predvođačkom. Ako probaš doći bliže, logički, svakako unište šatore. Jer čete broncu novčice korisne za kupnju recepta za napitke.

PROBLEM
Žaoz ovakvih situacija, igra je prezahtjevna za klinec.



RIBE Hiro može iskoristiti rije za priprevanje kuhinja ili za izbacivanje prijetovnih vodnih galebnica.



ŽIVOTINJE Hiro može iskoristiti sve životinje na koje naiđe i pomoću čarolija se preoblikovati u njih. Sve su korisne za pronalaženje tajni za napitke, a neke mogu poslužiti i u borbi.

Mini Ninjas

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA. IGRAČI I GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ IO INTERACTIVE. IZDAVAČ EIDOS INTERACTIVE / NAMCO BANDAI.

Mini Ninjas priča je o grupi malih ratnika koji su dobili zadatak spasiti Japan od zla koje šumske životinje pretvara u vojsku samuraja užarenih žutih ožiljaka. Budući da jedan po jedan ne uspijevaju zaustaviti neprijatelje, konačno i najmanji Hiro dolazi na red sa zadatkom da pronađe prijatelje i riješi probleme. Igra je zanimljivo koncipirana i ispunjena raznovrsnim sadržajima koji napreduju igrivost i koji bi mogli privući grupu igrača, samo pitanje je koju. Djeci je igra definitivno preteška i zahtijeva previše kombinatorike, a ne podržava spasonosni i danas uobičajeni kooperativni mod. Tinejdžeri se na ovakvo šarenilo u kojem nema ni kapljice krvi ne mogu "zakvatići", a odraslima će biti malo prelagano. Ipak radi se o interesantnoj igri s potencijalom serijala. Hiro će u svojem pohodu morati osloboditi prijatelje koji će u istom trenutku postati igrivi likovi. U "misku" se nalaze i zanimljive čarolije koje je potrebno

pronaći i aktivirati, a koje mogu pomoći u pobjeđivanju protivnika. Nađale, tu su i razna (ne osobito korisna) oružja, mogućnost pecanja ribe radi pripravljanja obroka koji obnavljaju zdravlje, branje bobica i jabuka, skupljanje biljaka te kupovanje recepta za pripremu biljnih napitaka. Ukratko, IO Interactive se trudio napraviti simpatičnu i zanimljivu igru i donekle je u tome i uspio, no ključno je pitanje hoće li tržište prepoznati tu kvalitetu? **Tomislav Tomašić**

FPS PC Wii DS X360	
Mini Ninjas	
IO INTERACTIVE / EIDOS INTERACTIVE	
Koncept i likovi	GRAFIKA 15
DOSIJE	ZVUK 14
IGRAČE	IGRAČEVOST 13
IGRAČE	TRAJANOST 11
KONAČNO	13 / 20
Igra bez identiteta, ali jak funkcionalna	



Go! Go! Cosmo Cops!

ŽANR AKCIJSKA IGRAČI 3-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ NIOSE. IZDAVAČ NAMCO BANDAI. [HTTP://WWW.NAMCOBANDAI.GAMES.EU/](http://www.namcobandai.games.eu/)

Otkretanje DS-a horizontalno još je uvijek originalno jako mnogo igara koristi tu opciju da promijeni perspektivu igre. U ovom slučaju razlog je potreba za ekranom koji je viši nego širi jer se igra odvija vertikalno. Nekoliko desetaka levela od kojih se sastoji Go! Go! Cosmo Cops! (zvuci uzbudljivo, zar ne?) svodi se na penjanje korištenjem naizgled nasumično raspoređenih platformi i izbjegavanje protivnika koji vas pokušavaju omesti. Opravdanje je, kao što to često biva, spašavanje Zemlje od zlih aliena, ali osnovna je mehanika sasvim dovoljna da vas zadrži uz ekran i bez toga. Naime, hvatanje za platforme pomoću supernarukavica i ispaljivanje naših herosa u zrak kao da ih odapadajete iz pračke koristi iznimno ugodan fizički model zbog kojeg je ovladavanje tehnikom igranja nešto što će svakom igraču poći za rukom nakon 2 - 3 minute. Stvar kasnije postaje teža, no zadržava veseli i neobaveznu atmosferu te vas može ponijeti osjećajem "još samo jedan level" koji je ključ uspjeha 2D platformskih igara. Dodatni načini igre koji nude natjecanje do četiri igrača također su za pohvalu, no postoji i

jedan "ali": ako vas ne uhvati na prvi pogled i ne privuče mehanikom i fizičkim modelom, Go! Go! Cosmo Cops! nema drugu šansu - jer radi se o jednostavnoj i prilično neuglednoj arkadici koju u ova doba hitova mnogo neće ni zamijetiti na policama. **B. Jozić**

DS exclusive	
Go! Go! Cosmo Cops!	
NIOSE / NAMCO BANDAI	
Ugodan fizički model	GRAFIKA 13
IGRAČE	ZVUK 13
IGRAČE	IGRAČEVOST 14
IGRAČE	TRAJANOST 15
KONAČNO	13 / 20
Simpatična akcija	

SAVRŠENA GAJBA
Svoju bazu puniti, urediti je koji će vašim špijunima pomoći u misijama



PRVI SAM JAMES BOND
Mnogo problema rješavat ćete specijalnim uređajima kojih se ne bi posramili ni filmski specijalni agenti



DOKAZI U MOĆVARI
Ne valjate se lako



LUPSI! Igra pokušava biti smiješna i rijeđu i slikari su povremeno joj to čak i uspijeva

dječjoj igri, ne morate se sami dosjetiti na koji način pristupiti problemu nego će vam to ponuditi vaše vjerna bilježnica – no neke su situacije ipak prilično zahtjevne pa će i roditelji morati priskočiti u pomoć. A iako je po tematici i grafici igra prilagođena mladim igračima, "velikim" će na kratke staze također biti prilično zabavna.

zadovoljiti one koji u igri Sims nužno moraju nekog skidati i oblačiti. Nama se ipak osnovni dio igre – istraživanje i rješavanje zagonetki – toliko svidio da nam ga ništa ne možemo pokvariti. Slijedeću igru Agents želimo vidjeti u potpuno "ozbiljnom" stilu.

„Berislav Jozić“

MySims: Agents

Igra **KIDS** mjeseca

Simsi su mnogo bolji detektivi nego što smo očekivali

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA **IGRAČI** 3 GODINE **3+ IZLAZI U PRODAJU** **PROIZVOĐAČ** ELECTRONIC ARTS **IZDAVAČ** ELECTRONIC ARTS [HTTP://mysimsagents.ea.com/](http://mysimsagents.ea.com/)

▶ Ako ste, kao i mi, alergični na sve što ima "Sims" u nazivu, nemojte napraviti pogrešku i olako odbaciti novi nastavak serijala MySims kao "još jedne simse za klinge". Kao prvo, nije samo za klinge, a i ne radi se o igri Sims u pravom smislu riječi. Da vas odmah zainteresiramo, Agents je avantura u kojoj kao detektiv istražujete misterije ispitujući svjedoke, prateći tragove, analizirajući dokaze i gradite svoju teoriju s kojom onda suočavate sumnjive.

KORAK PO KORAK DO RJEŠENJA
Priča počinje s vama kao malim istražiteljem koji rješava probleme po susjedstvu, no vrlo brzo spašavati ćete svijet od zavjere – koristeći pritom više-manje iste alate kao i za pronalaženje izgubljenih pasa. Svaki zadatak, naime, sadrži nekoliko elemenata koje treba istražiti ili likova

Ovo uopće nisu Sims - nego avantura umotana u njihov vizualni stil

s kojima treba razgovarati, a ovi će vas pak odvesti do novih dokaza koje treba pronaći i tragova koje treba analizirati. Ako netko kaže da je u vrijeme plaćke bio na drugom mjestu, treba pogledati to mjesto i utvrditi ima li tamo nešto što potvrđuje njegov alibi. Ako neki predmet nije tamo gdje bi trebao biti, analizirajte tragove i



TRAGOVI U SNIEGU Iko zna kamo vode?

AGENTI NA DVA EKRANA

DOK VERZIJA ZA Wii ima vrlo malo "Sims" elemenata, ona za DS ima veću dozu tradicije i nudi malenom detektivu veliki grad za istraživanje, prepun ljudi koje treba usrećiti izgradnjom, ukrašavanjem i modificiranjem njihove okoline. Ima i tu istraživanja koje, nažalost, nije tako zanimljivo kao na Wii – ali zato DS verzija ima mnogo više mini igara.



MANJE JE MANJE Prijenosna verzija manje je zabavna a katkad čak i zamorna, no ima više elemenata "pravih" igara Sims



možda otkrijete tko ga je pomaknuo. Iako je priča linearna i pri rješavanju većine slučajeva nema mnogo različitih pristupa koji daju rezultate, raznolikost i osjećaj napredovanja održavat će vas zainteresiranije na svaku lokaciju skriva tajne koje je moguće otključati tek specijalnim i dodatnim vještinama. Naravno, s obzirom na to da se radi o

A GDJE SU SIMSI?

Osim samostalnog istraživanja koje uključuje i platformске i akcijske sekvence, mini igre (otključavanje, forenzika, popravljavanje predmeta...) i korištenje špijunskih uređaja, tu je i modificiranje vaše baze te uvježbavanje agenata koje šaljete na manje važne misije. Taj aspekt igre nije bitan za priču, ali zabavit će vas između "pravih" mislija i



MySims: Agents

ELECTRONIC ARTS / ELECTRONIC ARTS

Zanimljivi slučajevi i specijalni uređaji

GRAFIKA

ZVUK

Malu prekomplikovanost za mlade klinge. Rikona klijentima daje odjeljak agentima.

IGRAVOST

TRAJNOST

KONAČNO

Wiiu verzija je akcijska avantura s tek nekoliko elemenata serijala Sims

DS Wii

3,5

2,5

4,5

3,5

4,5



Scooby-Doo! First Frights

Ipak ne u duhu Scooby-Dooa

ZNAJ AKCIJSKA IGRANIKA IGRAČI 1-2 GODINE 5+ IZLAZI U PRODAJU HTTP://gamen.kidsworld.com/scooby-doo-first-frights/

Rujan je označio početak emitiranja nove TV-serije o događajima simpatičnog psa-detektiva Scooby-Dooa i njegove ekipe, pa je tim povodom na tržište upućena i odgovarajuća igra. Doduše, igra ne prati događaje iz serije u bitnim, ali ipak po trailerima koje dobijete na disku možete steći dojam da su scenarij serije i igre imali dodirnih točaka. Igra je generički beat-em-up.

Najbolji dio igre je njezin kooperativni mod

button-mashing-platformer za klinge i morile ga shvatiti i prihvatiti isključivo tako. Bilo koji drugi pogled ovu igru označava promašajem budući da nema veze s pravim detektivskim duhom crtića Scooby-Doo u kojima na kraju uvijek dobijemo razumno objašnjenje. Ovdje ćete vidjeti vještice, duhove, morska čudovišta i tko zna što još ne u četiri kratke epizode dizajnirane za ponovni prolazak drugim likovima. S obzirom na to da kličima prethodno navedeno nije važno, igra će sasvim dobro funkcionirati dokle god će trajati roditeljska strpljivost za igranje implementiranog kooperativnog moda. Osim tučnjave, možete se pozabaviti i pronalaženjem detektivskog rješenja za

svakog od četiri priče, skupljanjem novca za kupnju dodataka, pronalaženjem skrivenih tragova i rješavanjem jedne ključne zagonetke. Sve to donijet će nekoliko bonusa, no za klinge je igra najvažnije da su videoplovi iz TV-serije dostupni za gledanje i sve to u paketu sasvim je prolazno, a od budget dječje igre koju na internetu možete nabaviti za 20-ak dolara ne treba više očekivati.



JEDNOSTAVNI ZADACI Tijekom igre, osim neizbježne tučnjave s gomilama protivnika, igrači dobijaju i pokoji mračniji zadatak



KUKUZ Dok prolazite okolišem, razvijete sve što se može razbiti, jer što se može razbiti, to sadrži pseće kočiće, a oni su u ovoj igri ekvivalent za novac



Wii U / PS2
Scooby-Doo! First Frights

TORUS GAMES / WARNER BROS. INTERACTIVE

DODIRNO	Kooperativni mod	GRAFIKA	3
		ZVUK	3
LOŠE	Indivlualno i isprazno od duha crtića Scooby Doo	IGRIVOST	3
		TRAJNOST	3
KONAČNO			
Ne prevelik kvaliteta, ali ipak različit zabava			3



Toy Story Mania!

Ne očekujte previše i to ćete i dobiti

ŽANR AKCIJSKA IGRANIKA 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJU HTTP://www.gam

Inspirirana istoimenim zabavnim parkom koji opet koristi materijal slavni crtanji filmove Toy Story i Toy Story 2, ovo je kolekcija mini igara sa svim poznatim likovima. Pri tome su mini igre napravljene u stilu šandova na sajmištima – tu je nabacivanje koluta na ciljeve, gađanje ljudi pitama, bušenje balona... Ukratko, koncept je jednostavan, ali s obzirom na to da je igra namijenjena djeci, razina težine je mogla biti i malo niža. S druge strane, nema kazne za lupanje po tipki A i "sprejanje" po ekranu te većinu levela možete prelaziti i tako, a tu je i kooperativno igranje do četiri igrača odjednom, što olakšava stvar. Zgodno je da svaki level osim bodovnog praga sadrži i dodatne zadatke za one koji žele veći izazov, a kad smo kod dodataka spomenimo da igra dolazi u paketu s plastičnim

problem je loše sučelje za izbor levela i činjenica da automatsko snimanje pozicije često ne uspije pa morate igrati od početka. No primarna publika ove igre su djeca od 6, 7 godina koja će i uz tako veliki propust u njoj uživati.



DIVLJI ZAPAD Ova streljana i ne pokušava skriti svoju jednostavnost

Wii U / PS2
Toy Story Mania!

PIKSIJA / DISNEY

DODIRNO	Suport i vesela, jednostavna igra prilagođena djeci	GRAFIKA	2,5
		ZVUK	3
LOŠE	Problemi su snimanje pozicije i odabira levela	IGRIVOST	2,5
		TRAJNOST	3
KONAČNO			
Akcijska igra s popularnim likovima i ipak problemni dijelovi neće smetati			2,5





LABORATORIJ
Ovdje je Flint izumio čudne FLDSMDFR i
odavde ga pokušava sauzdati

PADALINE
Osim što sala hrana
predstavlja teško svadive
prepreke, trebalo se
čuvati iznenađenih
padalina. Doduse,
poslije nje bolna niti
postoje ograničenja u
traju života.



Cloudy with a Chance of Meatballs

Zar uz ovakav naslov igre trebate dodatnih poticaja?

ŽANR AKROBASKA AVANTURA **IGRAČI** 1-2 **GOĐINE** 5+ **IZLAZI U PRODAJU** PROIZVOĐAČ UBISOFT **IZDAVAČ** UBISOFT [HTTP://cloudyvideogame.us.ubi.com/](http://cloudyvideogame.us.ubi.com/)

S lako će se kinopublika u Hrvatskoj trebati još prilično strpeti do početka lokalne distribucije novog Sonyjeva crtica (do 4. veljače 2010.), distribucija u Americi već je krenula, a na tržištu je naravno i odgovarajuća igra, koju smo već mogli zaigrati. Riječ je o simpatičnoj avanturici koja se samo u osnovnim

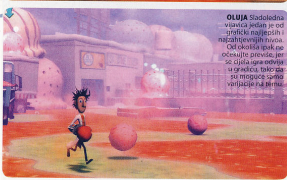
Flint Lockwood jedan je od najsimpatičnijih likova u igrama u posljednje vrijeme

crta drži radnje filma, no to joj nimalo ne smeta za postizanje solidne razine zabave. U igri se nalazimo u ulozi mladog znanstvenika Flinta Lockwooda

koji je, zelevi pomoći svojoj gladnoj zajednici, izumio stroj nazvan FLDSMDFR koji pretvara vodu u hranu, no stvari su, kao što možete i pretpostaviti, pošle u pogrešnom smjeru.

JESTE LI ZA HAMBURGER OD 3M?
U nastojanju da spasi što se spasiti dađe, Flint kreće u lov na nestali FLDSMDFR, a prolazeći kroz 20 nivoa skakati će, usisavati, rezati, bosti, topiti i udarati protivnike zanimljivog porijekla, forme i veličine. Cloudy je u svojoj osnovi klasična dječja akcijska avantura, linearna koliko god to može biti, što u ovom slučaju nije nedostatak nego plus. Flint se kreće kroz okoliš izložen djelovanju FLDSMDFR-a, i protiv egzotičnih vremenskih uvjeta bori

NAORUŽANJE Iako Flint ovdje u ruci ima Forkamajigger, jasno je da na ovom nivou koristi Hot Enough bez kojeg ne bi mogao rastopiti golemu kriklu Gorgonzole



OLUJA Stadoledna vijavica jedan je od grafika najljepših i najspektakularnijih nivoa. Od okoliša ipak ne očekujte previse, jer se cijela igra odvija u onolikoj, takozvanoj, mogućoj samo varijaciji na temu...

ORUŽJA

Protiv neobičnih vremenskih uvjeta
Flint Lockwood bori se oružjem kakvo još zasigurno nije susreli ni u filmovima o Mad Maxu. Pa pogledajmo što se to naduži:
UPSUCKER PLUS – usisavač kojim je moguće usisavati i izbacivati kavu, rastopljeni maslac i med.
FORKAMAJIGGER – vilica za probadanje gumenih medvjedica, želea, za borbu protiv uragana špageta te za slaganje povijšenja.
HOT ENOUGH – fen s toplim zrakom namijenjen otapanju sladoleda, sira, maslaca i krema.
BIGACIOUS POW – mehanička boksačka rukavica za razbijanje kekša i slične prihrane hrane.
CHOPPERER – sjekač za voće, povrće i gumenje medvjedice.
OUTTASIGHTER – veliki kamion koji služi kao usisavač umaka Bolognese i Guacamole, te katapult za hamburgere i buritose. Nije u redovnom arsenalu, nego ga koristite po potrebi.



FORKAMAJIGGER Hrup kobasica dobro će poslužiti za rastavljanje upute za uspon na više dijelove okoliša poput krovova

se pomoću pet osnovnih oružja koja je tijekom igre moguće unaprijediti uspješnim završetkom prethodnog nivoa. Na početnim nivoima nosi se po jedno oružje, a kasnije i po više njih, ali uvijek samo ona koja su manja. Uz borbu, treba pronaći i po 30 manje ili više skrivenih komada hrane na jednom nivou, što kao nagradu daje komad slagalice. Složite li do kraja igre slagalice, dobit ćete ultimativno oružje. Budući da je sve komade skrivene hrane teško pronaći bez poboljšanja, vidljivo je kako je igra namijenjena višestrukom prolasku, što

bi kod klinaca moglo doista upaliti. Od dodatnih sadržaja tu su artovi i muzika, a mini igara nema, nego je jedini pravi i najvažniji dodatak kooperativni mod zbog čega će djeca i voljeti ovu igru. Tehnički se radi o korektno izvedenoj igri čija je grafika mogla biti i nešto domijiljivija nego što jest, jer ovako izgleda tek kao poboljšana PS2 inačica, koja nije ni u prodaji. **Tomislav Tomasić**



TORNADO Za uspjeh u borbi protiv tornada nužno je približiti mu se i ispuhati glavnu rti. Roditelji će trebati samo jednom pročitati klinčima odgovarajuće upute na ekranu.

PS3 | Wii | PSP | DS | XBOX

Cloudy with a Chance of Meatballs

UBISOFT | UBISOFT

DODATNO	Prevedena engleska i hrvatska verzija igre. Kooperativni mod, koji je prazan standard u igrarima.	GRAFIKA	2,5
		ZVUK	3
		IGRAČKOST	3,5
		TRAJNOST	3,5

KONAČNO
Iz koje dodatni sadržaji više, ili igrači misle više, ili ovo je moglo biti jako dobro

3,5

KUTJE MORAJU KRIVATI BONUS
Da, vjenjete nam, radi se o zakonu u proizvodnji akcijskih igara.



IMAŠ VELIKU RUKU?
Da, odabir veliku pluću. Iko je bolji?



SKAČE MRCINA
Iako je Clint Eastwood najbrži lik, ni visoki robot Baurica nije trulo puhalo.

Spyborgs

Ako ste kao dijete igrali Final Fight ili Target Renegade, možda će vašu djecu zanimati moderna varijanta te teme

1 ANR AKCIJA IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://WWW.SPYBORGS.COM/](http://www.spyborgs.com/)

1 Odaberite robota, snagatora ili ninju i počistite svijet od zločinaca. Ne može jednostavnije i ne može blesivije. OK, nije da baš čistite cijeli svijet i snagator je zapravo dobar s plućom, ali stvar funkcionira baš kao i sve ostale akcijske igre koje ste ikad igrali – idli na desno (ili na lijevo, ovisno o levelu) i čisti sve pred sobom. Tu su nadogradnje koje donose kompliciranije udarce, svaki od likova ima neke specifične mogućnosti, a postoje i skriveni sanduci s bonusima koje treba otkriti, no sve je to već videno. Jednako je tako videno da likovi u akciju uvijek idu udvoje, neovisno o tome igrate li sami ili

Sve nam je jasno osim riječi "spy" u naslovu

s prijateljem, a ako ste sami, u bilo kojem trenutku možete prebaciti kontrolu s jednog na drugi lik kako biste aktivnije iskoristili neku sposobnost koja baš odgovara situaciji. Preporučujemo da Spyborgs svakako igrate udvoje jer je tako mnogo zabavnije, ali i ugodnije s obzirom na to da osnovna razina težine nije prilagođena mladim igračima. Nasreću se razina



BLJEŠTI NA SVE STRANE Svjetlosni i efekti eksplozija su česti i dobro napravljeni. Za Wii čak izvrsno.

težine može namjestiti. Također nasreću je osnovna publika kojoj je Spyborgs namijenjen do sada u životu vjerojatno odigrala premalo akcijskih igara da bi shvatila koliko je naslov koji je pred njima neoriginalan. Jer, zapravo, to mu je jedina mana. Grafika je zaista lijepa i bogata efektima, akcija je stalna i intenzivna, kontrole su prilično ugodne i precizne (a ako želite, one koje se aktiviraju pokretom možete i isključiti) a uz osnovnu kampanju, koja nije kratka, tu je dosta bonusa da se nitko ne može požaliti da je ostao kratkih rukava. Od „pravih“ prigovora izdvojili bismo kameru koja nam katkad ne daje dovoljno perspektive da sagledamo dubinu prostora te činjenicu da su protivnici jednolični a priča totalno bezvezna – ali ne možemo se požaliti da nije zabavno. Jednostavno, kao u Oliverovu pjesmi „Lijepa bez duše“, Spyborgs ima sve što od akcijske igre za djecu očekujete, ali nema šarma koji bi ga učinio iznimnim. No za opušteno razbijanje hordi robota to nikad i nije bio nužni preduvjet.

Berislav Jozic

Spyborgs	
BIONIC GAMES / CAPCOM	
DOBRO	AKCIJA je zabavna (posebno udarci), kontrole kretnjama su ok, a uživanje nema
LOŠE	Blizina priča i predmeti s kamerom, postupak od početka levela kad pogledate
KONAČNO	Jednostavna i lijepa akcijska igra kojoj nedostaje šarma
GRAFIKA	4
ZVUK	3
IGRAČEVOST	3,5
TRAJNOST	3,5
3,5	

Osvoji vrijednu nagradu

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



1x

DVD

X-Men početak: Wolverine



1x

DVD

Rock'n'roll brod



1x

DVD

Adventureland

KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 11. studenog poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlasika 40, 10000 Zagreb**. Pričekajte do idućeg broja te potražite popis nagradnih. Uz točan odgovor i malo sreće nagrada je vaša! **SRETNOST!**

Wolverine je svoju moć stekao?

nagradno pitanje:

- nakon što ga je pogodio meteorit
- rođenjem
- nakon što su znanstvenici na njemu vršili pokuse

IME I PREZIME: _____
ADRESA: _____
TELEFON: _____

GAMEPLAY

Spasilačka služba

Spasitelj: Krešimir Jozic

Unatoč navali novih igara, u ovom broju su vaša pitanja uglavnom vezana uz starije igre. Čak se pojavilo pitanje za jednu iznimno staru igru, Indiana Jones and the Last Crusade. Možda je to utjecaj remakea Monkey Islanda i novih Tales of koji bude avanturistički duh u novoj generaciji igrača.

GOD OF WAR - Čitatelj

"Nalazim se na dijelu koji se zove Challenge of Atena. Nakon mjesta za snimanje slijedi borba i onda se spustim negdje dolje gdje nađem neku sliku i stavim ju na vrata na kojima falj još jedna takva slika. U blizini se nalazi gumb na koji kad stanem se nešto slično vratima okrene, a u blizini je i sanduk s kamenjem. Što da radim?"

Krešo: Zove se challenge of Atlas. Našao si jedan štit (ne sliku) i sad ti treba drugi koji se nalazi iza onog dijela koji se okreće. Otvuci kutiju punu kamenja do toga što se okreće i ti stani pokraj. Svom snagom udari po toj kutiji da se odkliče preko gumba koji je izazvati okretanje tih vrata, a ti skoči kako bi te to zahvatilo u pravom trenutku i prebacilo na drugu stranu. S ove strane ćeš naći drugu štit.

XFIRE - Čitatelj

"Kada se hoću preko Xfire-a povezati na neki server stalno mi se pokazuje poruka Server connection timed out. Što da radim?"

Krešo: Razne stvari mogu biti uzrok. Pokušaj se spojiti nekoliko puta. Također, provjeri

imaš li uključen firewall, bilo windows bilo neki drugi. Preporuka je da omogućiš prolaz podataka za igru i Xfire, ali možeš i ugasiš firewall dok igraš. Također, neke igre i neki serveri imaju svoje probleme, pa pokušaj druge servere ili drugu igru.

FINAL FANTASY XII -

Croftman

"Gdje je Omega Mark 12 i

kako ubiti Yliazmata?"

Krešo: Da bi našao Omega Mark, moraš započeti Yliazmata Hunt i moraš pobijediti sve Espere u igri. Tada će se Omega Mark pojaviti u velikom kristalu. Preko Waystone 20 idi do Dha Vikaari Dhebon Ra pa od tamo idi do Aquarius Gate Stone koji aktiviraj pa preko Waystone 18 nazad do A Vikaari Kanbhrui. Idi do Uldobi Jilaam Avaa pa desno do Uldobi Jilaam Praa'vaa. Idi lijevo kroz Sthaana Libra, desno kroz Dha Vikaari Sirhru, opet desno na Uldobi Jilaam Praadi pa ravno sasvim do Uldobi Phullam Praa'vaa. Doći ćeš do Gate Aquarius I koji otvori, ali ne idi kroz njega. Vрати se do Uldobi Jilaam Praa pa desno i kod Sthaana Capricorn dotakni Gate Capricorn Stone pa se vrati do Uldobi Jilaam Praa. Desno i samo dalje dok ne



THE CONDUIT (Wii)

Upišite jednu od slijedećih kombinacija kao šifru da promijenite izgled:
Custom ASE - NewASE11
Tajni Agent - SuitMP13
Drone - Drone4SP

dođeš do Waystone 16 pa lijevo za Sthaana Libra. Tu idi desno do Uldobi Jilaam Prati'vaa gdje dotakni Gate Capricorn II, ali nemoj proći kroz njih nego se vrati do Gate Aquarius I i idi za Sthaana Taurus. Kada stigneš, dotakni Taurus Gate Stone pa se vrati do Uldobi Jilaam Prati'vaa i desno do Uldobi Jilaam Prati' pa idi ravno gdje dotakni Gate Capricorn I koji se nalazi u Uldobi Phullam Prati'di. Skreni desno do Waystone 21 i uskoro ćeš biti blizu Waystone 23 koji te vodi direktno do Omega Mark. Nadam se da si pohvatao upute, a što se tiče Yliazmata, to je vrlo teška borba. Može trajati i nekoliko sati i nemoj se brinuti što će ti

likovi stalno umirati – u ovoj borbi to je sasvim normalno i stalno ćeš ih morati oživljavati. Preporučujem level 85 prije ove borbe, a kao poseban bonus spomenut ću činjenicu da u bilo kojoj trenutku možeš napustiti koloseum pa se kasnije vratiti. Nemoj izbjivati predugo jer će se i Yliazmatu liječiti, ali vjerojatno možeš biti brži od njega.

YU-GI-OH! GX TAG FORCE - Čitatelj

"Zanima me kako otključati sve karte?"

Krešo: Ispunjavanjem određenih uvjeta otključavaju se setovi karata. Napisat ćemo

Hardware

Priredili: Amar i Goran

Najatraktivniji
hardver u okoliču

Logitech G27

Prva evolucija legende

VOLANI ZA SIMULACIJU vožnje u posljednjih su nekoliko godina postali iznimno profitabilna grana industrije. Iako je sama tehnologija force feedback efekta kakvu danas poznajemo prisutna više od desetljeća, ekspanzija je nastala kada je japanski Logitech 2003. godine predstavio Driving Force Pro volan, prvi volan s okretom kola od 900 stupnjeva i tada revolucionarnom TouchSense feedback tehnologijom. S tada relativno visokom cijenom od oko 300 DEM (danas bi to bilo 150 eura) ipak je odmah postao svjetski hit, tek djelomično zbog velikog zanimanja PC igarača, a ponajprije zbog podrške za serijal Gran Turismo koji je ponajviše odgovor na zastrašujuće brojke ukupno prodanih Logitech force feedback volana. Legendarni DFP na tržištu je opstao gotovo 3 godine bez ikakve revizije, a onda se 2006. pojavio G25. Nastao kao čistokrvni proizvod Logitechove G serije high-end periferija, G25 preko noći je postao najveća priča u svijetu vozačkih simulacija. Izrađen od vrhunskih materijala, s metalnim pedalama i zasebnim H-mjenjačem sa strane - te s

punom podrškom za PC, PS2 i PS3 konzole - G25 je u protekle tri godine unatoč početnoj visokoj cijeni većoj od 300 eura zaslužio postao najbolji volan za igre kada se u obzir uzme cijena i dobiveno. A sada je došao njegov nasljednik, odnosno, njegov unaprijeđeni klon.

G27 nije revolucija kako su mnogi očekivali, on je vrlo kvalitetna evolucija G25 modela. Sva obilježja kvalitete izrade su zadržana, a osnovna unaprijeđenja koja G27 donosi su revidirana kutija H-mjenjača, novi funkcijski prekidači, novi sustav force feedback motora i drukčija pozicija pedala. Iako se čini da je to dovoljno da se G27 proglasi revolucijom, ipak nije tako. Za ljubitelje simulacija najvažnije unaprijeđenje - ono H-kutije, bit će važno isključivo onim vozačima koji voze u H-shift modu. Međutim, kako bi konstruirao kutiju po novom principu i napravio mijenjanje brzina preciznijim, iz opcija je izbačena mogućnost sekvencijalnog prebacivanja brzina po touring-principu gore-dolje. Sekvencijalni mjenjač sada je dostupan isključivo na flapsovima iza kola volana, dok je kutija isključivo H-shift. Novi, kružni helical force feedback motor omogućuju znatno

tiši i precizniji rad, ali žrtvuju izražajnost samog FF efekta. Iako je volan sada gotovo nečujan prilikom kalibriranja i korištenja, sam FF efekt slabiji je od onog u G25 iako je možda malo precizniji. S druge strane, nove funkcijske tipke pozdravit će svi PC igrači - vožnje na konzolama trenutno ih ne podržavaju - kao i novi sustav LED svjetala iznad kola volana koji pokazuje okretaje. Vozači s većim brojem cipela i napredni heel-and-toe vozači cijenit će i nove pozicije pedala, a izravna usporedba s G25 pokazuje i kako je sama koža u koju je presvučen volan nešto kvalitetnija. Sve nabrojeno pokazuje kako je G27 ipak namijenjen uskom krugu vrlo zahtjevnih, prije svega PC vozača koji su još od izlaska G25 tražili precizniju H-shift kutiju i razmaknutije pedale. Ako ulazite u navedenu skupinu, onda svakako razmislite o prelasku na G27. A ako ne, onda još neko vrijeme uživajte u G25 i zajedno s nama pričekajte iduću, pravu revoluciju koja će svakako uslijediti. (ar)

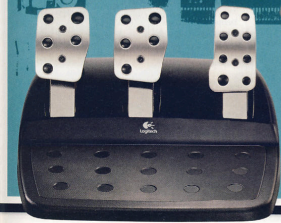


900 STUPNJEVA OKRETA
METALNE PEDALE
16 TIPKI KOJE SE MOGU PROGRAMIRATI
ZASEBNA MJENJAČKA KUTIJA
CIJENA: 2200 KN

VRHUNSKA KVALITETA
IZRADE. Montažni
spojevi i rupe
identične kao na G25.
Istotaktno touring-
sekvencijalno
mjenjače

GP KAŽE

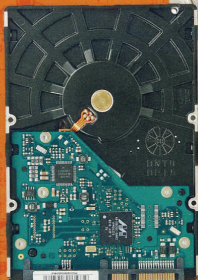
Prava evolucija lenovo-
gotovo sarienog modela
G25 napravljena po mjeni
najzahtjevnijih kartica



Samsung EcoGreen F2, 1.5TB

Veliki zeleni

KAPACITETI U KOJIMA možemo kupiti diskove danas se češće mjeri u terabajtima, nego u gigabajtima. Zanimljiv disk koji spada u one na koje planiramo skladištiti podatke mnogo više nego li redovito obrađivati je Samsungov EcoGreen. Sličan disk o kojem smo već pisali je Western Digitalova serija Green. Radi se o diskovima koji se vrtu na 5400 okretaja u minuti i tako troše dosta manje energije i proizvode manje buke te im je pouzdanost nešto veća. Kazna za to je manja brzina u radu. Samsung spada u jedne o tiših diskova koji se mogu kupiti danas.



KAPACITET: 1.5 TB
BRZINA VRTNJE: 5400 O/MIN
MEMORIJSKI BUFFER: 32 MB
CIJENA: OKD 800 KN

GP
top

GP KAŽE
 Dobar izbor za stacionarne podataka
 Performance

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



Asus Rampage II Extreme - 2.700 kn
 Intel i7 965 Extreme - 7.700 kn
 Asus GeForce 295 GTX 1792 MB - 3.300 kn
 Corsair Dominator 6GB 1600 MHz
 DDR3 3 (3x2) - 1.400 kn
 Pioneer Blu-ray BDR-203 - 1.600 kn
 HDD WD Velociraptor 300 GB - 1.600 kn
 WD Caviar Black 1 TB - 660 kn
 Thermaltake Sped - 1.600 kn
 Seasonic B50W napajanje - 1.700 kn

= 22.260 kn

Phenom II X4 965 Black Edition

Prava konkurencija Intelu

AMD JE SA svojom serijom Phenom II napokon napravio dobar posao što se tiče pariranja Intelovim performansama. Tek nešto malo slabije performanse anulirane su nižom cijenom. Najnoviji

Phenom II zamišljen je kao direktna konkurencija i7 procesorima i radi to sasvim dobro. Performanse su mu usporedive s najjačim primjercima serije Core 2 Quad i tek ponešto

zaostaju za i7. Sufiks Black u imenu ovog procesora dobra je vijest za overklokere, vjčno toj aktivnosti, i vikend overklokere, jer označava otključani mnošteli, što bitno olakšava overklokiranje.

Segment u kojem se ovaj procesor pokazao posebno efikasnim su upravo igre. U većini modernih naslova njegove performanse mogu se usporediti s i7 procesorima od Intela. Tek pokoka igra se bolje snalazi na Intelu. Na žalost zbog činjenice da je novi pridolašica na tržištu cijena mu je poprilično visoka za AMD proizvod. Očekujemo da će to brzo biti korigirano.



BROJ JEZGRI: 4
TAKT: 3.4 GHz
CACHE MEMORIJA: 6 MB
PROIZVODNI PROCES: 45 NM
CIJENA: OKD 2000 KN

GP
optimal

GP KAŽE
 AMD polako smanjuje zaostajanje za Intelom
 Takt, performanse i igre
 Nije brži od Intela

GP
optimal



Gigabyte MA770 UD3 - 490 kn
 AMD Phenom II X3 720 - 945 kn
 Corsair 2 x 2048 DDR2 PC6400 - 600 kn
 Sapphire Radeon 4870 1024 MB - 1.300 kn
 WD Caviar Black 1000 GB - 660 kn
 DVD snimač LG GH22NS - 155 kn
 Antec Titan 550W - 1.200 kn

= 5.350 kn

SJEDENJE PRED RAČUNALOM

- problemi i rješenja

PRAVI MIŠ Odabir miša koji odgovara ruci je vrlo važan; pogotovo kod igrača koji će ga držati u ruci satima u jednom danu



Dugo sjedenje pred računalom postalo je civilizacijska nužnost, a ta radnja ili čak nedostatak bilo kakve fizičke radnje može izazvati ozbiljne zdravstvene probleme stoga si je pokušajte olakšati što je više moguće

PIŠE: Goran Maravić

VREMENA SE MIJENJAJU, danas je veća vjerojatnost da će nas pokositi sindrom karpalnog tunela, kratkovidnost, atrofija leđnih mišića ili nakupina masnih stanica u krvžilnom sustavu nego amputacija udo oštrim alatom, istegnuće neke tetive prouzročeno dizanjem teškog tereta ili trošenje svih zglobova u tijelu zbog kontinuirano fizički napornog rada. Bez obzira na to što zvuče neozbiljno, poremećaji izazvani sjedenjem pred računalom ili konzolom to svakako nisu. Kako smo neki na početku, vremena se dosta mijenjaju i sada nas dočekuje potpuno novi set problema i s njima se moramo nositi.

Počinimo od samog računalnog hardvera koji može svom korisniku bitno olakšati



TEKUCINE
PRILIKOM SJEDENJA PRED računalom, pogotovo ako je riječ o nekoj igri, onaj koji sjedi zaboravlja na svijet oko sebe, pa čak i na svoje potrebe. Nemojte zaboraviti piti dok ste za računalom. Pametno bi bilo imati piće u blizini. Pazite što pijete, voda bi bila najbolja jer su sokovi prepuni šećera, a kava ili čaj su diuretici koji bi mogli potencirati dehidraciju. Naravno, to ne znači da izbjegavate sokove, kavu ili čaj, samo budite umjereni i ne zaboravite vodu.

Drugi problem je pozadinska rasvjeta, ili točnije, postavke pozadinske rasvjete LCD monitora. Njen intenzitet valja namjestiti umjereni i u skladu s okolinom. Bliještanje monitora u miraku

ruku kupiti nekog jeftinijeg miša forme koja odgovara korisniku samo običnim primanjem u ruku. Podloga također može biti dosta važna jer neki korisnici odmaraju zglob na stolu, što postaje bolno nakon više sati, a to se lako može izbjeći podloškom koji ima ugrađeni jastuk.

Tipkovnice se također nude u nekoliko oblika. Klasične i ravne odgovaraju velikom broju korisnika, ali zapravo su šake u mnogo prirodnijem položaju pri korištenju tipkovnica koje imaju tipke postavljene u V pod određenim kutom. Zglobovi tada ostaju ravni, a cijela ruka je u prirodnijem položaju nego na klasičnoj tipkovnici.

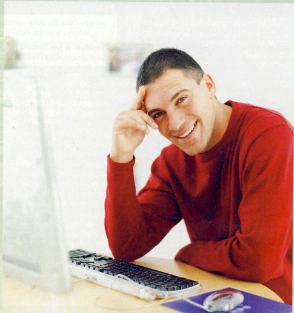
HARDVER

Osim računalnih komponenti veliku pozornost treba posvetiti stolu za računalno koji bi trebao biti dovoljne visine, ali i veličine. Na skučenom stolu se ne mogu adekvatno smjestiti monitor, tipkovnica i miš, što bitno utječe na udobnost rada. Razni stolovi koji se prodaju pod računalni uglavnom su neadekvatni jer smještaju monitor 10 cm ispred lica, mjesta za tipkovnicu ima točno koliko je velika tipkovnica, bez prostora za odmor ruke, a veće ergonomске tipkovnice teško će stati na njih. Bolje je odabrati stol prave veličine i nije nužno da u njegovu opisu stoji riječ računalno.

S obzirom na vrijeme koje danas ljudi provode ispred računala, pravilno i udobno sjedenje je apsolutna nužnost i na tome ne treba štedjeti

svoje korištenje. Najočitiiji kandidat čija kvaliteta direktno utječe na zdravlje korisnika je monitor. Na svu sreću prošlo je doba titraivih CRT monitora gdje smo tražili što veći broj Herza da bi nam se oči manje umarale. LCD monitori su riješili taj problem, ali nikako nisu riješili sve probleme. Već pri kupnji treba obratiti pozornost na veličinu monitora, ali u odnosu na njegovu matičnu rezoluciju. Naime, monitor dijagonale 20 inča i razlučivosti prikaza 1680 x 1050 piksela prikazivat će mnogo sitnije ikone i tekst od 22-inčnog monitora s istom rezolucijom. Moderni operativni sustavi daju mogućnost mijenjanja veličine fonta i ikona, ali u igrama to najčešće neće biti moguće. Osim samog teksta sitniji će biti i prikaz detalja u igrama. Sve to napreže oči i šteti osobama koje već imaju teškoća s vidom.

zamara oči. Ako je kontrast pozadine i monitora velik, pametno bi bilo postaviti svjetliju iza monitora i držati je upaljenom. Sličan sustav je osmislio Philips i naziva ga Ambilight te skupo naplaćuje postojanje svjetla u rubu LCD televizora koja smanjuju kontrast svijetlog ekrana i tamne pozadine. Pozicija monitora je dosta važna. Valja ga ugoditi s ostalim parametrima sjedenja koji uključuju stol, stolac i poziciju tijela tako da vrh ekrana monitora bude u visini očiju. Slijedeći komad hardvera koji treba pažljivo izabrati je miš, i to u kombinaciji s podlogom. Na žalost dobrog miša je najlakše izabrati tek nakon određenog vremena upotrebe i nema nekog univerzalnog rješenja. Svakome odgovara nešto drugo. Neki vole velike miševe, neki male, neki teške, neki lagane. Možda ne bi bilo loše za prvu





TIPIKANJE Prekinite svaki pola sata tipkanje da odmorite i razgibate šake



PRIRODNO Ručak su u prirodnijem položaju, priklon tipkavicama

Jedna od najvažnijih stvari za udobno sjedenje pred računalom je sam stolac. Modela ima jako mnogo i filozofije s kojima im se pristupa su razne te će kao i kod mješavila ili tipkavnica svakom pronaći nešto za sebe. Međutim postoje neke stvari koje bi svaki stolac trebao imati. Kotačić su radi lakše pokretljivosti i nalaženja idealnog položaja nužni. Zatim visoki naslon koji će pridržati vrat u slučaju potrebe - opuštanja. Regulacija visine je apsolutno nužna za pravilno postavljanje u odnosu na stol. Prije kupnje stolac svakako treba isprobati i sjediti u njemu

STOLAC Izbor dobrog stolca je presudan, ali nema univerzalnog rješenja za sve. Svaklo bi trebao isprobati i naći stolac po svojim potrebama.



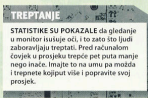
Gledanjem u monitor prosječna osoba trepne pet puta manje nego u ostalim situacijama

barem minutu. Dugogodišnjim iskustvom grijanja i habanja takvih stolca zaključili smo i da je korisno imati mogućnost nagiba unatrag, i to po mogućnosti nekog koji pruža otpor.

SOFTER

Imate svoje radno mjesto namješteno do zadnjeg detalja točno kako vama odgovara i počinjete raditi, to ne nije dovoljno. Osim hardvera po mjeri valja se i pravilno smjestiti, ali i prekidati sjedenje u redovitim intervalima. Krenimo od sjedenja.

Pri sjedenju leđa bi trebala biti ravna, a ramena povučena unatrag



TREPTANJE

STATISTIKE SU POKAZALE da gledanje u monitor isušuje oči, i to zato što ljudi zaboravljaju treptati. Pred računalom čovjek u prosjeku trepne pet puta manje nego inače. Imajte to na umu pa možda i treptate kojiput više i popravite svoj prosjek.

prema naslonu. Vrh monitora mora biti u visini očiju. Morate li gledati prema gore ili prema dolje da biste vidjeli monitor, morate korigirati njegovu visinu. Pripazite na zglobove ruku i njihovo upiranje u stol. Već smo spomenuli podlogu za miša s jastučićem, postoje slične stvari i za tipkovnicu. Držite noge savinute u koljenima s punim stopalima na podu, nemojte ih savijati pod stolicu ili križati. Svakih pola sata do sat ustanite od računala i prošetite prostorijom. Time se sprječava utrnulice nogu i razgibavaju mišići. Osim miša bitno je i oči maknuti iz fiksno položaja. Pogledajte kroz prozor, usredotočite se na nešto u daljini. Idealno bi bilo kada biste mogli udahnuti i malo svježeg zraka. Pri šetnji razgibajte

VJEŠBA Djelove tijela koji stalno ponavljaju jednu te istu radnju za računalom treba dobro razgibati

operacijom koja se ne može ponavljati unedogled. Zamislite kakvi će vam biti refleksi u CoD 4 s operiranjem šakom. Idealno vrijeme za stanku je ponovno pokretanje računala ili čekanje na download ili instalaciju programa. Nema potrebe da buljite u liniju koja pokazuje napredak, maknite se od računala i razgibajte. Osim toga, tako će vam i vrijeme potrebno za tu radnju brže proći. Čuvajte svoje zdravlje, to što sjedite u udobno klimatiziranoj prostoriji i ne radite naporan posao ne znači da si ne možete jako narušiti zdravlje. Nemojte štedjeti na stolovima, stolicama, miševima i tipkovnicama, a posebno ne na monitorima. Radije kupite gigabajt memorije manje, nešto sporiji procesor ili manje diska nego da se skrivite na neudobnom drvenom stolcu i uništavate zdravlje.

STOL ZA KOMPIJETER

Prostorni stol s dosta mjesta za tipkovnicu, monitor i miša možda je bolje rješenje od tzv. specijaliziranih stolova za računala



Multimedia

Boutique

Sve ono što se može vrtjeti u vašim konzolama i kantama naći ćete ovdje. Pa i kad vas iznesu na zrak i odvedu u kino.

Uredili : Danijel & Amar

GLAZBENA top 10 lista



- 1 **Madonna**
Celebration
- 2 **Robbie Williams**
Bodies
- 3 **Nelly Furtado**
Manos Al Aire
- 4 **David Guetta feat. Akon**
Sexy Bitch
- 5 **Whitney Houston**
Million Dollar Bill
- 6 **Shakira**
She Wolf
- 7 **U2**
I'll Go Crazy If I Don't Go CH
- 8 **Mika**
We Are Golden
- 9 **Bon Jovi**
We Weren't Born To Follow
- 10 **Natalie Imbruglia**
Want

izvor: iMobile SMS - Airplay Radio Chart

Black Joe Lewis & The Honeybears Tell 'Em What Your Name Is!

(Lost Highway / Aquarius)

KADA SI NA METI ESQUIRE

Magazina proglašen jednim od deset bendova koji će obilježiti 2009., to nije mala stvar. Vidjeli u njima velike nade ili ne, Black Joe Lewis & The Honeybears su nam priuštiti odlične trenutke na svojim prvim koncertima. Mješavina bluesa i soula

najbolje se spaja u divlji R & B s nastrojenim gitarama i živahnim puhačom sekcijom i odlično zaokružuje južnjački sound. Toplo preporučujemo uz iščekivanje nekog nastupa uživo, jer, kako čujemo, Black Joe Lewis & The Honeybears tek su tada najbliži.



Monsters of Folk Monsters of Folk

(Rough Trade Records)

MONSTERS OF FOLK SU SUPERGRUPA

sastavljena od Conora Obersta i Mikea Mogisa (Bright Eyes), Jima Jamesa (My Morning Jacket) i M. Warda. A supergrupe imaju tendenciju zvučanja poput razstrane kamelije ili se katkad poklopi i ostaju albumi koji ulaze u antologije (čitaj: vrlo rijetko). Monsters of Folk zvuče monstrozno.

Kombinacija M. Warda i Jima Jamesa na prvi mah čini se naporom, ali oni baš zvuče monstrozno. Svaka stvar nateže na svoju stranu i točno se zna čija je, ali to, začudo, ne čini ovaj album neslušljivim, dapače, nego sasvim zgodnom zezancijom na kojoj su se našli veliki umovi pljačivice amerike.



Black Crowes Before the Frost / Until the Freeze

(Silver Arrow/Angelus)

OSMI STUDIJSKI ALBUM južnjačkih blues rockera sastoji se, naime, od dva albuma - Until the Freeze nabavlja je jedino online. Snimljeni uživo u studiju pred odabranim fanovima Before the Frost je odličan za učenje gitarskih rifova, bilo slušalicama spojenim u mozak, bilo (što

glasnijim) širenjem zvučnih valova kroz prostor. Jedan od rijetkih bendova koji je prezivio i grunge i navalu modernijih pravaca od devedesetih naovamo još uvijek sasvim pristojno praši. Ostaje jedino pitanje: zašto ih nikada nije bilo u Guitar Hero?



Yo La Tengo Popular Songs

(Matador)

CD mjeseca



TAKO JE TO KADA SVIRAŠ 25 GODINA - ili si u nekom biznis zvrnju ili samo sviraš i pritom se dobro zabavljaš. Yo La Tengo su već godinama prava razigrana dječica koju se načelno trpa u neki indie/alternative žanr, a oni se tako dobro igraju da nam pri slušanju svake nove ploče to uopće nije važno. Da, probali su sve, od postpunkerskih žestica do srenih indie balada s tepihom zvukova odgojenosti samo na slušalicama, a Popular Songs je zbirka lijepih melodija odličnih tekstova s kojima ćemo se još dugo zabavljati. Želite li

mlazu koja će vas redovito čekati po dolasku kući i vješto izbrisati sve beslavo čime su vas do tada bombardirali, Yo La Tengo bi mogao biti rješenje. Ah da, ne propustite ni soundtrack iz filma Adventureland koji je isto izišao nedavno!

Richard Hawley Truelove's Gutter

Editor's Choice

(Mute)

KOJI JE TO ŠMEKER, taj Richard Hawley! Totalno neometan činjenicom da se eterom vrte kojekakvi mediodkriteti s ljubavnim poskoticama, i dalje izdaje genijalne albume, baš kao i usamljeni ljubavnik na Cole's Corneru, kojeg je cura s rendesa na slijepe ugledala i nije mu htjela prići, albumu s kojim nas je najviše opalo, pa s uljudžanim Lady's Bridgeom, i naposljetku Truelove's Gutterom, albumom na kojem su korišteni razni egzotični instrumenti, no ne radi prikrivanja ljubave kvalitete pjesama, nego kao dodatne obojenosti romantičnog genijala. Ovo je album zbog kojeg se veselite dolasku zime, jer tek udobno ušukani, na toplom i uz puno mira, možemo se posvetiti Hawleyju, posljednjem velikom romantičaru našeg doba.



SAD

- 1 Snow White and the Seven Dwarfs
- 2 The Proposal
- 3 Transformes 2
- 4 Terminator Salvation
- 5 Star Trek



EUROPA

- 1 X-Men: Wolverine
- 2 Australia
- 3 Twilight
- 4 Slumdog Millionaire
- 5 17 Again



A Christmas Carol



KINO premijera

2009, animirani, glasovi: Jim Carrey, Gary Oldman, Robin Wright Penn, redatelj: Robert Zemeckis

GENIJALNI ROBERT Zemeckis je nakon Polar Expressa još jednom odlučio napraviti nezaboravni animirani spektakl, ovaj put temeljen na istoimenoj pripovijetki Charlesa Dickensa. Sve one koji nisu čitali Božićnu čaroliju upućujemo kako priča govori o starom i zlom škrcu kojega na Božić posjećuju mali duhovi Božića i pokazuju mu koliko je svijet lijep i koliko su ljudi u stvari dobri. Poanta ovog filma je predivna animacija, kao i vrhunski glumci koji su izvorniku posudili glasove. Nas će u studenome u kinima vjerojatno dočekati i sinkronizirana verzija kako



bi se osigurao stabilan i siguran prihodi od posjeta roditelja s malom djecom. Ostaje samo vidjeti hoćemo li film uspjeli odgledati u 3D tehnici u onim sretnim gradovima gdje navedena tehnologija postoji, budući da je sniman upravo za 3D digitalno prikazivanje. Distributeri, nemojte nas iznevjeriti, što je 60 kuna u ova recesijaska vremena za jednu kinokartu?



Gamer



KINO premijera

2009, SF triler, gl. uloge: Gerard Butler, John Leguizamo, redatelj: Mark Neveldine, Brian Taylor

U LISTOPADU će nas u kinima obradovati i film relativno posvećen videogranju, ali na pomalo drukčiji način. U svijetu bliske budućnosti videoigre postaju doista interaktivne, i to tako da iznimno bogati pojedinci mogu za veliku lovu upravljati pravim ljudima u ogromnom tajnom svijetu MMORPS (Real Person Shooter). Glavni lik je Kable, dobrodušni zatvorenik, odvojen od svoje obitelji



i djece i prisiljen boriti se u krvavoj zabavi za dokone bogatstva. Očekujte pucnjavu, eksplozije, poprilično mnogo atraktivnih scena i podosta grolitije. Kome to ne zvuči kao prava zabava, uvijek može na HRT-u gledati ciklus klasičnih norveških egzistencijalnih drama o životu siromašne obitelji Laponaca u trošnoj bvnari na vrhu nedostupne hladne sante leda i promisliti o smislu konsumerizma ili čega već.



2012



KINO premijera

2009, SF, gl. uloge: John Cusack, Amanda Peet, Thandie Newton, redatelj: Roland Emmerich



OD KUDA POČETI? Idemo bez okolišanja, tako je najlakše. Ovo je spektakl svih spektakala, u kojem se majstor spektakala Roland Emmerich očito zakleo da će napraviti spektakl po kojem će se odad mjeriti svi spektakli. Hoćete potpuni raspad svijeta kao takvog? Ima. Hoćete tsunami, plimni val u kojem američki nosač aviona s pripadajućim avionima mrvi Bijelu kuću? Ima. Hoćete vulkane koji rigaju magmu iz središta Zemlje kao nikad dosad i uništavaju sve pred sobom? Ima.

Hoćete bogohulno rušenje Vatikana u kojem se kupola bazilike Svetog Petra kotrlja preko Trga Svetog Petra i mrlje tisuće vjernika i crkvenih dostojanstvenika? Ima. Hoćete zastrašujuće potrese koji uništavaju sve metropole na svijetu? Ima. Hoćete opću kataklizmu nezapamćenih razmjera? Ima. Hoćete dramatične govore raznih likova filma koji pozivaju na jedinstvo čovječanstva u tom nadasve teškom trenutku za čovječanstvo? Ima. Srećdragateljno obiteljsku priču kao osnovu radnje? Ima. Hoće li crnac preživjeti na kraju? Ima. Hoće li crnac najbliže Petra i najvećim mogućim platonom i provjerite kako izgleda najveći spektakl od svih najvećih spektakala ikad snimljenih s temom uništenja čovječanstva kao takvog i otkrijte sami.

Toy Story 3D



KINO premijera

2009, animirani, glasovi: Tom Hanks, Tim Allen, Don Rickles, redatelj: Lee Unkrich



OVO JE VJEROJATNI hit sezona kojem nikakva najava uopće nije potrebna, stoga nećemo previše ni duljiti. Nove avanture poznate ekipe počinju nasipati što ne više tako mali Andy odlazi na koledž, a Woody, Buzz i Jessie moraju se sami početi brinuti za sebe. Za vrhunsku zabavu brine se prokušana ekipa

Disneyjevih genijalaca, a uopće ne sumnjamo u količinu zabave koja nas očekuje. Baš kao i za Božićnu priču nadamo se upriženju u 3D tehnologiji, a kao što već adavno znamo, nada uvijek umire zadjna. Dakle, distributeri... ma znate već sve, nećemo ponovo. Vidimo se u redu za kolicke.



Pisma @

GAMEPLAY INFO

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvog broja, pišite nam na adresu: **Gameplay** (u znakom Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

XBOX ZA PC

Pozdrav gameplay ekipa. Neću vam govoriti da ste najbolji časopis i takve stvari i zato ću odmah preći na stvar: 1. Hoće li se Resident Evil 5 za PC moći igrati pomoću joysticka za PC? 2. Kada izlazi Hellion: Mystery of the Inquisition?

3. Kada izlazi Operation Flashpoint: Dragon Rising? Gdje u Zagrebu mogu kupiti Xbox kontroler za PC i hoće li se Resident Evil 5 na PC-u moći igrati udvoje na jednom kompu ili co-op preko interneta? **Borna**



1. Naravno, kao da konfigurirao.

2. Nije poznato.

3. Pogodi. I recenzijama.

Ne postoji Xbox kontroler za PC, sve se igra istim, dakle, nabavi ne onaj bežični koji se puni, već obični, na žicu i tučni ga u USB.

FACE GRUPE GLUPE

Evo, pokušati ću biti što kraći. Na Facebooku je osnovana grupa "Hodemo call of duty 7 war in jugoslavija", pa ako to možete objaviti i pozvati ljude da se učlane, jer je grupa popularna i nekoliko sati rada je skupila 6500 članova, a treba ih oko 150000-200000 pa bi mogli poslati zahtjev aktivistima. Unaprijed hvala **Vudrag**

Hvala lijepo, rata u Jugoslaviji bilo nam je dosta. Ne želimo ga više okusiti niti u igri.

I WAKE UP THIS MORNING

Poštovana Gameplay redakcija, neću vas ništa pitati niti vas gnjaviti, nego samo vam želim posvetiti posljednju pjesmu koju sam napisao. Napisao sam ovu pjesmu zato što sam vidio da rijetko kad

dobivate pjesme i zato što me prijatelji iz škole nagovorilo stoga evo. Zove se Gameplay pjesma.

Ponedjeljak jutro rado prekidam san, ponedjeljak jutro rado prekidam san. Čim se obujem idem ja van, idem ja van takav je plan.

Zicam lovu a to je krivo, ali izlazi mi novo gameplay štivo.

Trčim preko crvenog, i svi mi trube. Boli mene briga, za te ljude.

Vidim ja kiosk negdje u daljini, daleko je on, ali ništa ti ne brini.

Dolazim ja do kioska, i pružam joj svoj žlečica. Daje ona literaturu, ne kažem ni hvala jer nemam kulturu.

Čim sam ga otvorio, sav sam se oznojio. Sad svi znaju, da sam JA U RAJU.

Nadam se da ste uživali. Pozz od Malog Plavog iz zgb.

Ne, u krivu si. Dobijam pjesme ali ih ne objavljujemo! Čekamo neki dobar blues koji počinje s i wake up this morning...

PEL ILI FIF

Bit cu kratka da Vam ne zauzimam previše prostora u rubrici pjesma. NAJBOLJI STE I 1. Dalj vjerujete da u PES 2010 online-u neće biti laga kakvog je bilo u PES 2009? 2. Dalj vam je bolji općenito senjal PES III FIFA?

3. Za koga biste glasali da pobijedi na Gamespot stranici u natjecanju 'All time Greatest video game hero'?

4. Kako da ubizmam rad komputera još više? Pobrisao sam dosta GB-a stvari koje mi ne trebaju, napravio disc cleanup, defragmenter, anti-virus scan... Što još mogu? Hvala, pozdrav **Ash Ketchup**

1. Vjerujemo. Mi smo provjereni vjernici. Praktični, ma što hoće...

2. Općenito, hm, misliš povijesno općenito (PES, adu...), ili trenutno pa općenito (FIFA, kadu...)

3. Jijojoooo, ne! Sada ćemo se svadati sljedećih tjedan dana! Odgovor u sljedećem broju.

4. Ponovo instaliraj windoze i isključi sve!

ČESTITAMO

Dragi mo Gameplay! Evo pišem već po neznanih pa i koji put, presta sam brojat... neću vas hvaliti jer ste i onako već dovoljno umišljeni! P ali ok predim na stvar. Htio sam se pohvaliti kako sam uspio proć na popravnom iz matematike i fizike... da, da mora sam učiti cilo ljetu, sve mi je bilo uništeno, nažalost... i u to vrijeme kad je još trajalo lito nije bilo uopće igrice i onda kad počme škola onda odjednom navale sa njima... grozno... morali bi promisliti tu taktiku i početi barem malo igrice izbacivati na lito, jer zimi je škola, nemamo ni vremena ni za učiti kamoli za igrice igrice, uže... a sad dosta jadnjana... 1. rec mi mi kad izlazi resident evil 5? 2. jeli batman stvarno tako dobar ili šta? 3. nabavila sam nfs shift prije vas, nemojte ga puno blatić, dajte ocjenu oko 15/20 jer mislim da je zasluša... shift je puno bolji od pro streeta, undercovera i carbona... budite malo blaži prema ocjenjivanju njega... nadam se da će te mi odgovoriti... bar ovaj put, a sad u nove učenike pobjede... živili mi! D **Danijel**

Ajd, čestitamo, nadamo se da si izurukao pouku. Čemu zeznut ljetu, kad se može i po zimi.

1. Jest.

2. Jest, nema ili šta.

3. Jest, nabavio si ga prije nas. Kada bi još u školi tako odgovarao prije ostalih...

POLICENAUTS

Drag Gameplay, Poštujem vas sve, vi ste najbolji, čitam vas svaki mjesec i čak sam kupio Arkham Asylum rad vaše recenzije i nastavite dalje tako raditi, ali molim vas na



koljena recite mi gdje, dovraga, mogu nabaviti playstation verziju Policenaunts. I nemojte mi reći da je mogu nabaviti preko PS3 jer nema šanse da kupim

Ne, fat PS3 nije nešto drugačiji od slima, odnosno je, ali nemamo nikakvih podataka da se jedan kvar, a drugi ne. Ahhhh, još je jedna urbana legenda na pomolu... Imamo još dvije Halo 3 kape, po ako se želite potruditi... ne morate nas hvaliti kao Rudimir, ali volimo igracu patetiku. Sretna vam zima i obucite se!

ethernet jer ja više volim igrati PSX igrice na klasičan kabl. Molim vas recite mi gdje mogu nabaviti tu igricu inače ću pasti u depresiju i neću ni jesti ni piti tjedan dana nego ću se samo sakrit u sobu i izolirati se od svijeta zbog srama što neću igrati tu igricu do kraja svoj besmislenog života... šmrć... šmrć... Inače, hvalje vam svoju adresu ako mi možete poslati tu igricu. Platit ću vam i nastaviti ću dalje čitati vaš slavni časopis, bio bih vam jako zahvalan...DOD **Dado**

PS. Možete li mi podičariti englesku verziju te igrice? PDD PPS. Raiden je još uvijek fuckin' gay!!!

Ti nas dakle tražiš iz 1994, onda 1996. za PSone?! A mi smo čarobnjaci?! Ili alchemičari jer tražiš još i patchiranje?! Misliš, da ti je prevedemo s engleskog, stavimo titlove, ili da je i sinkroniziramo? Razapnite nas, dragi čitatelji, priznajemo, nesposobni smo.

NEĆE

Oceli ikad izaci finai fantasy8 remake ili fivii-27... by:Čitateľi.

Nikad ne reci nikad, dragi čitateľi.

NITKO ZA JEDNOGA, NITKO ZA SVE

Poštovana GAMEPLAY redakcija, pišamo vam ovo pismo kako bi znali da nam pišemo...

Mi smo tri miškitera.Svaki od nas četvorice ima po 1 pitance. 1) Marko P-zašto rockstar rad gta4 nastavke samo za xbox?

2) Ivan S.M-Bioshock je svoja strašna igrice ali opet me zanima kad izlazi 2 dlo? 133) Lujka M-hoće li uopće biti warcraft 4, ako da kada?

bili bi vam zahvalni ako slučajno objavite ovo pismoPozdrav...TRI Miškitera

1. I ti bi ti Microsoft plaća silne pare.

22. U drugom mjesecu, što će reći sljedeće godine. 143. Nikada.

MJESJEČNICA

Pozdrav iz Novog Vinodolskog. Zanima me koliko se mjesečna plaća World of Warcraft: Wrath of the leach king?

Molim vas objavite ovo pismo.

Vaš aktivni Čitateľ Marko.

13 eura.

26"

uskoro bih trebao nabaviti novi tv za svoju sobu biste li mi mogli preporučiti neki Sonyev do 26" koji je dobar za

TOM WAITS I PSX

Ovo pismo nije (u potpunosti) pismo pohvala, kritike, savjeta već pismo jednog zanimljivog liku. Poznati sam vlasnik PS2 već duže vrijeme. Kao i sa strahom, sivojnom, uvijek sam pokušavao odigrati ponajbolje od većine zanrova a kao glavni izvor (sjetim se samo što se sve po Internetu i raznoraznim časopisima tada pisalo za prvi Killzone) koristio sam, kao i mnogi, naš i VS omiljeni časopis, PS3 zbog niza zbog mnogih razloga (nedostatak vremena + fals, cjenov, nedostatak jeftinijih alternativa "onidri igara...") nisam kupio. Kako je vremena za igranje ostajalo sve manje, izbor se suzio na najbolje od najboljih a kako mi grafika nikad nije predstavljala odlučujući faktor za igranje (što smo sve igrali na jedinici, da ne idem dalje u prošlost do Amiga), staž dvojke se produžio i više nego što je tata Sony i mogao zamisliti. No i tu su se, uslijed vremenskog škrpica, našle pokoke, rupe, koje su se većinom krpale preko jernih večeri. Tako su se u zadnji rodni našli odlični Cyberia 1 i 2 te Okami, koje svesrdno preporučam svima koji ih nisu odigrali. Inakraku, smatrao sam, to je to. Koja prigodna riječ za modifikatori i vjerni PS2, muška suza (tzv. Bruce Willis suza) te aktivna mirovina (za nas obično), uz koju tekmu PES-a, čisto da prsti ostanu u formi. U tom trenutku, pogled mi padne na sve one kile Gameplaya

i PSX-ova koji, u neraskidivo povezanoj sudbini, stoje na labavoj polici iznad stroja koji gameerima život znači. Odlučim na, pet minuta" prolisati starije brojeve, možda se nešto još nađe. Pet minuta" prevelo se u cijelo podnožje a najčešći uzvici bili su. Kak se tog nisam sjetio", ljuro, to je ono čega onda nije bilo". To sam posudio fremu pa mi nikad nije vratio (kao i-tak je bezvaze-igra fore, a 17/20 dobio). I tako sam, uz Vašu "malu" pomoć, došao do osobne liste od 9 igara koje mi se čine primamljivima a koje nisam odigrao: XIII, Beyond Good and Evil, Killer 7, Mad Of Kri i 2, Rez, Black, Psychonauts, The Movies. Sve od red ocjenjene visokim ocjenama. E sad, kako je prošlo određeno vrijeme, a Vi postali mudriji i pametniji, a prvi dojam je često samo, prvi dojmi", zanima me da li još uvijek ikome preporučate iste (to je ono u vezi savjeta s početka pisma).

Lisajući starije brojeve nemali broj puta nasmijao sam se čitajući "lude" teme broja za koje koje nikad nećemo igrati - koji puta nas razveselile nećim takvim, siguran sam da bi većina nas vrlo rado mijenjala par stranica recenzija igara tipa Terminator, čija se recenzija vrlo lako može sažeti zaključkom katastrofa, za dvije stranice čistog smijeha (to je ono u vezi kritike). Znam da je važno biti profesionalan i ozbiljan ali je isto tako važno razlikovati se od drugih, a Vaši stil je definitivno prava podloga za tako nešto.

U tim prosvjetljavajućim trenucima, gledajući na kratko očima recenzenta na naš i Vaš omiljeni časopis, mogu

sa zadovoljstvom ustvrditi da „ono nešto“ još uvijek niste izgubili, što mi je neopisivo drago (to je ono u vezi pohvale).

Za kraj poruka svim gameerima sa konzolama starije generacije: obrišite prašinu sa svojih mašina i starijih brojeva i igrate - razni Killzone-i, i-ko-i, MGS-ovi, Fahrenheit-i i ostala propuštena materijala čekaju na vas!

Oh da, u tom čarobnom valu prosvjetljenja i osvjetljenja otkrio sam i stare stvari Davida Bowieja i Toma Waitsa (The Heart Of Saturday Night) i, ali to je već tema za neko drugo pismo...

Srdčan pozdrav salve Vam
Rudimir Bombardinović

Sve nabrojene igre još uvijek od srca preporučujemo, i mi bismo ih još dvasput odigrali. Uz Heartattack And Wine, Closing Time i Nighthawk At The Diner, plus najudgodnije iznenađenje koje morraš poslušati: Holly Cole i njeni coveri Waitsa- Temptation. Radi toliko hvale i pohvala, zaslužuje nagradu: Halo 3 maskama kapa koja će te sigurno spasiti od nadolazeće zime, a nadamo se i od beam riflea.



igranje konzola nove generacije molim vas za odgovor jer mi je pomalo hitno Unaprijed hvala
Yoda

A zašto ne onda neki monitor s HDMI ulazom i TV tunerom?

IGRAČI, IGRAČI, IGRAČI...

Postovani, molim vas da ovo ne bacite odmah u koš jer se ne radi o reklam. Zovem sve PES, FIFA i NBA 2K igrače na www.virtual-gamer.org stranicu i pozivam ih da se priključe 3. sezoni FIFA lige, sezoni PES i NBA Lige. Ukratko, VG je zajednica koja okuplja igrače sa naših prostora sa ciljem druženja, zabave i sudjelovanja u brojnim turnirima, prijateljskim utakmicama i ligama. U prošloj sezoni smo imali 50 FIFA 09 igrača, a uskoro kreću prijave za 1. sezonu FIFA 10 Lige (PES i NBA također). Molim vas, ako je ikako moguće, da ovo objavite radi svih onih igrača koji su sanjali o takvoj zajednici i koji su zainteresirani za igranje svojih omiljenih igara na natjecateljskom nivou. Također, obavljamo svakodnevno gameske vijesti plus još mnogo toga što ovdje ne stane. Hvala Vam lijepa i vidimo se online! **Tin-VG sa Virtual Gamera**

Objavljujemo poziv pod jednim uvjetom: napisat ćeš što puta na ploči: igrači, igrači...

PING PONG

Postovani, kupio sam igru za pc "Rise of Nations: Gold Edition". Prilikom instalacije me tražilo cd-key, kojeg nije bilo nigdje. Obratio sam se Microsoftu i Ubisoftu, što njihovog odgovora: Purchased at the Big Bang store in Slovenia "Rise of Nations extension pack"... Discussion Thread Response

(UK Technical Support)

09/22/2009 14:05

Hello Sanyo

This game is a Microsoft game...so either you take back the game to shop and say you didn't receive the Full game or if they can't help you Take contact with Microsoft... There is nothing Ubisoft can do... Apologies for this.

Kind Regards

Ubisoft Technical Support

"The customer will need to contact Ubisoft for support of this title. MSFT has licensed Ubisoft to be the sole distributor of Rise of Nations: Gold Edition; as such, the title is treated as a third party title that is unsupported by Microsoft."

The link to their website is:

<http://www.ubi.com/US/default.aspx>

Vidite kako se tako velike korporacije odnose prema kupcima, pa bi to moglo biti mnogo zanimati i ostale čitatelje.

Sanyo

Pusti ti Sanyo i Microsoft i Ubisoft (ili im zaspanji mal protestima!) u ovom slučaju kriv je dućan, idi i mijenja igru!

KONKURENCIJA U OBITELJI

Pozz GF squad, kako ste mi? Pišem vam prvi jer me zanimaju neka pitanja na koja bi želio stručan gameski odgovor od vas. Pošto vas pisma počinju isto i dosadno i moje će biti takvo jer mi se ne da sada smisliti nikakve pametne gameske uzrečice itd. Za početak, vas časopis čitam redovito od 33. broja pos.Kr, stvarno ste cool i uvijek me nasmijete, imam same pohvale za vas i par kritika ali to je zanemarivo. Ogromni sam fan Gran Turismo. Kao prvo moram reć da mi nije jasno kako netko može tvrditi da mu fal šteta na autu, kad GT 5 ima taku lijepu i predivnu grafiku od koje sline cure, i

koliko sam vidio mnoštvo sadržaja kao i GT 4 pa zar to sve nije dovoljno? kog će nam vraga još i fucking damage? Zar je nije bilo doista u Gridu, Burnoutu i prethodna dva NFS-a? Ajde dobro koja iskra ili ograbnuta može proć, ali tko želi vidjeti pupcano staklo i svjetla te svjanu haubu na Ferrariju ili nekoj drugoj ljepotici kad prode kroz cilj. Možda se ne slažete samom, ali reći ću vam jedne od razloga zašto sam protiv štete u GT 5. Kao prvo zato jer sam u GT 4 volio proći kroz cilj prvi u crnom SLR-u onako neščetnom i čistom kako sam i startao, a kao drugo imam loš osjećaj da ako će ponovo redizajnirati aute i prilagođavati ih šteti ljudi moguće da sje... grafiku na autima pa ne bude više lijepa kao što je sada? Mislim ipak je to više posla za programere i Kazumori možda doživi heart attack (nevalj Bože) ili sam ja upravo reko (provala godine u vezi grafike. A sad questions! 1. znate li vi možda ima li ikakvih novosti o novom Unreal Tournamentu. Igram trojku na online, ali mi malo dosadila pa... 2. ima li netko od vas u redakciji da je prošlo 100% GT 4? 3. Imam mladog brata od 10 god. i njega baš ne zanimaju kompetitorske igre, a ja bi volio neku konkurenciju u obitelji (osim djeda koji je proso CD4 prije mene XD) i nekog s kim mogu dijeliti igrače iskustvo. Kak da ga zainteresiram za gaming? 4. Ovo ili ono? 5. Zao mi je što je NFS "propao" sa zadnjim nastavcima poslje MW, ima li ikakve nade da Shift bude onako... perfect? 6. Hoće li bit nastavak od Tourist Trophy? 7. Neki dan sam pričao sa Njemcem preko Xfirea i rekla mi je da je kupila original UT 3 za 10 eura, jel to moguće ili ona mene laže. Pitam zato jer je kod nas upola skupiji.

To je to za sad, uživajte u igranju igara, vi ostanite nepromijenjeni, a časopis 99 % nepromijenjen. J. Vaš čitatelj i gamer 4ever
Matija ili XMAT

1. Nema. Katastrofalno se prodalo, pa smajmo u skori (i uopće) izazak.
2. Naravno. Mislimo da jedino Sabina nije.
3. Probaj prvo s pornjavom, igre će stići prirodno...
4. Oso.
5. Sasvim je pristojan.
6. Ništa nisam čuo, ali opet, nikad ne reć...
7. Ne laže, neka kupi i tebi.

INPUT LAG

Pozdrav gameplay redakcijo. Posljednjih mjesec trgam za optimalnim LCD TV-om koji bih spojio na svoj ps3. Nakon što sam mislio da je moja potraga završena našao sam na ovaj pojam "input lag". Pa su moja pitanja sljedeća: 1. Dali je to nešto na što bi se trebao obazirati pri kupnji pošto će mi tv biti isključivo za igranje? 2. Ako da koliko bi on trebao biti da bih nesmetano igrao igre online i offline? 3. Koliko je opcija motionflow od 100 Hz uopće korisna? Moji ud izbor televizora je panasonic TX-L37G10, Sony KDL-W5500 i samsung LE37B650. Ukoliko imate kakve savjete iskustva, obavjesti slobodno napisite. Unaprijed hvala.
Kristijan

Zgodan izbor, niti s jednim neće biti problema s "laganjem", i nema veze s on-offline, a za 100Hz znat ćeš kada direktno usporediti konkurenciju i odabereš onaj čija ti se silja najviše sviđa. Pa i nemala ona 100Hz. I ne nasjedaj na marketinške fore!



TX PILOT WATCH

Crno s crnim

Sat TX Pilot nema nekih svemirskih funkcija. Pokazuje vrijeme u dva grada i datum te nudi otpornost na vodu, ali izgleda jako cool ovako sav crn. Kućiste mu je od nehrđajućeg čelika, a remen od crne kože. Jednostavan, ali prilično skup sat.

WWW.TXWATCHES.COM
CIJENA: OKD 3000 KN

Gadget vodič za
stylish gamere

toys4 girls & boys

USB RETRO ROBOT

Retro privjesak

Ljubitelji retro SF-a znat će cijeniti ovog malog robota kao estetski dodatak. On je ujedno i USB memorijski štapić, na žalost sa samo jedinim gigabajtom kapaciteta, što ga ipak čini privlačnijim onima koji traže estetiku. Zgodan detalj je što robotu glava zasvijetli kada ga se priključi na USB.

WWW.BOYSTUFF.CO.UK
CIJENA: 150 KN

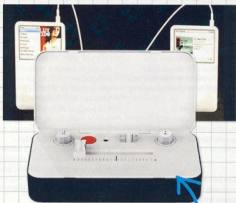


MP3 MINI MIXER

Džepni mikspult

Nemojte da vas tulum iznenadi. Sve što treba ovom mikseru su dva MP3 playera koji imaju standardni 3,5 mm utor za slušalice te jedan par takvih slušalica i fade out i fade in između pjesama je zagarantiran. Kombinacija boja i dizajna mu odgovaraju za korištenje s iPodima.

WWW.BOYSTUFF.CO.UK
CIJENA: OKD 250 KN



DELL LATITUDE Z

Do struje bez žice

Nova serija Dell-ovih računala visokih performansi ima jednu zgodnu osobinu. Može puniti baterije bez žice. Na žalost još uvijek se ne radi o punjenju baterija na daljinu nego je potrebno Latitude Z prijenosnik staviti na njegov stalak. Baterija se tada puni preko magnetnih kontakata, što je mnogo praktičnije od razvlačenja žica s transformatorom, a jedan utor manje je na prijenosniku koji se može slomiti ili oštetiti.

WWW.LIWRERK.COM
CIJENA: NIJE JOŠ POZNATA



SAMSUNG SCH-W880

Fotoaparat ili telefon?

Samsung je predstavio mobilni telefon s digitalnim fotoaparatom razlučivosti 12 megapiksela. S obzirom na performanse digitalnog fotoaparata, može se reći da ovdje telefon prati njega. Prilično rijetko se događa da mobilni ima optički zoom, a ovaj ima trostruki plus digitalnu stabilizaciju slike. Jedina mana ovom telefonu je što je trenutno dostupan samo u Koreji, a nadamo se da će uskoro i u ostatku svijeta.

WWW.SAMSUNGMOBILE.COM
CIJENA: NIJE POZNATA