

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

IZVIRNI DISNEY

Epic Mickey

Mickey i ekipa
kakve nismo
doživjeli

www.gameplay.hr

PREMIJERA

Crackdown 2

Grad se ponovo
izmakao kontroli

10 GODINA ČEKANJA...

Dragon Age:
Origins

... na dostojnog
nasljednika
Baldur's Gatea

OSIGURAČI SU ISKOČILI

Brütal Legend

U paklu metala

GP
OSTALNIH
O KUĆA

[OVISNOST]

Borderlands

Lootanje do besvijesti

BLOCKBUSTER GODINE

davoralfa@warezhr.org



Call of Duty: Modern Warfare 2

Kontroverzni scenarij i
multiplayer na steroidima za
ostanak na tronu pucačina

OSTALE RECENZIJJE Ratchet and Clank: A Crack In Time / DJ Hero / Grand Theft Auto: The Ballad of
Gay Tony / Tekken 6 / Machinarium / MagnaCarta II / Guilty Gear II: Overture / WWE SmackDown! vs.
RAW 2010 / Football Manager 2010 / Mario & Sonic at the Olympic Winter Games / Drawn to Life: The
Next Chapter / LEGO Rock Band / Wii Fit Plus...



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 IZDAVANJA / Danijel Rešković
danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / Damir Đurović
damir@gameplay.hr

SURADNICI

Berislav Jozić, Bruno Banić, Krešimir
Jozić, Goran Maravić, Nevenka Šalat
Francić, Tomislav Tomašić, Tanja
Zrno, STINGER, Božidar Đurović, Amir
El-Och, Darko Botić

GRAFIČKA UREDNICA / Sabina Rešić
sabina@gameplay.hr

DTP / Danijel Milčić
milky@gameplay.hr

LEKTORICA / Višnja Grgić

MENADŽMENT

TEHNIČKI DIREKTOR
Igor Vukotić
kacavida@gameplay.hr

PRODUCENT IZDAVANJA
Marko Cusić
marko@gameplay.hr

VOOTELJICA 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. Zabranjeno je kopiranje
i prenošenje sadržaja GamePlaya bez
suglasnosti izdavača.



52

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony

Kvaliteta zadnje epizode GTA IV napravljene u kratkom vremenu govori u prilog glasini kako ćemo izaći GTA igrati već iduće godine.

PREMIJERE

- 06 _ Epic Mickey
- 10 _ Crackdown 2

INSIDER

- 14 _ iEvolucija
- 18 _ Metro 2033
- 19 _ EA Sports MMA
- 19 _ Project Monster
- 20 _ Nintendo DSi XL
- 20 _ Sonic & SEGA All-Stars Racing
- 21 _ Edge of Twilight

FOCUS

- 26 _ Bayonetta
- 28 _ S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pri.



84

EyePet

Autori EyeTona nastavljaju eksperimentirati sa svojom kamerom koja se s EyePetom ponovo vraća u modu

PRETPLATA

Novi 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.

Novi 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**



- | | |
|---|--|
| 30 _ BioShock 2 | 68 _ Football Manager 2010 |
| 31 _ Jak and Daxter: TLF | 69 _ Machinarium |
| 32 _ Avatar: The Game | 70 _ Drawn to Life: The Next Chapter |
| COFFEE BREAK | |
| 34 _ eRepublic, razgovarali smo s predsjednikom eHrvatske | 70 _ Wii Fit Plus |
| | 71 _ Mario & Sonic at the Olympic Winter Games |
| | 72 _ MagnaCarta II |
| | 74 _ LEGO Rock Band |
| | 74 _ Blades of Fury |
| KOLUMNJE | 75 _ WWE SmackDown! vs. RAW 2010 |
| 36 _ Matrix iliti glavom u... | 76 _ Guilty Gear 2: Overture |
| 38 _ Tech Wars v2.1.2 | 77 _ Need for Speed: Nitro |

- | | |
|---|--|
| RECENZIJJE | 77 _ Half-Minute Hero |
| 42 _ CoD: Modern Warfare 2 | 78 _ Stoked |
| 48 _ Dragon Age: Origins | 79 _ Tales of Monkey Island: Chapter 4 |
| 52 _ Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony | 81 _ BLITZ |
| 54 _ Ratchet and Clank: A Crack in Time | 83 _ BLITZ |
| 56 _ Brütal Legend | |
| 60 _ DJ Hero | |
| 62 _ Borderlands | |
| 66 _ Tekken 6 | |

KIDS CORNER

- | |
|--------------------------|
| 84 _ EyePet |
| 86 _ Star Wars The Clone |



60

DJ Hero

Guitar Hero pokrenuo je revoluciju 'gamerskog rocka', hoće li DJ Hero učiniti isto s elektro glazbom?

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| 86 _ Marvel Super Hero Squad | 91 _ Logitech G9x |
| 87 _ Academy of Champions: Soccer | 91 _ Sapphire ATI Radeon HD5850 |
| | 92 _ Windows 7 |

HARDWARE

- | |
|------------------------|
| 90 _ Amazon Kindl |
| 90 _ Thermaltake DuOrb |

MULTIMEDIA

- | |
|------------------------|
| 94 _ Richmond Fontaine |
|------------------------|

Borba titana

N Završavanjem ovog broja počeli su pristizati prvi neslužbeni podaci prodaje Modern Warfare 2 - po njima, nije se dogodilo iznenađenje - CoD: MW2 bit će, sasvim sigurno, najbolje prodavana igra u svom prvom tjednu prodaje. Ipak, način na koji će to MF2 postići nisu predviđali ni najoptimističniji analitičari koji su pretpostavili da će MF2 za dlaku prestići dosadašnjeg rekordera GTA IV s brojem od 5,92 milijuna. To je Call of Duty: Modern Warfare 2 uspio postići već u prvom danu s oko 7 milijuna prodanih primjeraka diljem svijeta. Procjena je da će do kraja prvog tjedna prodaje ta brojka narasti do 10 milijuna, što je zastrašujuća količina bez obzira na to što se radi o multiplatformskoj igri. Da bi se shvatilo koliko je to puno, dovoljno je pogledati rezultate prodaje (opet u prvom tjednu prodaje) po platformama gdje trenutno prvo mjesto zauzima Grand Theft Auto: San Andreas za PlayStation 2 s nešto manje od 4 milijuna prodanih primjeraka. A procjene su da će samo Xbox 360 verzija MF-a 2 biti prodana u više od 5 milijuna. Što je Activisionu

omogućilo ovakav uspjeh? Ime Call of Duty? Popularnost FPS žanra? Ili autori igre Infinity Ward koji su i stvorili CoD? Sigurno pomalo sve od navedenog, a ironično je što su se autori igre prije nešto više od pola godine željeli riješiti imena CoD zbog nesuglasica s Treyarchom - razvojnim studijem koji je prvotno radio konverziju CoD-a za konzole pa kasnije i svoju verziju World at War. I sad, kad pogledate te brojke, pitajte se može li nešto uopće uspijeti uz Modern Warfare 2. Prije nekoliko godina odgovor bi sasvim sigurno bio ne - na danas, s većim tržištem, to više nije tako. Iako će dio velikih izdavača tempirati izlazak svojih AAA naslova u nekom drugom mjesecu, poput Ubisofta s Assassin's Creedom II, Sonyja s Unchartedom 2, Microsoftha s Halo 3: ODST-om ili Nintendaa s NEW Super Mario Bros. Wiijem, dio njih nije želio Activisionu potpuno prepustiti prednost u ovom razdoblju. Electronic Arts je tako u gotovo isto vrijeme ponudio Brütal Legend i Dragon Age: Origins koji za sada također ostvaruju pozitivne rezultate prodaje. Istina, za obje igre su i uložili strahovito mnogo u

promociju, no ipak je najvažnije da se radi o odličnim igrama, kao što je to uostalom i MF2. Još hrabriji bili su gearboosovi na čelu s jednim od osnivača Randyjem Pitchfordom, koji su u dogovoru (ili po njegovu nalogu) s izdavačem Take-Two Interactive Softwareom u približno isto vrijeme na tržište izbacili Borderlands - potpuno novi IP s kojim nisu mogli biti sigurni hoće li ga igrači (nepravilno) shvatiti kao konkurenciju Modern Warfareu 2 s obzirom na to da se također izvodili iz prvog lica. Rizik će im se isplatiti, sudeći po preliminarim rezultatima prodaje, pa tako dolazimo do zaključka kako tržište u mjesec dana može podnijeti i četiri AAA naslova sve dok su žanrovski različiti, a da izdavači jednako razmišljaju potvrdjuju i odgode nekoliko velikih igara za početak iduće godine te raspoređuju po mjesecima ovisno o konkurenciji. Nama igračima to znači da ćemo i dalje imati na raspolaganju iznimno bogat izbor ponude koja bi trebala zadovoljiti baš svaki ukus.

Dario Zrno

PISMA ČITATELJA

Komentarje, prijedloge, pokude i pohvale šalite na adresu uredništva: **GamePlay, Vlasika 40, 10000 Zagreb** ili na mail: **pisma@gameplay.hr**

SPASILAČKA SLUŽBA

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

Epic Mickey

Ljubomorni nazoviprijatelji dugo su podnosili njegovu popularnost. Kad im je konačno prekipjelo, njihov svijet se počeo raspadati. Je li Mickey dovoljno jak da zadrži konce u svojim rukama?



POČETAK Prvu diskusiju o mogućoj izradi igre Spector je s Disney Interactiveom održao još 2005. godine. Nakon toga su uslijedili teški poslovni pregovori, želja za očuvanjem nezavisnosti, ipak, želja da radi na materijalu s Mickeyjem bila je presudna. I 2007. nakon novog kontakta Spector je "prelomio" odluku, pristao na prodaju svojeg studija Disneyju i započeo rad na igri.

IZLAZI KRAJEM 2010. **ŽANR** AKCIJSKA AVANTURA **IGRAČI** 1 **PROIZVOĐAČ** JUNCTION POINT **IZDAVAČ** DISNEY INTERACTIVE STUDIOS [HTTP://WWW.DISNEY.COM/DISNEYEPICMICKEY](http://www.disney.com/disneyepicmickey)

I lako je do izlaska igre preostala još puna godina, Epic Mickey svojim je službenim pojavljivanjem u javnosti privukao prilično pozornosti. Ako ni zbog čega drugoga, onda zbog činjenice da iznad svih dostupnih informacija stoji podatak da je za

FACT TABLICA

- prvorazredna originalna priča
- jedinstveni koncept igranja
- nema podrške za tehnologiju MotionPlus
- posredno je već najavljen nastavak

UTJECAJ DRUGIH AUTORA I NJIHOVIH DJELA NA NASTANAK IGRE

SPECTOR JE OTKRIO da je pri nastanku priče na njega utjecalo nekoliko autora i njihovih djela. Kao prvo istaknuo je da će pažljivi promatrač u igri pronaći određene aluzije na pjesmu *The Waste Land* modernista T. S. Eliota nastalu 1922. godine, koju kritika naziva jednom od najvažnijih pjesama 20. stoljeća. U *Waste Landu* heroj je uvučen u kraljevstvo koje se nalazi u problemima ranijavajem kralja. Da bi izorio kralja i povratio kraljevstvo, heroj kreće u potragu (ugrubo, vrlo poznata tema iz drugih djela, a očito je povezanica s legendom o Grailu). Osim toga spominje se i *Paradise Lost*, djelo Johna Miltona o padu čovjeka i njegovu izgnanstvu iz Raja. Naposljetku Spector ističe djela Philipa Pullmana, autora poznate fantastične trilogije *His Dark Materials* i dječje fantazije *Northern Lights* koje je

dobila filmsku adaptaciju pod nazivom *The Golden Compass*, kao inspiraciju za sve njegove radove. Iz svega navedenog vidljiv je utjecaj ozbiljnih tema koje pokušava ubaciti u svoja djela ne bi li igre, pa tako i *Epic Mickeyja* učinio interesantnijim i odraslima, a ne samo djeci.



OSWALD THE LUCKY RABBIT Nesretni mizovoljni kralj kojeg treba spasiti iz ralja ljubomore i zavisti

FRANŠIZA Spector ističe kako je i njegova i Disneyjeva nakana od ove igre stvoriti etabliranu i voljenu franšizu. He, ha. Nije li to svatko svih proizvođača igara?

— **Isprobali smo MotionPlus i mislimo da bi bio odličan dodatak igri. Iako je za ozbiljnu implementaciju prekasno, zasad mogu reći samo to da bismo ga u budućnosti voljeli dobro iskoristiti —**
(WARREN SPECTOR / glavni dizajner)

nastanak igre odgovoran legendarni dizajner igara Warren Spector. Možda vam ime "na prvu loptu" ne otkriva mnogo, ali radi se o osobi koja je

zaslužna za igre kao što su *Deus Ex*, *Deus Ex: Invisible War* i *Thief: Deadly Shadows*, a ima svoje prste i u oba *Ultima Underworlda* i *System Shocku*. Dakle, kad

DOBAR, LOŠ, ZAO U gornjem lijevom kutu ekrana nalazi se ikona koja označava trenutnu Mickeyjevu sklonost dobroti odnosno zlu. Budete li pomagali onima koji trebaju pomoć ili bojiti svijet bojama, Mickey će se približavati dobru, budete li 'neistinski', prijeti će na 'tamnu stranu' i postati 'švajdlač'. Zelene točkice su zdravlje.

PROTIVNICI Skupnim imenom nazivaju se Spatters, ima ih raznih vrsta, a život im je udahnuto The Phantom Bkr. Umijeće li kuci iz koje izlaze, prestat će se kotiti, a Mickey će pomoću kista mikie od njih moći učiniti svojim pomoćnicima.

INTERAKTIVAN SVIJET Svijet koji okružuje Mickeyja je interaktivni u najvećoj mogućoj mjeri. Tako je veliki broj objekata i površina u igri moguće jednostavno izmisliti. Ta mogućnost pobuđuje se vrlo koristeći u situaciji kad protivniku izbrisate dio ispod nogu.

STVARANJE

NASTANAK WASTELANDA POČINJE tako što razvojna ekipa na čelu sa Spectorom nabacuje ideje za dizajn igre i priču, a crtači predvođeni Leejem Harkeom počinju izradu konceptualnih artova. U ovoj igri posebni 2D ide-scrolling nivoi bit će implementirani kao premostica između većih 3D prostora. Svaki od tih 2D nivoa inspiriran je nekim od klasičnih Disneyjevih crtica. Slika u pozadini inspirirana je animiranim filmom Clock Cleaners iz 1937. godine u kojem su se uz Mickeyja pojavili Donald i Goofy. Crtači koriste scene iz crtica kao inspiraciju prvo kreiraju konceptualne artove kojima prezentiraju svoju ideju izgleda pojedinih nivoa. Nakon toga na scenu stupaju dizajneri koji zajedno s crtačima dalje oblikuju nivo te ubacuju interaktivne avanturističke elemente u igru. S tim smjernicama ekipa je u mogućnosti konačno izraditi i 3D verziju, udahnuti Mickeyju život i krenuti s testiranjem i ugađanjem.



CLOCK CLEANERS Usporedbom originala i igre, sasvim je jasno što se skriva iza ovog nivoa

odlučio poslušiti se univerzalnim pravilom, a to je povratka iskonskim i gotovo nepoznatim korijenima. Mickey je svoj život u 20-im godinama prošlog stoljeća počeo kao štakor nimalo suptilnog ponašanja a ne dobarica kakvim ga poznamo, pa prema tome možete otprilike dobiti sliku kakav će Mickey biti lik. Na igraćima će pak biti da Mickeyja odvedu smjerom kojim žele navodeći ga da pomaže ili odmaže drugim likovima u igri, čime će utjecati na njegov izgled i sposobnosti. Ipak, najvažnije od svega je da Spector ima namjeru napraviti privlačnu igru koja će originalnim dizajnom natjerati igrače da se smiju, ali i katkad dobro prestraše. Ustupak suvremenom načinu izrade zabavnih sadržaja je tek ubrzanje tempa u skladu s filmskim trendovima (nekoć je prosječan kadar hollywoodskog filma trajao 30-ak sekundi a danas

— Poznavajući Warrenovu kreativnost i inovativnost koju će kombinirati s jednim od svjetski najpoznatijih likova mogu reći da će ljubitelji moći doživjeti iskonskog Mickeyja —

(GRAHAM HOPPER / izvršni potpredsjednik i generalni menadžer, Disney Int. Studios)

i u kojoj glavnu ulogu ima jedan od najpopularnijih showbiz likova u povijesti (Mickey Mouse), svakako je razlog za bezrezervnu pozornost. Na igri radi Spectorov studio Junction Point (koji je 2007. Disney Interactive kupio nakon dugih i teških pregovora koji su s prekidima trajali pune dvije godine) i sa zadovoljstvom možemo konstatirati da se igra neće oslanjati na tehnološke domete da bi postigla uspjeh, nego će u prvom planu biti njegina bit i doista neobična priča. Imamo li na umu tko je glavni junak. U prilog tome već govori i činjenica da se igra izdaje kao Wii ekskluziva zaoblazeći ostale tehnički nadmoćne platforme čiji igrači, naučeni na sasvim drukčije sadržaje, po Spectorovu mišljenju nikako ne bi mogli biti privučeni da igraju igru kojoj je glavni junak Mickey Mouse.

PONOVO ŽIV

Kako bi oživio "karijeru" lika za koji svi znaju ali nitko ne mari, Spector je

traje oko 6). Kako sam već napomenuo, priča bi trebala biti nešto posebno, a zasad znamo da se radi o originalnoj ideji koja svoje porijeklo vuče iz goleme Disneyjeve arhive stavljene Spectoru na raspolaganje i pretpostavke da Walt

SPOSOBNOSTI Osim uobičajenog repertoara platformskog kretanja prepoznatog u 3D svijetu, kao što je skakanje, dvostruko skakanje, udaranje vrtlogom i slično, Mickeyju će najviše pomagati kist pomoću kojeg će na plosni svijet moći 'ispustiti' boju ili razjedivati.



Spector ima što objaviti, onda slušaju i korisnici i industrija. I baš uzimajući u obzir imena i poznate karaktere spomenutih igara, činjenica da se Spector bavi igrom koju sam opisuje kao platformsku avanturu s laganim elementima RPG-a



SLIČICE Donji desni kut ekrana (pogledaj sliku desno) otkriva sličice koje označavaju nekakve specijalne Mickeyjeve sposobnosti koje mijenja svijet i ponašanje NPC-a. Dosađ su poznati sat i televizor. Sat može usporiti vrijeme u igri i omogućiti Mickeyju da napravi nešto što inače ne bi stigao, a televizor može onemogućiti protivnike programom.

— Srž ove igre je ideja o izboru i posljedicama i kako jedno i drugo definira i Mickeyja i igrača koji njime upravlja —
(WARREN SPECTOR / glavni dizajner)

Disney nije bio sklon bacanju nikakvih svojih crteža, radova i skica, bez obzira na njihovu komercijalnu (ne)uspješnost, pri čemu autori konstantno isprepleću fikciju i povijesne činjenice o Disneyjevoj industriji animiranih filmova.

WASTELAND

Spector je tako zamislio usporedni svijet nazvan Wasteland u kojem životare svi zaboravljeni Disneyjevi likovi, zaboravljene atrakcije zabavnih parkova, scene iz filmova koji nikad nisu snimljeni, izbačene scene iz snimljenih filmova, istrošeni kostimi i drugi opskurni ostaci showbiz-a. Ipak, dok Mickey još i uživa određeni status, neki su tipovi vrlo nezadovoljni, počevši od najstarije originalne Disneyjeve zvijezde, a to je Oswald the Lucky Rabbit. Oswald je inače rođen 1926. a nakon prvotnog

uspjeha tvrtka Universal, koja je bila producent Disneyjevih filmova, preotela je Disneyju na temelju potpisanog ugovora



i vlasništvo nad likom i cjelokupnu crtačku ekipu, dok su Disney i njegov

BOJA I RAZRIJEĐIVAČ Još jedna od inovacija u igri omogućiti će nam da damo maštu na volju, potezom kista promijenimo okoliš i promijenimo si i tamo gdje konfiguracija terena ili protivnici odmažu. Naravno, boja i razrijeđivač polako se dopunjavaju s vremenom, no ukoliko su sasvim predmet pomoću kojih se stječu istantne količine jednog i drugog

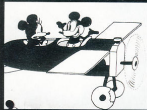
partner Ub Iwerks kao odgovor stvorili Mickeyja. Ipak, pod Universalom kapom Oswald više nije bio ni blizu popularan kao pod Disneyjem, brzo je

MICKEY MOUSE, ŽIVOT I DJELO U KRATKIM CRTAMA

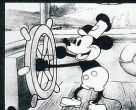
U PRVOJ FAZI nakon samog rođenja Mickey je bio sušta suprotnost simpatičnom bratcu Oswaldu čiju je popularnost napao. Bio je pravi bezobrazni štakor čije se ponašanje u najboljem slučaju moglo opisati kao problematično. Nakon "pobunjeničke" faze neposredno nakon rođenja krajem 20-ih godina prošlog stoljeća, Mickey ulaskom u 30-e na vrhuncu popularnosti postaje civilizirani simpatični miš po ponašanju sličan "normalnom"

čovjeku. Padom popularnosti tijekom 30-ih godina Mickey dobiva ulogu vođe čopora jer se kao novi likovi i spasiitelji pojavljuju Donald, u kojeg je pretočena njegova ljutnja. Goofy, u kojeg je pretočena nespretnost, i Pluto u kojeg su pretočeni ljubav i vjernost. Pad popularnosti nastavlja se u 40-ima u kojima su Donald i Pluto uspješni pa Mickey spada na ulogu usputnog pojavljivanja u Plutovim crticama. Godine 1953. napravljen je i posljednji crtić nazvan

The Simple Things nakon kojeg je Mickey neslužbeno umirovljen kao zvijezda crtica, ali je ostao sveprisutan na satovima, olovkama, majicama i ostalim proizvodima koji su se masovno pojavili otvaranjem Disneylanda kao konačne potvrde Disneyjeve globalne popularnosti. I nakon takve goleme slave i uspješnosti, Mickey se u jednoj neobičnoj računalnoj igri pokušava vratiti na ne staze stare slave, nego u život. Sretno, Mickey!



PLANE CRAZY Prvo Mickeyjevo pojavljivanje u javnosti inspirirano je Lindberghovim letom preko Atlantika. Mickey se ne libi izbaciti Minnie iz aviona kako bi dobio poljubac.



SUPROTNO UVRIJEŽENOM MIŠLJENJU Steamboat Willie nije prvi Mickeyjev crtić, nego prvi ozvučen Mickeyjev crtić koji mu je zapravo i donio svjetsku slavu



DISNEYLAND Iako je Mickey dotad izgubio masovnu popularnost, ipak je na otvaranju originalnog Disneylanda 18. srpnja 1955. bio glavna zvijezda



MICKEY I OSWALD Jedino zajedničko pojavljivanje do Epic Mickeyja zabilježeno je na ovoj posvećenoj slici iz 1935. godine

ATRAKCIJE Svaki od svijetova u Waste Landu inspiriran je nekom od atrakcija iz Disneylanda. Tako je selo Gremlina inspirirano atrakcijom It's a Small World, što će ga sretnicima koji su posjetili Disneyland učiniti poznatim. Naokolo su zasuti gramofoni koji neprekidno sviraju istu melodiju, a moguće ih je razbiti i svijet učiniti milostivo širim.



SKRIVENI PROLAZI

Osim okupacije s protivnicima, igrači će trebati dobro proučavati svijet oko Mickeyja budući da će igra i okoliš imati veliku razinu interaktivnosti. Primjerice, iskoristite li prazninu na kući, moguće je da se iz nje nalazi prolaz za skrivenom nagradom.



— Igrao sam igre iz serijala **Kingdom Hearts**, ali moram reći da mi one nisu bile prevelika inspiracija. One tretiraju Disneyjeve likove znatno konvencionalnije nego što ja to želim —

(WARREN SPECTOR / glavni dizajner)

bliznjima i ponovna izgradnja razrušene obitelji. Definitivno zanimljiv koncept s provlačenjem dubokih i teških tema kroz običnu kompjutersku igru, iako ga djeca, koja će zasigurno najviše igrati igru, zapravo neće shvatiti. Na stranu Oswald, ali glavni negativac bit će Mickeyjev poznati crni neprijatelj The Phantom Blot koji će svojom snagom moći preobratiti žitelje Wastelanda u uzročnike zla. Za igrača će biti najvažnije da će moći odabrati hoće li biti bad guy ili spastelj, Anakin ili Darth Vader.

KIST I RAZJEDIVAČ

Kist i razjedič trebali bi uz klasične platformerske poteze biti glavno Mickeyjevo oružje, kao i bit gameplaya igre Epic Mickey. Mickey će silkanjem i brisanjem oblikovati svijet koji ga okružuje kao i samog sebe. Takav način dizajna osobito se sviđa Warrenu Spectoru koji jednostavno uživa u

svojim ulozima stvaratelja svijetova tako da ne stvara samo kulise nego da njegov svijet dobije i određenu dubinu koju će igrači moći otkriti uporabom kista i razjedičivača i prilagoditi ga na taj način svojim igračkim preferencijama. Uz kist i razjedičivač, stvoren je i sekundarni sustav gameplaya pomoću kojeg igrači stvaraju sličice poput sata ili televizora, koje utječu na ponašanje NPC-a. I ovo, kao i sve prije navedeno zvuči prilično ambiciozno tako da jednostavno moramo pričekati da stvar vidimo u pokretu. Zasad ćemo morati vjerovati da će entuzijazam zanesenijaka kakav je Spector biti dovoljan da se jedan poslušni heroj vrati u život. Vjerujem da je izborom Wilija kao platforme na kojoj će se to pokušati napraviti dobar izbor već zbog samog karaktera konzole i profila njezinih korisnika, ali i činjenice da se radi o najprodavanijoj suvremenoj igračkoj konzoli. Hoće li sve to biti dovoljno vidjet ćemo u prvoj polovini sljedeće godine, kad će se vjerojatno pojaviti i kakav igrivi demo Epic Mickeyja koji ćemo dočekati s primjerenom razinom pažnje i poštovanja koje je već stekao na temelju zasad dostupnih informacija.

Tomislav Tomasić

2D Na 2D rivoima Mickeyjevo kretanje je pojednostavnjeno tako da se od igrača zahtijeva uglavnom kretanje lijevo-desno i skakanje. Pojedine skokove moguće je popažati ako Mickeyje prije toga zavrtimo. Svaki 2D rivo imaat će nekoliko mogućih prolaza a na igraču je da odabere najprikladniji.

zaboravljen, pa je Spector ponukao time odlučiti postaviti ga nezadovoljnim negativcem u Wastelandu. U svijetu igre Oswald je ogorčen samoproglašeni kralj Wastelanda, ljut na Mickeyja zbog kojeg je izgubio popularnost i ljubav oca Walta za čijom pažnjom bolno žudi iako zapravo ne zna točno tko je Walt Disney. I u trenutku kad Mickey slučajno polije razjedičivač po Oswaldovu crtiču Wasteland, biva uvučen u zlosretni paralelni svijet u kojem počinje svoju avanturu.

BAD GUY

Ideja je da Mickey kao ipak pozitivan lik i što se pak kosi s najavama o njegovu izvornom karakteru ima zadatak ponovo socijalizirati Oswalda, otopiti njegov bijes, uključiti ga u svijet i tako steći saveznika koji će mu pomoći riješiti probleme u Wastelandu. Već kroz ove kratke opise vidljiva je težnja isticanja tradicionalnih ljudskih vrijednosti kao što su pomoć



GP
premijsa
360
exclusive

IZAZOV Freakovi, odnosno mutanti će nam uvijek pružati adekvatan izazov i sigurno im nećemo moći uteći bez patnje i znoja

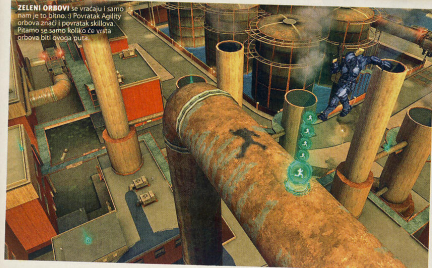
Nova prijetnja, novi rat

Crackdown 2

IZLAZI 2010. ŽANR FREEDOMING AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1-4 PROIZVOĐAČ HUFFMAN GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAME STUDIOS [HTTP://crackdownonline.com/](http://crackdownonline.com/)

Dužnost nas opet poziva natrag u Pacific City, kojim sada vladaju teror, panika i svakodnevna borba za život. Jeste li spremni da još jednom uskočite u čizme Agenta i odskočite tamo negdje na sedamnaesti kat?

ZELENI ORBOVI se vraćaju i sump nam je to bitno. I Povratak Agilny orbova znači i povratak skillova. Pitamo se samo koliko će vrata orbova biti otvorena putu.



N lako je Crackdown u početku prodaje mnogima koga Halo 3 beta nije zanimala proleto ispod radara, riječ o jednoj od najzabavnijih akcijskih igara na Xboxu 360 koju smo svojevremeno smatrali jednom od najboljih iznenađenja gaming sezone 2007., te savršenim izgovorom za konačnu kupnju 360-ice. I premda je prije dvije godine developer Realtime Worlds izjavio da je Crackdown inicijalno zamišljen kao početak serijala, Microsoft navodno nije nanjušio lovu na vrijeme, pa su se realtimeovci prebacili na drugi projekt, APB. David Jones i ekipa iz Realtime Worlds pokazala je interes za razvoj nastavka, no tek po završetku APB-a. U međuvremenu je Microsoft ipak odlučio posegnuti za novčanicom, no sada se na

FACT TABLICA

- _ direktan nastavak originalnog Crackdowna
- _ radnja se odvija 10 godina nakon događaja koje smo sami prouzročili
- _ nastavak će zadržati prepoznatljivi umešno zabavni otvoreni stil igranja
- _ coop za četiri igrača
- _ novi protivnici - Freakovi, opaki mutanti koji će vladati noću
- _ nastavak će biti relativno izazovniji od prethodnika, s protivnicima koji se unapređuju kao i igrač
- _ veći naglasak na priču koja će biti dublja i kompleksnija
- _ misije će biti raznovrsnije i vodene pričom
- _ u pripremi je nekoliko dodatnih kompetitivnih i kooperativnih modova

GOD MODE Razvojni tim nas uvjerava da se više definitivno nećemo osjećati kao bogovi, barem ne u ovoj razini kao prije



NOVI PACIFIC CITY

JEDNA OD RIJETKIH ozbiljnih zamjerki upućenih originalnome Crackdownu je manjak osobnosti grada Pacific Cityja. Sja atmosfera nije bila bogoskoko inspirativna upravo zahvaljujući monotonom i blegom dizajnu okružia. Iako Crackdown odiše prepoznatljivim prezentacijskim stilom, Ruffian nastoji unijeti mnogo više osobnosti u svaki kutak Pacific Cityja, što usput navode kao jedan od prvih zadataka koji su si sami zacrtali na početku razvoja. S obzirom na to da je mjesto radnje ostalo isto, neće biti nepromijenjeno. Svaka će lokacija biti vidno vizualno unaprijeđena i "renovirana", odisat će specifičnim atmosferskim ambijentom, koji će se također mijenjati ovisno o danu i noći, a brojne otprilje poznate lokacije i građevine bit će ili razrušene, ili potpuno napuštene i prepuštene mutantskoj zagađenosti.

— Novi Pacific City je zapravo drugi grad, s potpuno iznova dizajniranim okruženjem i lokacijama, no ipak želimo da igrač stekne osjećaj nepoznatljivosti —

(JAMES COPE, producent)

Realtime Worlds nije moglo čekati, pa je usporedio sa službenom najavom na ovogodišnjem E3-u objanjenjano kako je Crackdown 2 već neko vrijeme na radionome stolu mladog, tek ove godine iz očiti razloga osnovanog, studija Ruffian Gamesa, koji čini gotovo polovina ljudi koji su radili na prethodniku. Nakon ovog saznanja i debitnog teasera, mnogo nam se toga počelo vrjetiti u glavi, u prvome redu zabrinutost i pitanja što će novi developer značiti, da li će se igra mnogo mijenjati i da li to uopće želimo, ako do promjene dode. Očito nismo bili jedini, pa su uskoro počeli sjevat. Intervju, nove informacije i naposljetku demonstracije, što je rezultiralo naglim opuštanjem i optimizmom.

RESIDENT EVIL

Možda smo stekli dojam da smo na kraju Crackdowna učinili dobru stvar, no stavljanje Pacific Cityja u ruke The Agencyja nije bio suviše mudar potez. The Agency se očito ne može nositi s novim velikim problemom, puštenim

misterioznim virusom koji je u roku od deset godina nakon završetka originala mnoge ljude transformirao u moćne divlje mutante. Prekove, s kojima smo se u prethodniku nakratko susreli u onom laboratoriju nakon smaknuća Shi-Genova bossa. Sada ponovo dolazi do još većih nereda, do građanskog rata između ljudi/pokreta otpora koji pokušavaju opstati, razarenih mutanata koji devastiraju sve pred sobom, te Agencije koja samo prikriva svoju guzicu. Igrač se i ovoga puta nalazi u središtu razdora, a ipak ne bismo trebali prigovarati, jer red je da počistimo za sobom i Pacific City još jednom dovedemo u red, još jednom, u ulogu Agentia. Iako to pimalo zvuči kontradiktorno samo zbog činjenice da je dobar dio populacije grada mrtav ili u procesu istrebljenja, developer ovoga puta Pacific City želi učiniti mnogo "življim" i aktivnijim središtem, do te mjere da ga kroz intervjue i najave nazivaju "glavnim sporednim likom" (či će se izgled s vremenom mijenjati (kao u Prototipu, pitamo se).



EKSPLOZIVNO Efekt eksplozije su nešto po čemu originalni Crackdown volimo pamtiti, jer pružili su nam zabavu kao i Crysia II Mercenaries 2



PRVI TRAILER još uvijek budi mnogo pitanja. Tko su prikazani agenti, tko je lik koji je panično bježio tati, na od agenta koji ga je hvatao, te kakav je ono mutanti na kraju

DLC, VEĆ?

KAD SMO SE u glavnome tekstu već dotaknuli "Igralistu" u Pacific Cityju, valja prenijeti i obećanje developera koji garantiraju da će nastavak ponuditi još više slobode i neobveznog zakrivavanja po otvorenom svijetu, pa je tako spomenuto da se definitivno planira s DLC dodacima koji će obogatiti i ovaj faktor igre, a smatraju da će cijena takvih "paketa" biti itekako prihvatljiva, možda i nikakva. Da li nas očekuje samo nastavak superzabavnog Keys to the Cityja ili još ponešto, tek ostaje vidjeti. No poznavajući Microsoft i njihovu politiku vezanu za ovakav sadržaj, možemo se kladiti da se besplatan DLC na Liveu sigurno neće dogoditi.



HOP-LAI Prezentacija igre u dev-modu natjerala nas je da se vratimo originalu i dodatno se "napalimo" na ono što nam C2 i potencijalno brojni DLC-ovi donose

SA STILOM Unaspočito mračniji i ozbiljniji ambijentu, Crackdown 2 je zadržao prepoznatljivi vizualni stil



VOAJERI Nemog navući zastore, nemog navući zastore, nemog... Daj se skini već jednami



— Iako je za sada prikazan samo deathmatch oblik kompetitivnog igranja, pokušavamo uvesti i druge klasične modove poput CTF-a, TDM-a i sličnih —

(STEVE IANETTA, glavni dizajner)

FRAKCIJE

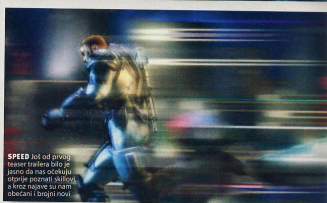
BUĐUĆI DA LOS MUERTOSA, Volka i Shai-Gena više nema (tko zna, možda i ožive; čudni su putovi developera novog), ruffianovci su morali biti kreativni i uiniti nešto u vezi s tim kako nastavak ne bi izgubio svoj prepoznatljiv igracki stil. Ono s čime su došli jest uvođenje novih "frakcija", točnije zaraćenih strana - Freekova (mutanata) i ljudskog pokreta otpora - u centru kojih se nalazi The Agency, The Cell je naziv spomenute zajednice pobunjenika koji sebe vide kao zadnju šansu za opstanak čovječanstva, dok su iz perspektive Agencije ništa više doli obične terorističke organizacije koja je uništila i preuzela jednu od njihovih urednih baza. Kako će se u svemu tome naći igrac i da li će postojati određeni moralni kompas, odnosno hoćemo li birati stranu, još uvijek nije potpuno jasno, kao ni to da li će ove navedene frakcije doista biti jedine.

Za sada ne znamo mnogo detalja koji bi nam konkretno pojasnili na što Ruffian točno cilja, no pretpostavljamo da ima veze s izmjenom dana i noći, budući da se tijekom noći neće samo atmosfera i vizualni promijeniti, nego nas očekuju i novi protivnici, spomenuti mutanti. Uz to, očekuju nas i razne dinamične AI scene i interakcija među NPC likovima i običnim pukom. Nešto kao u GTA-u, recimo. Stanovnika će sada biti mnogo više, a tijekom dana će kroz njihove aktivnosti biti prikazana panika i svakodnevna borba za život. Spomenuto je i to da će grad činiti karakteristični i jedinstvene lokacije, a tijekom jednog intervjua naveden je Hope Springs, koji bi trebao biti "platformersko igralište", kako kažu Crackdown 2 će se u svakom slučaju držati svog prepoznatljivog igrackog stila u velikome otvorenom svijetu, no ovaj put uz dodatke primjetno kompleksniji i bolje razrađenih misija. Za razliku od prethodnika gdje se misije bali i nisu osjećale kao takve zbog potpuno nelinearnog pristupa i činjenice da su se u globalu temeljile samo na uništenju triju bandi, nastavak će nam ponuditi radnijom dosta bogatije misije u kojima će sudjelovati veći broj igrača, te bi trebale biti kvalitetnije stopljene s pričom.



NOVA PRIJETNJA Manji broj frakcija, no veći broj protivnika? Za sada se tako čini.

SPEED Još od prvog teaser trailer-a bilo je jasno da nas očekuju etipije poznati skillovi, a kroz najave su nam obećani i brojni novi



AND - ACTION!

VEĆ SMO SPOMENULI da se način igranja Crackdowna 2 uopće neće razlikovati od originala, iako će ga zadesiti brojna poboljšanja i unaprijeđenja, pogotovo u smislu akcije koja sada izgleda još zabavnije i kompletnije. Ono što nam je prvo došlo do izražaja jest unaprijeđeni sustav hand-to-hand borbe koji više neće činiti samo bazični jednostavni i repetitivni potezi koji ranije baš i nisu pridonosili

zabavi. Iako ne na razini hack & slash igara, sada vidimo prilično kompleksniji i bolji sustav tučnjave, s nekoliko različitih udaraca nogama i rukama koje je međusobno moguće kombinirati, dakako. Tomu treba pridodati i korištenje objekata na koje se nadovezuje posve novi niz poteza i napada. Nažalost, još uvijek ne znamo kolika će razina uništivosti i interakcije s okolinom biti.



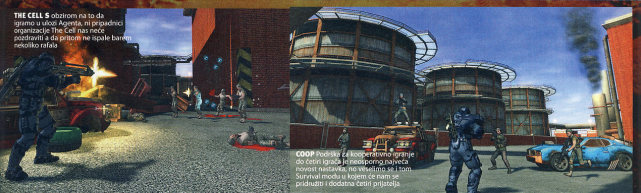
KAOS Akcija nastavka dosegnut će novu razinu kaotičnosti

NAPREDAK Ovdoga puta nas očekuju primjetno kvalitetnije i detaljnije dizajnirani likovi, s mnogo više osobnosti

MAGNETIC GRENADE je jedno od novih prikazanih, i bezimale sumnje najzabavnijih oružja. Zapravo, ako granate su praktički oružja, budući da ćemo ih koristiti kao stick granate kojima ćemo povezivati objekte kao magnetom i sve dlozi u zrak



THE CELLS obzirom na da igraću u ulozu Agenta, ni pripadnici organizacije The Cell nas neće podržavati a da pritom ne ispalje barem nekoliko rafala



COOP Podrška za kooperativno igranje do četiri igrača je neisporučiva, najveća novost nastavlja, no vjerojatno se i sam Survival modu u kojem će nam se pridružiti i dodatna četiri prijatelja

BONUS COOP

RUFFIAN GAMES JE u nekoliko navrata najavljivao da će se uz generalnu podršku za kooperativno igranje pojaviti i novi mod, u kojem će istovremeno moći sudjelovati čak 8 igrača. Taj "Survival" (radni naziv) PvE (Player vs. Environment) mod će na neki način biti povezan s pritom (vjerovatno vezan nekim manje bitnim detaljem, čisto iz razloga da se ne osjeća potpuno dezorijentirano od osnovne radnje iz kampanje), a koliko su smjeli izjaviti, igrat će se na način sličan Horde iz Gearsa, gdje će se 8 igrača boriti protiv masovno brojnih protivnika. Glavni dizajner Steve Linnetta nije se ponosao na taj dodatak i tvrdi da ima ogromni potencijal da ponudi fantastičnu zabavu.



SURVIVAL Osim igrača, horde mutanata i hrpa oruđa. Pitamo se samo na kolikim će se lokacijama ove borbe odvijati.

MULTIPLAIK

S obzirom na to da je Crackdown 2 za sada prikazan samo na TGS-u, i to iz zatvorenih vrata, ne možemo donositi nikakve zaključke. No definitivno ćemo naglasiti da je, uzimajući u obzir sve viđeno i običano, ovo neosporno Crackdown 2 i to nam se jako sviđa. Prvo što dolazi do izražaja jest još veći naglasak na činjenici da C2 u prvome planu nije namijenjen solo igranju, iako je singleplayer podjednako zastupljen kao i prije. Stoga ne bi trebao iznenaditi podatak da ćemo nastavak igrati u

društvu s čak tri igrača, a osim podrške za kooperativno igranje do četiri, bit će prisutno i kompetitivno do 16 igrača. Kooperativno igranje se ni u kojem pogledu neće razlikovati od singleplayera, kada je o misijama i načinu igranja riječ, iako bi se tada trebala javiti potreba za tiskim taktiziranjem, koje će biti prijemkom potrebno u određenim situacijama tijekom kampanje, budući da će biti vrlo izazovne, kako to izjavljuje producent igre James Cope. Za sada je poznato da ćemo kompetitivno igrati samo u obliku klasičnog deathmatcha, a spomenuti su i planovi za druge "klasične" pucačke multiplayer modove i nekakav dodatni PvE coop mod koji se nadovezuje na glavnu kampanju, a u kojem će se čak osam igrača moći udružiti. Iako je multiplayer općenito u vrlo ranoj fazi razvoja, prikazan je deathmatch, koji se čini kao vrlo zabavan, brz, dinamičan i nerijetko kaotičan, što bi trebalo značiti da je srž Crackdowna uspješno transportirana u kompetitivni MP. Vidjeli smo izvođenje ludih skokova, napućavanja u zrak u brze okrete od kojih se vrti u glavi, pucanja iz nekih novih oruđa i slično, ali i "jump-padove" koji će služiti kao odskočne daske. Što nas je na neki način podsjetilo na Quake 3.

U LOVU NA ZELENE ORBOVE

Ako ste Crackdown igrali, onda postoji vrlo vjerojatno velika šansa da vam je potraga za zelenim "agility" orbovima bila jedna od glavnih okupacija, čak i ako niste achievement whore. Jer zeleni orbovi pune Agility, što u prijevodu u najtanjim crtama znači unaprijeđivanje vlastitih sposobnosti poput hulikovskog skakanja i brzine. Te su sposobnosti bile jasno prikazane još u prvome traileru, no dakako, tu su i druge, o kojima

— Svaka će misija ovaj put imati svrhu, a neće imati repetitivni tijek odvijanja kao što je to bilo sa strukturuom 'pronađi bossa, eliminiraj ga' iz originala —

(JAMES COPE, producent)

trenutačno nema dostupnih konkretnih informacija. U originalu je igrar praktički svakim unaprijeđenjem osjećao da je itekako primjetno jači nego ranije, što je do kraja igre prelaslo gotovo u razočaranje, jer teoretski gledano igra je postajala sve jednostavnija usporedo s napretkom. No ovoga puta, mutanti su i to trebali smo se uvjeriti zašto ljudi Pacific Cityja žive u konstantnom strahu i panici. Ono što su nas igre poput Spider-Mana, The Incredible Hulk, Prototypes, pa i Crackdowna do sada učile jest to da u najopasnijim trenucima za naš život uvijek iskoristimo primarnu sposobnost i odskočimo na vrh zgrade/pobjegnemo nedaleko, rekuriramo si energiju i vratimo se natrag u epicentar bitke. Ruffian želi igraru pružiti već i zahtjevniji izazov, posebice u konfliktima s mutantima koji će uvijek napadati u herdama, a čije su fizičke sposobnosti ekvivalent unaprijeđenom agentu. Što bi na kraju trebalo značiti da prednja nećemo imati čak ni prilikom bježanja i skakanja. U prijevodu: mutanti će se unaprijediti paralelno našem napretku. Što se osnovnih igrar elemenata tiče, nismo primijetili nekakve revolucionarne pomake, što je i dobra stvar, jer kontroliranje se, od kretanja Agenta do skakanja i izvođenja nekih naprednijih poteza tijekom "zaključavanja" na protivnika, doima podjednako fluidno, jednostavno i precizno kao prije. O kompletnome arsenalu trenutačno

možemo samo nagađati, no ako je naslutiti po smijelju ruffianovaca kada spominju bogatiji izbor i razornija i naprednija oruđa, mislimo da se imamo čemu veseliti. Crackdown 2 je trenutačno u fazi 65 - 70 posto dovršenosti, a sve do sada prikazano dio je očito rane verzije, koje su u konačnici može poprilično promijeniti. To je prije svega vidljivo u prikazu multiplayera, koji je na TGS-u bio ništa više od praznoglavog napućavanja na opuštenim mapama očito nedovršenog dizajna. Ali to ipak vrijedi samo za onu jednu kratku demonstraciju deathmatcha, dok je u onima koje su pratile solo igru Crackdown 2 ostao dojam relativno mračnije i ozbiljnije prezentacije, premda je zadržao prepoznatljivi crtić/cel shaded stil, te "over the top" način igranja koji krši сва pravila, ponajviše ona fizička. Grafički, poboljšanje i napredak se osjećaju na svakome uglu, od detaljnijeg i domjiljivijeg dizajna likova, do konkretnijeg i manje generičkog dizajna građevina i okoline. Unatoč svemu tome, ali i inicijalnom strahu od novog developera, Crackdown 2 se svakim novim screenshotom i videom doista osjeća kao vjerni nastavak odličnog prethodnika čiju kvalitetu i zabavni faktor neće biti nimalo jednostavno nadmaštiti. Datum izlaska, čak i približan, trenutačno je apsolutna enigma, no u svakom slučaju igru očekujemo nagodinu. **Darko Butić**



ORUŽJA Puni arsenal još uvijek nije poznat, no primijetili smo novi shotgun, novu strelicu, magnetne granate i novi rati gun



HANDS OFF Iznimno nas veseli podatak da je bitka bitica ozbiljno ponova iz konjela i da će bita dosta složenija

Insider

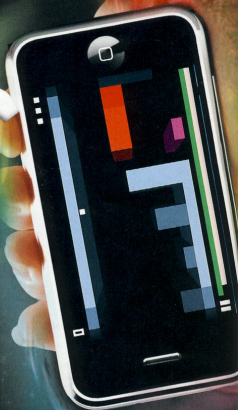
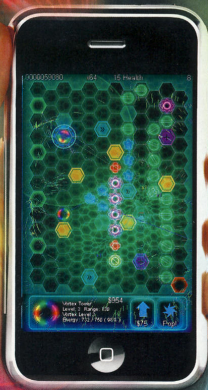
Igre, hardver, izdavači, online, korporativna događanja, top liste i sve što ima ikakve veze sa svijetom gaminga.



Iz džepa
na postolje

U prodaji već dulje od dvije godine, iPhone polako osvaja svijet mobilne telefonije, ali, nekima pomalo neočekivano, i svijet igara. I u oba slučaja donosi značajne promjene.

iEvolucija



U SVIJETU U prodaji od sredine 2007., Appleov mobilni telefon tek je sredinom 2008. postao značajan za igrače, kad je zaživio App Store, digitalna trgovina aplikacijama. Trenutačno se na njoj nudi više od 90.000 aplikacija od kojih velik broj čine igre. Jeftini sustav digitalne distribucije i 70 posto prihoda od svake prodane igre izdavačima je vrlo privlačno, a tržište s više od 50 milijuna iPhonea i iPod Toucheva (koji koriste isti OS pa mogu pokretati iste aplikacije kao iPhone) već neko vrijeme nije zanemarivo. Taj broj polako se približava onom najpopularnijih prijenosnih konzola (PSP-a se dosad prodalo oko 56, a DS-a oko 114 milijuna), a Appleovi uređaji imaju i specifične prednosti koje ih čine opasnim za Sony i Nintendo iako to divovi svijeta igara ne priznaju glasno.

MALO LOŠIJE PO MNOGO MANJOJ CIJENI

Jedna od ključnih opasnosti koje "i" uređaji predstavljaju odnosi se na cijenu igara, znatno nižu od one za prijenosne konzole. Neki će reći da se radi o manje kvalitetnim igrama, što i jest i nije istina. Tehnološki (procesor, memorija) jači od prijenosnih konzola, iPhone ipak nije u potpunosti projektiran za igranje niti ima kontrole fokusirane na takvu upotrebu. S druge strane, umreživost, kamera, GPS



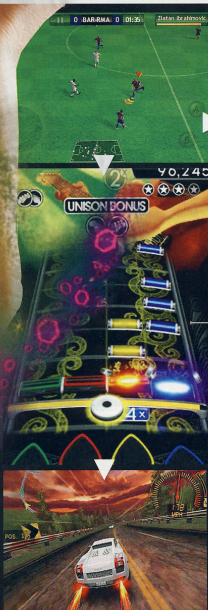
18 Metro 2033



20 DSi XL



21 Edge of Twilight



ZVUČNO IME ZA MALO PARA FIFA 10, Assassin's Creed, Rock Band, Need For Speed... Na iPhoneu dostupni za \$4.99 ili \$9.99. Vrijede li PSP i DS verzije bas, pet puta više koliko su i skuplje?

obzir da mnoge iPhone i iPod Touch igre definitivno nisu jednostavne "igrice" za mobilne telefone nego kompleksni, zanimljivi i grafički intenzivni naslovi koji se mogu mjeriti s onima na PSP-u i DS-u - a prodaju se i po deset puta niže cijeni.

UVIJEK UMRJEŽENI UVIJEK KUPUJU

Dok i iPod Touch s prijenosnim konzolama dijeli ovisnost o Wi-Fi hotspotovima, iPhone se pristupom mreži mobilne telefonije može znatno lakše koristiti za igranje u pokretu, ma gdje se nalazi. A mogućnost kupnje igara u svakom trenutku, u kombinaciji s niskom cijenom jako je prikladna za tzv. impulzivnu kupnju. Princip "imam pola sata vremena - baš mi se nešto igra - da vidim što nude - gle, nova FIFA za siću - idem igrati" teško je pobijediti uređajem koji kupnju novog sadržaja čini znatno složenijim (i skupljim) procesom.

Za iPhone i iPod Touch postoji više od 21.000, za DS oko 3700 a za PSP oko 600 igara

i ekran osjetljiv na dodir daju mogućnost kreatorima igara da naprave inovativne i originalne naslove kakvih na drugim platformama nema.

A ako u većini slučajeva igre za njega i jesu manje kvalitetne, kad se već igrate u pokretu, vjerojatno ste svjesni da ne možete dobiti iskustvo jednako intenzivno kao na velikom ekranu računala ili TV-a. Tako još malo lošije igranje po znatno nižoj cijeni može zvučati primamljivo. Posebno kad se uzme u

Mikrotransakcije - kupnja jeftinih dodatnih sadržaja unutar samih igara - još su jedan element impulzivne kupnje koji na iPhoneu za sada nije jako iskorišten, ali bi u budućnosti mogao izdavačima donositi veliku zaradu. Uz to, ne smije se poreći ni to da su i iPhone

IPHONE

Stvarnost je samo još jedan level

KONCEPT "NADOGRADENE STVARNOSTI" koji mijša sliku okoline ili nekog objekta s digitalno generiranim sadržajem jedan je od budućih smjerova razvoja u svijetu igara, a iPhone je jedan od uređaja na kojem je ta budućnost već počela. Iako za sada tek mali broj iPhone igara koristi ovakve mogućnosti, očekuje se da bi njihov broj mogao narasti i, u kombinaciji s GPS-om i kompasom koji vaše kretanje mogu pozicionirati na stvarnoj mapi, ponuditi sasvim nove koncepte i žanrove.



BESPLATNO DOSTUPNA na App Storeu, hide@twit je jedna od prvih igara koja na jednostavan način koristi koncept nadograđene stvarnosti za iPhone



iPod Touch "igračke" za nešto stariju populaciju od one koja obično sa sobom nosi PSP i DS, a starija populacija (obično) znači i više novca koji se može potrošiti na igre. Sve to argumenti su koje kreatori igra dobro znaju i zbog kojih se svakodnevno za iPhone kao ciljanu platformu odličuje sve više iskusnih i kvalitetnih programerskih studija. Doduše, nisu sve logične na strani iPhonea. Jer kad kupite PSP i DS, sasvim je sigurno da ste ih kupili radi igranja - i s punim vas se pravom može ubrajati u potencijalno tržište. iPhone je ipak u prvom redu telefon i kad izdavači razmišljaju od desetaka milijuna prodanih primjeraka, na umu moraju imati značajan broj korisnika koji i ne pomišljaju da ga upotrijebe kao uređaj za igru. A o tome koliko pristup web stranicama i desecima tisuća drugih aplikacija može odvuci pozornost od igara također bi se dalo govoriti.

BRZO NAPREDOVANJE

Ukratko, iPhone i iPod Touch su platforme koje sve intenzivnije konkuriraju prijenosnim konzolama, a Sony i Nintendo tek ih pokušavaju oponašati elementima poput online trgovina i jeftinih (DSiWare, PSP mini) naslova namijenjenih za kratkotrajnu zabavu. Koliko će takva strategija



DRUKČIJE ALI JEDNAKO DOBRO Retro, bazirane na filmovima i serijama, jednostavno, kompletne ili sasvim drukčije, iPhone i iPod Touch nude velik broj igara kojih nema ni na jednoj drugoj platformi - a sve jeftino i gdje bilo gdje (na slikama: iMech, Dungeon Hunter, Beneath a Steel Sky, Navy Patrol Coastal Defense, Dexter, i Robocalypse: Mobile Mayhem)

Više od 70 posto korisnika iPhonea kaže da je "vrlo zadovoljno" svojim telefonom, dok se kod ostalih brandova taj postotak kreće od 30 do 45 posto

IPHONE

Ono o čemu se ne govori

KAO I PRAKTIČKI SVAKA platforma za igru, i iPhone je od početka na udaru pirata koji nelegalno distribuiraju aplikacije (i igre) za njega, a korisnici ih mogu pokretati na modificiranim (tzv. jailbreak) uređajima. Trenutačno je piratstvo na iPhoneu jako rašireno, pa je u nedavnoj analizi jedan programerski studio utvrdio da 90 posto igrača koji se prijavljuju na online top-listu vezanu uz njihovu igru to čini putem ilegalne verzije igre. Sve su snažniji zahtjevi izdavača prema Appleu da se nelegalno kopiranje zaustavi, no sve dosadašnje zaštitne mjere uključene u nadogradnje firmvera relativno su brzo prošle. Čak se pojavljuju spekulacije da se Apple u ovom području postavio kao i proizvođači konzola kod kojih (iako to nitko neće priznati) prve verzije hardvera često imaju namjerne sigurnosne propuste koji omogućuju ilegalno kopiranje igara što potiče prodaju uređaja.



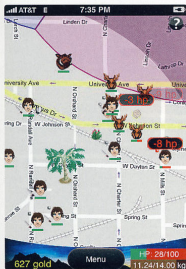


IPHONE

I u pokretu smo umreženi

BROJ IGRAČA MREŽNIH igara s velikim brojem sudionika (MMOG) već godinama raste, a iPhone im omogućuje da budu konstantno prisutni i u bilo kojem trenutku provjere što je s njihovim likom. Za sada još nisu napravili iPhone klijenti koji bi omogućili da se, na primjer, nakratko prijavite u WOW i vidite tko je tamo, ali i o tome se već priča. Ono što iPhone već sada nudi jest priličan broj vlastitih MMO naslova

najrazličitijih stilova i okruženja. Neki su čak i besplatni, neki se održavaju mikrotransakcijama a neki plaćaju kao standardne igre. U svakom slučaju, za kombinaciju socijalizacije i igranja iPhone je vrlo atraktivna platforma, a kako je umrežavanje igara jedan od načina prevencija piratstva, sigurni smo da će sve više iPhone igara u budućnosti imati (ili se oslanjati na) mrežnu komponentu.



SPARKLE IM Jedna od njezkih aplikacija koja omogućuje sudjelovanje u 'velikim' virtualnim svijetovima, Sparkle IM nudi mobilno logiranje i komunikaciju u Second Lifeu



ELIMINATE Razvojni studio ngmoco (Rolando, Toppie) već je pokazao kako voli riskirati s idejama i načinom distribucije pa tako ne čudi njihova odluka da novu igru ponude besplatno. Tako je Eliminate, FPS multiplayer, od nedavno dostupan na App Storeu, kao i paketi s poboljšanjima koji se ipak plaćaju.

→ biti uspješna na duže staze veliko je pitanje jer i PSP i DS su pri kraju svoj petogodišnjeg ciklusa, dok su Appleove uređaje vezani uz mnogo intenzivniji ritam hardvera mobilnih telefona pa se tako obnavljaju na dvogodišnjoj razini. Zato je sve jasnije da klasične prijenosne konzole moraju u sljedećoj generaciji napraviti nešto bitno drukčije kako njihovi korisnici ne bi prešli na tako primamljivu konkurenciju.

U međuvremenu, iPhone se prodaje vrlo dobro i na tržištu usporedljivih telefona osvaja najviše ocjene zadovoljstva korisnika te se približava tržišnom udjelu koji ima već dugi nediđivljivi BlackBerry. To ne samo da je bitno zbog broja uređaja na koje izdavači igra mogu računati nego i zbog toga jer već broj prodanih telefona znači masovniju proizvodnju i nižu cijenu. Dok su iPod Touch i iPhone uređaji (kad se u obzir uzmu troškovi preplate mobilnom operateru) sada još uvijek skuplji od prijenosnih konzola, sljedeće godine vjerojatno neće biti tako. A jeftiniji uređaji s većom ponudom jeftinijih igara sasvim će sigurno ne samo zadržati nego i povećati svoju privlačnost na tržištu. Apple bi bio zaista blavak kad to ne bi iskoristio, a nude mu se dvije mogućnosti: zadržati, proširiti i nadogradivati prijenosnu liniju uređaja te kreirati kućnu konzolu koja bi sličnim pristupom pokušala privući velik dio postojećih korisnika iPhonea i iPod Toucha. Nama se čini najvjerovatnije da će krenuti u oba smjera. **GP**

IPOD TOUCH Iako je dio iPod obitelji pa ga povezujemo s glazbom, Apple ovaj prijenosni uređaj snažno reklamira kao platformu za igru.



WATCHMEN Dugo najavljivana mrežna igra po strip-serijalu loše je prošla zbog problema sa serverima - ali je jedan od ambicioznijih MMO-a za iPhone



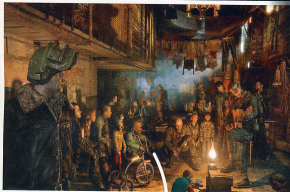
Metro 2033

Jeste li se ikada pitali kako bi S.T.A.L.K.E.R. izgledao da se odvija u podzemlju?

IAKO SU VIDEOIGRE istočnoeuropskih proizvođača uglavnom riskobudžetni projekti koji ne primaju dovoljno pozornosti od tržišta na zapadu, tu i tamo se pojavljuju perspektivni naslovi, a obično je riječ o FPS-u ili avanturi. Ova puta akter je razvojni tim 4A Games, anonimni ukrajinski developer s čijim smo se debitantskim projektom Metro 2033 upoznali još prije 3-4 godine na GC-u, te ga i tada usporedili sa S.T.A.L.K.E.R.-om koji smo u to vrijeme nestrpljivo iščekivali. Prošle se godine pojavio video koji prikazuje igru u njenoj pre-alpha fazi. Napredak je bio očit, no približno kao prošlomjesečni trailer koji je perfektno demonstrirao evoluciju projekta, a Metro 2033 sada napokon izgleda kao potencijalno vrlo zanimljiv naslov na kojem ćemo definitivno držati oko. Najistaknutija kvaliteta Metroa je njena potencijalno sjajna atmosfera, koja je istovremeno prezentacijski impresivna, ali i strašno jezovita, što nas podsjeća na nekoliko naslova koje ispod navodimo.

IGRA

O SAMOJ MEHANIČI još uvijek ne znamo mnogo, iako je vrlo jasno da će Metro 2033 biti na neki način standardni FPS u vrlo završavajućoj i tmušnoj atmosferi od koje prolaze tinci. Usporedbe sa S.T.A.L.K.E.R.-om je nemoguće izbjeći, jednim dijelom zbog činjenice da je nekolicina članova 4A Gamesa radila na toj igri, drugim jer jednostavno odiše stalkerovskim stilom, od vrlo uvjerljivog napucavanja natk na taktiku pucačina, preko izazovnog protivnika, do bitki s raznoraznim frakcijama i mutantima leđa uz leđa s AI suigračima. Na mnogo pitanja još treba odgovoriti: hoće li Metro 2033 biti igra otvorenog svijeta, hoće li biti linearno nastrojena, hoće li u tom slučaju svojim suborcima davati naredbe, hoće li i, unatoč priči, imati bogatu ponudu oružja i opreme kao u S.T.A.L.K.E.R.-u i ističu.



"METRO 2033"

PRICA IGRE TEMELJENA je na istoimenom bestselleru mladog ruskog autora Dmitrija Glukovskog, a vrti se oko određenog apokaliptičnog događaja koji je uništio Zemljinu površinu. Nekolicina preživjelih nastanjuje se i organizira u podzemlju moskovskoga metroa, te se potpuno izolira od vanjskoga svijeta, prihvaćajući činjenicu da su upravo oni možda jedini preživjeli ljudi na planetu.



MUNICIJA JE ZLATO

JOS UVIJEK JE PRERANO pričati o arsenalu, opremi i sličnom, no poznato je da ćemo pucati iz realističnog oružja poput Kalasnjikova i sličnih. 4A Games je obznanio jednu vrlo zanimljivu informaciju, a ta je da će u igri municija biti tretirana kao osnovna valuta. Što mi igraču moglo shvatiti potencijalnu moćnu moru, jer osim što će morati pasti na svaki ispaljeni metak, mora imati na umu da će jedan dio trebati ostaviti za rezervu kako bi se opskrbio drugim predmetima i opremom. Upravo zbog toga oružja poput AK47 bit će praktički superoružja koja nanose najviše štete. Osim, pretpostavljamo vrlo male količine, stvarnog oružja, arsenal će činiti i brojni "tučno izrađeni" improvizirani primjerci koje su napravili mještari podzemlja.



OPET MUTANTI

POSTAPOKALIPTIČNI SETTING bez mutanata ili demona je kao porcija čovjaka bez kajmaka ili luka, pa će se na dočine spodobne pojaviti i u Metro 2033, kao "nuspjeva" iznenađne katastrofe. Kao što vidite, premsa je vrlo slična STALKER-u, a toj spoznajni možete pridodati i to da smo primijetili i anomalije koje i ovom slučaju imaju sličan smrtonosni efekt. Što se igračeve upletenosti u igru tiče, uskočit ćemo u uboga mladića Artyoma, koji je rođen tik prije katastrofe i kojemu je podzemlje dom u kojem je odrastao i u kojem je odgojen. Sada radnja počinje misliti na Fallout, jer Artyom igrom slučaja prvi put biva potaknut da napusti metro i upozna svijet s onu stranu tračnica.



KLAUSTROFOBIA

NI ŽELIMO PRETJEKAVATI u usporedbama, no promatranjem promotivnog materijala Metro 2033 kroz ovaj nam je provalio inkusit u Cystoida, Sleep of Reasonom, i to ne samo zbog toga jer se radi o još jednom ukrajinskom proizvođaču. Klaustrofobija je pravi razlog, klaustrofobija koja bi mogla biti jako često prisutna u ovoj igri, a upotreba plinske maske uz električne zamagljivanja ekrana budi neobjašnjivu jezu. Na svijet će se otvoriti jednom kada izidem iz Metroa, kada upoznamo misteriozne protivnike Dark Ones koji su zaslužni za nastanak anomalija i vrlo vjerojatno za cijelu ovu katastrofu (samo nagađamo), te brojne druge NPC likove i frakcije. Developer još uvijek ne želi otkriti da li ćemo se boriti protiv svih frakcija ili za neke od njih, odnosno hoćemo li birati stranu, no dobro je znati da se Metro 2033 neće odvijati samo u uskom tunelima i zbijenim prostorijama.

davoriala@warezh.hr.org

EA Sports MMA [PS3/X360]

BIG JON MCCARTHY je u igri, a u teaseru smo čuli i glas komentatora Maura Rana



UFC je i u igračkoj industriji DOBIO KONKURENCIJU

Možda je Strikeforce manje poznata organizacija u kojoj su malobrojnija zvučna imena, no Fedor je tu

NAKON BROJNJIH

KONTROVERZIJA i prepucavanja EA-a i predsjednika UFC-a, Dana Whitea, koji je zaplijetio svakom borcu s ugovorom u UFC-u da se upusti u EA-ov projekt, o MMA-u smo napokon saznali nešto više. Kao prvo, prikazan je teaser trailer koji je gotovo isti kao onaj debitantski UFC Undisputedov, no akteri u ovom slučaju su fotorealistično preneseni Brett Rogers i Fedor Emelianenko, koji su ranije ovog mjeseca imali strašno dobar meč u sklopu organizacije Strikeforce, koja će biti nositelj ove igre. Igra trenutno u modificiranom Fight Night Round 4 engineu izgleda jako dobro, no o samoj borbi još uvijek ništa

konkretno, iako je obznajeno da će se kontrola, bilo da je riječ o stand-up borbi, klinču ili parteru, na sličan način, fokusirati na analogne palice. To i ne smatramo lošom idejom, ako uzmemo u obzir vrlo kompleksan i kompliciran sustav kontroliranja u UFC-u. Za sada sve izgleda vrlo obećavajuće, pogotovo kad je riječ o animacijama i detaljnom dizajnu likova.



KARIJERA Očekuje nas navodno bogat i kvalitetno razrađen career mod

GP flash!

Warren Spector, kreator slavnog SF serijala Deus Ex, kaže da još razmišlja o njemu i ima novih ideja koje će plasirati kroz igru drugog imena ali iste tematike

Project Monster

ČUDOVISNI POMAĞAČ Vase će Strikeforce pomagati u napadima, a u igri će se pojaviti i drugi preneseni i razvijeni likovi



Moj prijatelj ČUDOVISTE

Novi naslov kreatora Henryja Hatswortha

PRVI PUT OTKRIVENA prije desetak dana, Project Monster je igra koja još nema izdavača i tek je 30-ak posto dovršena a već privlači pozornost. Riječ je o kombinaciji akcijske igre, avanture i RPG-a i za koje stoji programerski studio Dreamlift, sastavljen od veterana industrije igara među kojima su mnogi kreatori inovativnog "Henry Adventure" koji je izišao ovog proljeća. Project Monster stavlja

vas u ulogu djevojčice Ellie koja u platformskom stilu svladava levelle, te se brine o svom čudovistu koje joj pomaže na različite načine. Naravno, riječ je o spašavanju svijeta. Igra prema do sada viđenom izgleda vrlo dobro a Peter Ong, jedan od osnivača Dreamlifta, kaže da je pokupila elemente i motivaciju iz Metroida, Castlevanije, Mega Mana, Pokemona i Super Marja. S takvom zbirkom hitova kao uzorima, možemo li uopće sumnjati da će i ove biti vrijedno igranja?





Damiir Đurović

Star Trek Online dobro datum izlaska

SVI TREKIJI SIROM svijeta konačno će dobiti toliko željenu virtualnu verziju svojeg omiljenog SF serijala. Cryptic Studios i Atari službeno su objavili kako beta testiranja napreduju bez većih problema te da, ne dogode li se neki ozbiljniji problemi, igra namjeravaju pustiti u prodaju 2. veljače! Nadamo se samo ovaj put mnogo boljem proizvodu od njihova najnovijeg MMORPG uratka Champions Onlinea.



Guild Wars 2 tek u 2011.

SVI SMO GA očekivali ranije, ali Guild Wars 2, kako stvari stoje, nećemo imati priliku zaigrati u dovršenoj verziji prije 2011. Potvrđeno je u nedavnom razgovoru NCsofta s njihovim investitorima kako razvoj igre napreduje dobro te da iduće godine definitivno kreće u fazu beta testiranja. Jedan od razloga za kasniji izlazak igre sigurno je i velika konkurencija. Iduće godine nam izlazi veliki BioWareov Star Wars: The Old Republic kao i najavljivani Blizzardova nova ekspanzija za World of Warcraft.



Na čemu radi 38 Studios?

PRIJE DVIJE GODINE okupljena vrhunska ekipa game dizajnera, pisaca i artista u tajnosti radi na svome golemom novom MMORPG projektu. No iako se mediji iz mjeseca u mjesec trude dobiti informaciju o čemu se točno radi i nikakvih službenih potvrda još uvijek nema. Posljednja vijest je da 38 Studios veliko otkrivanje svoje ambiciozne igre kodnoga naziva Copernicus priprema za početak 2010.



DSi XL

Velika KONZOLA za velike IGRAČE

Nintendo napada novu demografiju

NAKON ŠTO JE vijest procurila u javnost, Nintendo je potvrdio da priprema novu verziju DSi konzole koja će u Japanu krenuti s prodajom već 21. studenog. Nova se konzola zove DSi XL (u Japanu DSi LL jer tamo "LL" označava najveći konfekcijski broj) te se ne radi o zamjeni za DSi nego o alternativni. Naime, DSi XL po većini je karakteristika jednak DSi-u a ključna je veličina. Dimenzije su mu 161 x 91 x 21 mm (originalni DSi je 136 x 75 x 18 mm), a ekran je u dijagonalu čak 10,6 cm (DSi ima 8,25). Ako vam se čini da tako velika konzola teško da se može nazvati prijenosnom, djelomično ste u pravu, no Nintendo njome namjerava privući

do sada relativno zapostavljeni dio tržišta: starije osobe. Njima bi trebalo odgovarati veći ekran s većom slikom (iako će različitosti

biti isti kao kod DSi-a) te dodatna pisalica veličine standardne kermijske olovke koja će dolaziti u paketu. Imat će DSi i "obični" stylus za one koji imaju spretniji ili manje prste, a njih će možda zanimati još jedna specifičnost DSi XL-a: bolja preglednost. Njegovi ekran, naime, ne samo da će biti veći nego će imati i mnogo širi kut gledanja, što znači da će dobro vidjeti što se događa na ekranu. Predsjednik Nintendo Satoru Iwata izjavio je da u budućnosti očekuje više naslova prilagođenih stilu igre pri kojem više sudionika gleda jedan ekran i izmjenjuje se za kontrolama. Osim što će biti veći, DSi XL će imati jaču bateriju koja će konzolu održavati na životu 4-5 sati pri najjačoj razini osvjetljenja ekrana. Što je oko 20 posto dulje nego što može DSi – a s minimalnom razinom osvjetljenja čak do 17 sati.



GP flash!

Iz programerskog studija Rare ponužuju da razmatraju povratak FPS žanru (što se sjeća Perfect Dark?), a i spremaju se za Natal. Spojimo dva i dva...

Sonic & SEGA All-Stars Racing



KLASIKA
Otkadn dizajn vozila, a de strane poznatih likova. Što nam ova treba.

SEGINE MASKOTE OPET NA BROJU

[PS3/X360/Wii/DS]

Sonic je tu, Dr. Eggman, Tails i brojni drugi Segini likovi, pa čak i Ryo Hazuki

SEGINE I NINTENDOVE igre s all-star sastavima likova iz najpopularnijih franšiza nikada nisu bile osobito zanimljive, osim nekolicom iznimki. Sega ovoga puta to želi promijeniti i okuplja poznatu škvadru na čelu sa Sonicom, koju stavlja u karting utрку, na što smo oduvijek bili slabi, od Mario Karta do Crash Team Racinga i drugih. Sonic

i ekipa će se voziti po brojnim različitim lokacijama vjerno prenesenim iz okruženja Seginih franšiza iz kojih ti likovi zapravo potječu. Svaki će se lik voziti u karakterističnom vozilu, a igra se neće ograničiti samo na jednu vrstu vozila, pa će tako neki likovi voziti avion, drugi motocikl, a treći - banane (Aiaia, naravno). Sve što smo do sada voljeli u raznim igrama pojaviti će se i ovdje, od power-upova do raznih tajnih prečaca i slično. Utjeka u Sonic & SEGA All-Stars Racingu počinje nagodinu.



POMALNO TMURNO?
Za početak prodaje u Japanu najavljene su konzole tamnocrvene, tamnosmeđe i bijele boje

Japanaska cijena konzole bit će 20.000 jena (oko \$220 ili oko 1000 kn), a europska i američka nisu objavljene iako nova konzola na ta tržišta stiže već početkom sljedeće godine. Zna se samo da će biti skuplji od DSi-a, ali će dolaziti s predinstaliranim DSiWare igrama i programima. U Japanu će to biti DSi Browser, Flipnote Studio, Brain Age Express: Arts & Letters, Brain Age Express: Jiten, i rječnik Meikyou Kokugo Rakubiki Jiten. Definitivno izbor koji se čini namijenjen "ozbiljnijim" kupcima.

SLJEDJEĆA KONZOLA STALNO UMREŽENA?

U razgovoru nevezanom uz DSi XL, predsjednik Nintendo Satoru Iwata izjavio je da bi njihova sljedeća prijenosna konzola (dalje ne DSi XL, nego nešto drugo) mogla imati podršku za pristup Internetu (da bismo online igrice igrali) putem 3G mreže, ali čemu bi cijena spajanja bile uključene u cijenu uređaja. Konzola bi tako bila skuplja, ali bi nudila stalnu umreženost, što znači i mogućnost da u bilo kojem trenutku kupujemo igre. Isto već nudi Amazonov čitav elektronika. Igrači Kindle, pomoću kojeg je moguće kupovati knjige koje su besplatno dostavljaju na već uređaj. Stalna umreženost iPhonea ne treba ni spominjati, jer Appleov telefon kreatori konzola vrlo dobro poznaju kao glavnog konkurenta svojim proizvodima.

Izranja iz mraka

Još jedna priča o podijeljenom svijetu

PRVI PUT PRIKAZAN na prošlogodišnjem Tokio Games Showu, Edge of Twilight polako se razvija i primiče datumu izlaska. Nedavno smo imali priliku pogledati neke nove animacije i slike iz ove igre te moramo reći da nam se jako sviđalo ono što smo vidjeli. Riječ je o kombinaciji akcijske igre, avanture i RPG-a, smještenoj u čudnovati svijet podijeljen na dva dijela: svijetli i tamni. Naravno, sukob između crnog i bijelog je neizbježan, a glavni lik igre ima tu sreću – ili nesreću – da se može kretati u obje "dimenzije" te je jedini koji može spriječiti nadolazeću katastrofu. Lex (kako se zove), naime, miješanac je stanovnika svijeta i tame te se njegov lik mijenja ovisno o tome gdje se nalazi. Na svijetu je snažan i grub momak koji se bori čudnovatim spojem mača i puške, a u mraku vitko i spretno biće koje udara kandžama i može usporiti vrijeme. U oba slučaja, svijet u kojem se akcija odvija je dizajniran u steampunk stilu a likovi i oružja definitivno su inspirirani i japanskim RPG naslovima. Koliko smo imali prilike vidjeti i saznati, igra će uključivati istraživanje gradova, ali i lokacija izvan njih, komunikaciju s raznolikim likovima od kojih će vas neki prihvatiti, dok će drugi iskazivati odojnost prema vašem miješanom porijeklu, rješavanje zagonetki te dosta borbe i platformskih elemenata. Jedna od usporedbi koja nam se sama od sebe nameće je i serijal Soul Reaver, na koji nas EoT podsjeća po više elemenata. Svakako je najviše sjećanja izazvalo prebacivanje između svjetova korištenjem portala koji mijenjaju lokaciju oko vas i tako otvaraju nove načine za napredovanje. Uz to, treba istaknuti i zanimljivu te vrlo intenzivnu borbu koja pomalo podsjeća na God of War, s tim da je protivnici moguće svladati na više načina, a moguće ih je i navesti da se međusobno ozljeđuju. Velike količine knji koje smo vidjeli garantiraju da će igra biti označena s barem "16+" – a ako i ostatak igre bude toliko kvalitetan kao slike i animacije koje smo vidjeli, i ocjena bi mogla pasti u istu kategoriju.



IZ SVJETLA U TAMU Promjena 'svijeta' utječe na izgled glavnog lika, ali i lokacije, te otvarati nove putove i načine interakcije s objektima

KOMPENZIRAM, I JOŠ KAKO

Glavni lik ima oružje kojim bi dobro pristajao naziv 'gunblade' – ali to je već iskoristeno u serijalu Final Fantasy

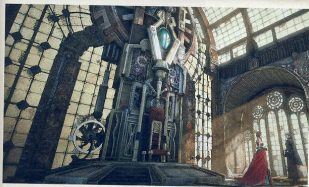


KRVAVO Prizori borbe koje smo vidjeli uvijek su završavali velikim količinama crvenila



URBANO I

ORGANSKO Do sada prikazane lokacije svjedoče o zanimljivom i dobro dizajniranom svijetu – kako u gradu (ili gradovima?) tako i izvan njega



VIKTORIJANSKI Neke lokacije i odjeća likova izgledaju kao da su iz prijelaza s 19. u 20. stoljeće

Autori igre

EDGE OF TWILIGHT proizvod je australske programerske kompanije FuzzyEye, osnovane još 2001., ali, zanimljivo, bez ijedne igre koju bi mogli nazvati svojom. Doduše, u današnje vrijeme to ne znači mnogo jer postoji velik broj programerskih kompanija koje odraduju manje ili veće zadatke na "tuđim" igrama i zapravo nikad ne "potpišu" neki naslov. Ono što se sasvim sigurno može reći jest to da momci imaju dobre grafičare jer je vizualni stil igre vrlo privlačan, a očito imaju i velike ambicije jer su web stranice igre (<http://www.edge-of-twilight.com>) počeli kreirati na engleskom i japanskom jeziku.

AKCIJA I REKREACIJA



NEED FOR SPEED NITRO Wii / NDS

Budući da je Need for Speed SHIFT preskočio Nintendove konzole, EA se sada iskupio i napravio novi izdanak NFS franšize ekskluzivno za Wii i DSi. SHIFT je otisao u smjeru autentične simulacije, a NITRO nudi povratak na arkadnu jurnjavu koji će zadovoljiti i hard-core poklonike ove trkačke sage. Izazova za igrač svih nivoa vještine nipošto neće manjkati, i bit će zakačeni za ovaj visoko-oktanski cirkus čim ga umetnete u vaše konzole. Jedinstveni vizualni stil, licencirani automobili, preinake bolida po ukusu svakog igrača, pa čak i policijske potjere – NITRO je kao "best of" kompilacija Need for Speed svijeta upakirana u jedan nezaboravan naslov!



NEW SUPER MARIO BROTHERS Wii

Ovaj Super Mario naslov vratit će vas u zlatne dane Super Mario serijala, no ovoga puta ćete u umešnom Mario svijetu moći uživati i s prijateljima. Pozovite još tri prijatelja i upustite se u natjecateljsku i kooperativnu multiplayer zabavu! Uzbudljivi izazovi i uvrnuti nivoi nasmijat će vas do suza ali i uposliti vaše reflekse. Provjerite zašto su Mario i njegovi prijatelji još uvijek na vrhu raznovrsnog žanra platformskih igara.



CARS: RACE O RAMA Wii / NDS / PS3 / PS2 / PSP

U ovom umešnom naslovu igrači će se moći natjecati protiv novih likova, odnosno novih automobila, i kreirati vlastitu verziju glavnog junaka, Lightninga McQueena, odnosno po naški – Jurića. Sa svakom novom utrkom otključat ćete dio sadržaja ili neki novi dodatak za našeg simpatičnog protagonista. Tu su i nove staze, poput Radiator Springs Speedwaya, Santa Carburere, Motoropolis Ciriya ili Autovite te pregršt novih mini-igara. Neka utrke počnu!



Wii FIT PLUS

Ovo nevjerojatno izdanje donosi vam sve one vježbe u kojima ste mogli uživati trenirajući uz Wii Fit, i još 50% više sadržaja, uključujući 15 novih vježbi ravnoteže i 6 novih vježbi snage te joga aktivnosti. Tu su i nove mini igre te multiplayer opcije. Wii Fit Plus dolazi i kao samostalan sustav i u paketu sa Wii Balance Boardom. Od osnova step-aerobika do simulacije snowboardinga, od boksačkih vježbi zagrijavanja do džoginga, Wii Fit Plus nudi doista širok spektar zabavnih i zdravih aktivnosti koje će vas držati zainteresiranima za vježbanje i potaknuti i ostatak obitelji na malo rekreacije. Ili puno rekreacije! Bez obzira na to koliko vježbali, vježbanje vam ovdje neće biti psihički naporno ni dosadno. Wii Fit Plus promijenit će način na koji gledate na tjelovježbu. Ništa ne možete izgubiti - Wii Fit Plus je čisti dobitak! Upoznajte svoje tijelo, vježbajte, pratite svoj napredak, i što je najvažnije – dobro se zabavite!

DRAGON AGE: ORIGINS PC / XBOX360

Ovaj je vrhunski naslov najbolji fantasy RPG kojeg ćete ove godine imati prilike zaigrati. U ulogu ste Sivog Stražara, jednog od posljednjih pripadnika legendarnog reda čuvara koji bi trebao ujediniti suprotstavljena kraljevstva protiv mračnih sila, a kako ćete to učiniti, ovisi isključivo o vama. Svaki izbor vodi vas u drugom pravcu,

svaka odluka mijenja priču. Tisuće vještina, sposobnosti, oružja, oklopa i magičnih predmeta stajat će vam na raspolaganju, a svaki će igrače uživati u svojoj jedinstvenoj verziji ove epske pustolovine. Apsolutno nelinearno iskustvo, velika dubina i složenost, brojni likovi i prekrasni vizuali – ova se nesvakidašnja igra ne smije propustiti! Svi kupci originalne igre Dragon Age: Origins u kutiji će dobiti i dvije posebne šifre – jedna šifra će aktivirati moćni Blood Dragon oklop, a druga otključati bonus lika – snažnog Shalea, ratnika načinjenog od kamena.



MARIO & LUIGI BOWSER'S INSIDE STORY NDS

Naši su se junaci ovoga puta doista našli u nebranu grožđu! Njihov ih je vječiti neprijatelj Bowser uspio – progutati! U njegovom se želucu našla i princeza Peach, i par poduzetnih vodoinstalatera će sada morati upotrijebiti svu svoju vještinu i znanje kako

bi se u minijaturnom izdanju kroz Bowserovo tijelo probili do svoje prijateljice i spasili stvar. Novi super-hit za DSi nas stavlja u uvrtuti mikro-svemir Bowserove unutrašnjosti, pa možete očekivati doista šašave nivoe i urnebesne situacije u pravom Super Mario stilu. I budite sigurni da ćete Bowsera ovoga puta, sasvim doslovno, upoznati i – iznutra!



POKEMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF SKY NDS

Explorers of Darkness i Explorers of Time zajedno su prodani u više od 10 milijuna primjeraka, a Explorers of Sky sada cijeli serijal doslovno diže na višu razinu! Ovoga se puta tajanstvene tamnice, odnosno borilišta na kojima ćete hvatati

Pokemone neprestano mijenjaju, tako da ne postoji mogućnost da dvaput prolazite kroz isto područje, što će svakako doprinijeti raznovrsnosti i zanimljivosti misija. Povećao se i izbor početnih Pokémona, a i ukupan broj Pokémona koje možete uhvatiti, koji se sada popeo na više od 490.



GHOSTBUSTERS Wii / NDS / PC / PS3 / XBOX360

Jedna od najpopularnijih akcijskih komedija svih vremena vraća nam se u digitaliziranom izdanju kao multiplatformski igrači treće sezone. Istjerivači duhova jure u novu pustolovinu koju su osmislili originalni kreatori filmske franšize. Manhattan je gotovo u potpunosti pod kontrolom duhova i drugih nadnaravnih stvorenja a na vama je da im se pokušate suprotstaviti. U ulogu ste mladog novaka u redovima Istjerivača, a pridružiti ćete se originalnoj Ghostbuster postavi. Opremljeni mnoštvom najrazličitijih uređaja i sprava, morat ćete loviti, svladati i uhvatiti širok spektar nevjerojatnih ekto plazmatskih napasti i naroguših demona te još jednom očistiti New York od ove najnovije onostrane pošasti.

ASSASSIN'S CREED 2 PS3 / XBOX360

Tisućljetna borba templara i plaćenika se nastavlja, a nastavlja se i Assassin's Creed. Priča će ovaj puta biti puno dinamičnija i nelinearnija od prošlog nastavka. Postoji i više tipova misija nego što ih je bilo u prvom dijelu, a gotovo svaka od oko 200 misija u igri sadržavat će vlastitu priču. Borba sada uključuje obrane i protuudarce, ali i mogućnosti poput uzimanja oružja protivniku te posebne pokrete.

Ako je suditi po nevjerojatno napravljenim foršanim i prvim dojmovima, Assassin's Creed 2 bi mogao biti jedan od najvećih hitova predbožićnog razdoblja.



GP most wanted

FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

1.

Assassin's Creed II

Ubisoft (PS3, X360, PC)

Review code je na putu, traju unutarnje borbe i spletna u redakciji oko toga tko će ga se prvi dočepati



2.

Mass Effect 2

EA Games (X360, PC)

BioWare iz dana u dan izbacuje nove trailere, a mi ih uporno izbjegavamo u strahu od katastrofalnih spoilera



3.

The Saboteur

EA Games (PS3, X360, PC)

Zašto je EA otpustio brdo ljudi iz Pandemica? Znaju li oni o svom najčekivijem naslovu dosad nešto što mi ne znamo?



4.

Gran Turismo 5

SCE (PS3)

Tako blizu a tako daleko, osim što još uvijek ne znamo službeni datum izlaska u Europi, vražji Japanci nas svaki tjedan vuču za nos fantastičnim novim screenshotovima



GP igrali smo



26

Bayonetta

The sexiest ass... ktm glavni lik igre, ikad.



Nema pauze

Kako stvari stoje, ove ćemo godine vjerojatno prvi put požaliti što smo neke nedovršene igre odlučili ostaviti za početak sljedeće godine, kada obično vlada suša što se tiče velikih hitova. Ono što smo si napravili do krajnosti je kontraproduktivno, kako za slobodno vrijeme, tako i za zdravlje, jer s obzirom na naknadnost prvog kvartala 2010. potencijalnim megahitovima, već smo se počeli opskrbljivati zalihama kave i Red Bulla. Neke od tih igara najavljujemo na idućim stranicama: od BioShocka 2 čije prve razine su konačno demonstrirane, preko Avatar: The Gamea koji ipak dolazi iz radnog stola gotovo nepogrešivog Ubisoft Montreaula, do S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyata čiji nam je očekivano jezoviti teaser potvrdio da Ukrajinci nisu izgubili smisao za stvaranje savršene postapokaliptične atmosfere. Dok ovo čitate, mi vjerojatno još uvijek igramo novog Jaka i Daxtera, a Tomo užu su Japanci toliko poludjeli za Bayonetom. Ostavite se na trenutak Modern Warfarea 2 i o spomenutim naslovima saznajte nešto više. _D. Botić

26 _ Bayonetta

28 _ S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

30 _ BioShock 2

31 _ Jak and Daxter: The Lost Frontier

32 _ Avatar: The Game

GP foto



32

Avatar: The Game

Igra po špranci najsкупљег filma svih vremena na kojem je radio dio njenog razvojnog tima



LETEĆI Leteće je protivnike najlakše riješiti vatrenim oružjem, bilo onim s nogu bilo ručnim

Jednom riječju WOW!

Bayonetta

Ako je postojala sumnja hoće li Kamiya ponoviti Danteov uspjeh s Bayonettom, sad je nestala. Nova franšiza je na pomolu

IZLAZI 8. SLJEĐUĆA ZAHVALJUSKA AVANTURA IGRAČI: PROIZVOĐAČ PLATINUMGAMES IZDAVAČ SEGA [HTTP://WWW.SEGA.CO.UK/PLATINUMGAMES/BAYONETTA](http://www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta) PLATFORME PS3/X360

Početkom ove godine mogli ste u GamePlayu pročitati ambiciozne najave rođenja nove akcijske heroine u čiju je snagu i probojnost u tom trenutku bez rezerve vjerovao samo njezin tvorac Hideki Kamiya. Kad nam je konačno prije nekoliko tjedana u rukama završila preview verzija Bayonette, sve što možemo reći je "wow!". Kamiya ne samo da je uspio stvoriti najljepši ženski igrić lik čije će savršeno tijelo, zavodljivo lice i seksi glas sa školovanim oxfordskim naglaskom dominirati svakom scenom u igri, nego je ponovo uspio pogoditi pravi omjer over-the-top akcije, totalne "coolerstine" glavnog lika i zanimljive priče koja se u ovom slučaju na prilično originalan način osvrće na andeosku (pa čak i kršćansku) tematiku, čime bi mogla izazvati pozornost naših dušobrižnika samo kad bi čitali GamePlay i igrali igru. Osim toga, igra je prepuna dodatnih stiliziranih sadržaja koji u paketu doista izgledaju spektakularno, te je gotovo nemoguće pronaći detalji na koji ekipa iz PlatinumGamesa nije obratila pozornost. Preview koji smo mi dobili zapravo je

FACT TABLICA

- ...tvorac igre Hideki Kamiya (DMC, Viewtiful Joe, Okami)
- ...neprekidna akcija tijekom cijele igre
- ...prekрасna grafika na čelu s glavnim likom
- ...fantastična koreografija borbe
- ...bossovi nevidenih proporcija

cjelovita igra s nekoliko nedorađenih segmenata, a prvo će poglavlje poslužiti kao svojevrsni uvod u priču i upoznati nas s osnovnim načinima upravljanja Bayonettom. Oni koji su igrali serijal DMC odmah će primijetiti sličnosti, no ovaj put sličnosti su dobre, pozitivne a u Bayonettu ih je ubacio njihov tvorac koji to i ne pokušava skriti.

DANTE WHO?

Kako uopće opisati spektakularnu akciju koja se cijelo vrijeme odvija za vrijeme igranja Bayonette? Možda da počnemo od osnova. Bayonetta može udarati rukom i nogom, eskivirati, pucati iz vatrenog oružja i skakati. Udarci rukom variraju ovisno o tome koristi



VELIKI Kad kažemo da su bossovi jedan veći od drugih, možda ovo pomogne u stvaranju perspektive



KRV DO KOJENJA Mrtvace je pojedinih proizvođača brutalno je, no nije to ona brutalnost kakvu istraživa primjenice Kratos, ovo je nešto mnogo benignije i lakše prihvatljivo



BOSS Energija svakog bossa prikazana je u donjem desnom kutu. Neki, poput ovog, imaju višestruku liniju, no dosad srećom nismo našli ni ni jednog kojem se energija obnavlja

ORUŽJA

U PRVOM TEKSTU o Bayonetti već smo ispričali priču o pištoljima na rukama i nogama, no osim njih pojavile su se i neizbježne sačmarice, mač, bazuka i kandže. Neka oružja Bayonetta će stići napredovanjem, neka će morati kupiti, no bitno je da se može koristiti i onim protivnika. Naime, neki protivnici ispuštaju će nakon poraza oružja koja Bayonetta može pokupiti i koristiti za nove spektakularne napade. Kvala je u tome što njihovo trajanje nije bezgranično, te će se nakon nekoliko dobrih udara svaka od tih animiranih igračka potrošiti. Zadnje oružje nazvano je Beat Within, a to je ustvari Bayonetta sposobnost da se transformira u određenu životinju i iskoristi njezine sposobnosti u skladu s aktualnom

situacijom. Postoje još razni načini kojima se Bayonetta može dobro opremiti za borbu, no nešto ćemo sačuvati za recenziju.



KATANA Nakon nekoliko odigranih poglavlja Bayonetta stječe mogućnost korištenja shoguna i katane koja pak otvara mogućnost novih spektakularnih napada.



PIŠTOLI Protivnike je moguće svadati pištoljima, no u ovoj igri to nije jedina metoda. Korištenje vatrenog oružja djeluje poput svetogro



BAZOOKA
Kad je
Dante nakon
križetke
DME-a dobro
baciš taktiku,
Bayonetta je
bazooku dobila
već u prvom
reputu



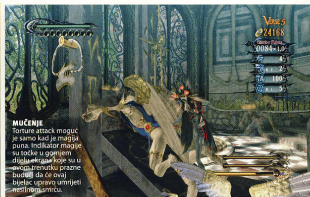
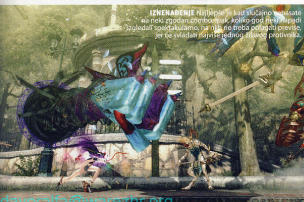
I Bayonetta hladno oružje ili golu ruku, baš kao što vatra iz vatrenog oružja ovisi o vrsti oružja. O broju kombinacija udara ne vrijedi trošiti riječi. To jednostavno morate vidjeti i isprobati, a kako bi nam igru učinila što spektakularnijom, prilikom svakog učitanja Bayonetta šee ekranom spremna na akciju, dok je sa strane lista comboa s naznakom koliko su puta izvedeni tijekom igre. Ovdje je moguće koncentrirati se i naučiti nekoliko kombinacija



HODANJE PO ZIDU
Kad Mjesec izide, Bayonetta može hodati po zidovima. Ta mogućnost dostupna je samo u određenim dijelovima igre.

za sljedeći nivo iako je u žaru borbe s masivnim protivnicima koji oduzimaju dah vrlo lako zaboraviti na sve i jednostavno toga jedinstveno mahinoto mlati po tipkama kontrolera u strahu za Bayonettin život. Navedeno je gotovo jednako zabavno pri čemu će niže razine težine omogućiti već stupanj automatike u izvođenju, no tko se malo ne pomuči, neće dobiti potpuni doživljaj. Brzina u eskivaciji protivničkih napada aktivirat će Witch Time koji traje nekoliko

IZNENADNJE Nije li to, kao slučajno, baš tako neki zgodan combo? Iako gotovo nikad ne postoji, baš tako zgodan, pa nije na traga ostojiti previše, jer će svladati najviše jednog nivoa protivnika.



MUČENIK
Torture attack moguć je samo kad je magija puna, indikator magije su točke u gornjem dijelu ekrana koje su u ovom trenutku prazne, i gdje da će ovaj bijes, spravo umrijeti nestalimastru.



sekundi u kojima su protivnici potpuno usporjeni pa ih je znatno lakše svladati. Kad sam poželio zapucati, počeo je novi show jer Bayonetta ima oružja u rukama, ali i vezana uz potpetice svojih cipela, pa može otvoriti vatre iz gotovo nezamislivih situacija koje je također moguće isprobati tijekom učitanja nivoa.

PUN POGODAK
Kao jedna od najcjenovitejših mogućnosti pokazalo se hodanje po zidovima

NAPADNI ME NJEŽO
BAYONETTA CE ZA posebne napade koristi svoju dugačku, sjajnu kosu koja se oblikuje u najrazličitije oblike. Kako Bayonettina kosa čini i njezinu odjeću, posebne akcije oblik se golu kosu, kao da sve datko nije bilo dovoljno atraktivno. U svakom slučaju, postoje tri vrste posebnih napada. Prvi je Wicked Weave koji se startanjem odgovarajućeg comboa pokrenuti ogromne šake i noge koje će razbacivati protivnike uokolo. Drugi su Torture Attacks koji pozivaju groteskne sprave za mučenje na kojima će protivnici završiti život u patnji. Treći su Climax napadi kojima se Bayonetta služi kako bi eliminirala visoko rangirane anđele. Usvaki predstavljaju neki vid fataliteta ili završnog udara kojim Bayonetta dokrajać takve velike protivnike na spektakularan način.



TORTURE ATTACK Jedna varijacija na temu je pojavljivanje debelog lanca kojim će Bayonetta anđela naručano budozavanom približiti Svoritelju



koje je Bayonetta omogućeno samo kad je Mjesec na nebu; vrlo je korisno u situacijama kad je trebalo pobjeći pred rijekom lave ili se popeti do inače nedostižnog ruba neke prepreke. Što se tiče samog dizajna igre, tu je teško pronaći neku zamjenu. Igra je toliko dobro koncipirana i toliko dobro popunjena dodatnim sadržajima koji će spriječiti bilo kakvo padanje u dosadu, a sve to posloženo je na primamljiv, zabavan i luksuzan način, pa je teško odoljeti želji da se iščitavaju knjige o povijesti vještica i anđela, razgledavaju i kupuju poboljšanja u trgovini/kaficu nazvanom Gates of Hell, miješaju pripravi za snagu, zdravlje, magiju i sl. I tako, malo-pomalo, na broju je nekoliko ključnih karakteristika igre, dok ćemo nekoliko detalja ipak ostaviti za recenziju završne inačice a treba ostaviti i određenu rezervu jer će možda doći i do nekih promjena u zadnji čas iako će one izvjesno biti samo tehničkog karaktera. Od onoga što bi se trebalo doraditi po mom sudu istaknuo bih dvije stvari: kao prvo, frame-rate koji zna izgubiti korak te pritom pomalo umoriti oči (la možda sam ja pretjerao s nepredimnim igranjem i buljenjem u ekran bez treptanja). Drugo je neadekvatno funkcioniranje sustava checkpointa budući da nakon prekidat igre nije moguće krenuti od checkpointa (iako na ekranu postoji indikator koji označava da igra snima checkpoint) nego od početka nivoa, što nije mačji kašalj budući da su na nivou vrlo dugi. U svakom slučaju, željno ćemo iščekivati slijedajući i veselo se baciti u fantastičnu avanturu koja će se, vjerujemo, svjediti mnogima zbog kvalitetne ideje i dizajna, upečatljivog glavnog lika i odlične akcije.

GP FOCUS

Weekly Famitsu, kao najutjecajniji japanski gamerski časopis, u najnovijem broju dao je Bayonetti maksimalnu ocjenu kao tek dvanaestoj igri u povijesti izlaza (časopis od 1986. godine).

HLADNO MLAKO TOPLA VRUĆE

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

Treći po redu STALKER napokon je pravi nastavak kakav smo čekali

IZLAZI POČETKOM 2010. PROIZVOĐAČ GSC GAME WORLD IZDAVAČ BITCOMPOSER
[HTTP://WWW.GSC-GAME.COM/](http://www.gsc-game.com/)

Podjetimo da je Clear Sky, drugi po redu naslov S.T.A.L.K.E.R., kronološki bio smješten prije originala te nam nije dao odgovore na pitanja koja su nas toliko zanimala nakon završavanja originalne igre. Saznali smo ponešto o ranjoj zoni, ali što se tiče priče, Clear Sky nije oduševio. Upravo bi tu manu trebao ispraviti Call of Pripyat. U GSC Game Worldu kažu da će to biti pravi nastavak koji će nam pružiti neku vrstu zaključenja prvog dijela sage S.T.A.L.K.E.R.. Nadamo se da to neće biti kraj našeg druženja sa Zonom, anomalijama, radijacijom, čudovistima i općenito surovim svijetom koji tamo vlada.



NAŠ PUT U IGRI Shadow of Chernobyl doveo nas je do centra zone i nuklearne elektrane Černobil. Vilo brzo se pročula vijest da je put do sredšta zone otvoren i svi kriču tame pa tako i vojska koja organizira akciju Fairway koja bi trebala rezultirati preuzimanjem kontrole nad samom elektranom.

NEUSPJEH



UNATOČ POMINIM PRIJEPREMA
i anodiranju velikih zračnih snaga u izviđanju vojna akcija zauzimanja nuklearne elektrane u Černobilu propala. Helikopteri su svi srušeni pa vojsci nisu dobili informacije o lokacijama anomalija i općenito nesigurnih sektora.

TAJNI AGENT



UKRAJINSKA SLUŽBA SIGURNOSTI
želi saznati što je obimno gučilo njihove snage vojne snage, a zanima ih i što je to točno u centru zone po odabiru posebnog agenta koji će to svi istražiti. Ne moramo vam reći da će igrači preuzeti ulogu upravo tog agenta i biti odgovoran za ispunjenje zadatka čiji rezultat nas sve zanima.

NOVE LOKACIJE

GSC JE
NAJAVIO nove
lokacije u igri,
tako će se Pripyat
pokazati u
novom svijetu,
a na popisu
još nevidenih
lokacija bit će
elektrana
stаница Yarov,
tvornica Jupiter,
sele Kopaci i
druge.



X-RAY ENGINE 1.6



GSC će u igri koristiti novu inačicu njihova već isprobana grafičkog enginea koji je pokrenuo sve dosad izdane S.T.A.L.K.E.R.-e. Sami priznaju da su do sada imali problema sa stabilnošću ovog enginea, ali da u trećoj igri planiraju ispraviti sve pogreške te lansirati ponuditi iskustvo sa što manje problemima X-Ray u verziji 1.6 ponudit će i Directx 11 blagodati. Piložene slike pokazuju dobitke u prikazu. Već sada GSC priča o nastavku franšize S.T.A.L.K.E.R., ali ovo je zadnja igra napravljena u X-Ray engineu.

NOVA STVORENJA



KONSTANTNE
PROMJENE U Zoni
te novonastajuće
anomalije i poremećaji
doveći će i do novih
vrsta koje kao i 99 posto
njih do sada neće biti
prijeteljski namjere-
ne prema Stalkerima i
ostalim ljudima u Zoni,
Chimera i Burer su dvije
nove vrste.



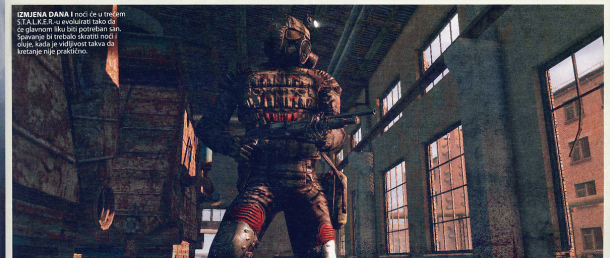
EMISIJE KOJE SMO vidjeli u nastavku Clear Sky sada će biti bitno snažnije i imat će veliki utjecaj na Zonu. Moguće su čak i fizička promjene okoliša.

SPAVANJE

IZMJENA DANA I NOĆI će u trećem S.T.A.L.K.E.R.-u modulirati tako da će glavnom liku biti potreban san. Spavanje bi trebalo skratiti noć i oluje, kada je vidljivost takva da kretanje nije praktično.



IGRAČI ĆE DOBITI novo sučelje, čemu se sigurno veselimo, jer Shadow of Chernobyl je imao grozno sučelje; donekle je poboljšano u Clear Skyu, a nadamo se da će GSC pogoditi treću sreću.



QUESTOVI

FOTO FINIŠ

S.T.A.L.K.E.R. JE IGRA s bogatom atmosferom i odlično osmišljenim svijetom. Međutim, mnoge igrače je odvratila njena nestabilnost i pogreške u ergonomiji igrača. Vjerujemo da je GSC Game World naučio svoju lekciju i da treći put neće ponoviti istu pogrešku. Vidjeli smo napredak u Clear Skyu, ali to nije bilo dovoljno, žega su i sami autori igre svjesni pa tvrde da je finalizacija dio razvoja na kojem su svjesno izgubili dosta vremena da bi igračima donijeli što kvalitetniji proizvod. Želimo im vjerovati.



ZADATAKA O KOJIMA ne ovisi glavna radnja bi u Call of Pripyatu trebalo biti mnogo više te bi trebali biti složeniji u radnji, a što je najvažnije developeri će omogućiti njihovo završavanje dodavanjem free play moda izvanja. Nakon završetka glavne priče u igri, igrač će moći lutati zonom i obavljati brojne dodatne zadatke.

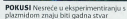




BioShock 2

Nove
informacije

IRONIJA
Poginuti od
vatre okružen
vodom





su glavnog junaka, osviještenog Big Daddya sposobnog za samostalno razmišljanje, provele kroz dijelove Rapturea koji su bili izloženi ogromnoj destrukciji a kao rezultat toga su uglavnom pod vodom. Novo vodstvo podvodne utopije, za radiku od Ryana, ne preže od uništavanja samoga grada samo da bude po njihovoj volji pa će igrači morati biti spremni i na takve prepreke. Pozitivac Big Daddya u svojim okrijajima po Raptureu skobit će se s mnogim novim neprijateljima od kojih će mu velike muke zadavati upravo njegova vrsta. Posebno negodni su Rumberli, izrazito obrambeno nastrojani Big Daddyy koji će uglavnom čuvati nešto što će igrači morati ili prisvojiti ili će morati kraj toga proći. Još jedan negodan neprijatelj na vidiku je Big

MULTIPLAYER

Radnja multiplayer dijela igre se ne događa u isto vrijeme kada i singleplayer priča. Dok priča za samostalno igranje pokazuje Rapture deset godina nakon BioShocka, multiplayer je smješten u doba prije događanja u prvom BioShocku, točnije godinu dana prije. Tako će igrači imati uvid kako je utopijski svijet polako počeo kliziti u kataklizmu koju smo odigrali kao BioShock.



SESTRICA Rapture u vrijeme Ryana i prije ludila

Sister, opasna kao Big Daddy, ali na potpuno drugi način. Zle velike sestre će munjevito brzinom napadati, trčati po zidovima i nanositi igraču solidnu količinu štete.

PROTIV ČVRSTOG NAORUŽANJA

Na svu sreću developeri će igrača opremiti novim naoružanjem da se lakše može nositi s novim prijetnjama. Prvo ćemo spomenuti da će biti moguće istovremeno nošenje oružja i plazmida te da je bušilica integrirana na Big Daddya odlično oružje za borbu izbliza. Glavno i najviše korišteno oružje bit će rivet gun, ili prevedeno puška na zakovice. Ispaljene zakovice zabijati će se u tlo i zidove i ostati tamo te će poslužiti kao kontaktne mine za protivnike koji naletite na njih. U BioShocku stilu je i raketa puška na kopljima koja će ispućavati kopljia na raketni pogon. I uz to sigurni smo kako autori igre još mnogo toga skrivaju od javnosti kao što smo sigurni da će veljača još jednom potvrditi kako su utopijska društva osigurana na propast... **Goran Maravić**

GP FOCUS

Autori igre vrlo vjerojatno imaju već dugo vrijeme gotovu igru spremnu za prodaju, no slušajući želju izdavača i čekajući iduću godinu kao idealan termin početka prodaje. U međuvremenu, malo-pomalo, otkrivaju nam kako će i nastavak omogućiti Trenetnoću puzanju, ali i stvarni pristup svakome tlo to pobeli. Dvije godine su prošle, vrijeme je za novi BioShock.

HLADNO HLAKO TOPLO VRUĆE



Pet godina poslije

Jak and Daxter: The Lost Frontier

Sjećate li se kako je završio Jak 3?

IZLAZI 20. STUDENOG ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI I PROIZVOĐAČ HIGH IMPACT GAMES IZDAVAČ SCEE [HTTP://WWW.HIGHIMPACTGAMES.COM](http://www.highimpactgames.com) PLATFORME PSP / PS2

I dok čekamo Naughty Dog s nekom konkretnijom izjavom od "moguće je da ćemo raditi Jak & Daxter za PlayStation 3", Sony je zaposlio High Impact Games (Secret Agent Clank, Ratchet and Clank: Size Matters) da napravi novog Jak and Daxtera za PlayStation 2 i PSP. Nakon odigranih dvadeset posto igre čini nam se da nisu pogriješili. Vizualnim prikazom na razini serijala i s mnoštvom zračnih misija The Lost Frontier zasad pruža sasvim solidnu kombinaciju zračnih misija i onih na zemlji - bilo da igrate s Jakom ili Daxterom. Autori igre očito su željeli ne samo nastaviti priču originalne trilogije nego i samu igrivost prilagoditi igračima koji su se već susretali s Jakom i Daxterom, što će zahtijevati igrači svakako pozdraviti. U TLF-u će zračne borbe očito imati veliki značaj jer smo u ovih nekoliko sati igranja proveli

FACT TABLICA

- nastavak priče originalne trilogije Jak and Daxter
- borba na zemlji ali i u zraku s pet različitih letjelica
- razvijanje i nadograđivanje oružja i letjelica

polu vremena u zraku, a nakon što na raspolaganje dobijete i drugu letjelicu (od ukupno pet), te mnoštvo mogućnosti unapređenja naružanja i letakih karakteristika, dojam je da se od omjer neće promijeniti od kraja igre. Što je dobro, jer s letakim misijama autori igre ne samo da uvode drukčiji stil igranja u serijal, nego uspješno nadomještaju hendikep manjka znanja i iskustva koji Naughty Dog kao tvorca serijala posjeduje. Ukratko, rado nastavljamo igranje do recenzije u idućem broju... **Dario Zrno**

GP FOCUS

Strah da ćemo dobiti nastavak koji će neuspješno kopirati uspjeh originalne trilogije očito se pokazao nepotrebnim. Autori igre potrudili su se unijeti i neke svoje ideje koje za sada solidno funkcioniraju. Nadamo se da mišljenje nećemo promijeniti nakon što završimo igru.

HLADNO HLAKO TOPLO VRUĆE



Destroy Propellers



FOTO NAJAVA

Nove
informacije

piše STINGER

James Cameron's Avatar: The Game

Kakve veze Terminator, Alien i Rambo imaju s planetom Pandora? Nikakve, osim sitnice da ih je osmislio isti čovjek

IZLAZI 4. PROSINCA (PSP VERZIJA 11. PROSINCA) PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ UBISOFT
[HTTPS://AVATARGAME.UK.UBI.COM/](https://avatargame.uk.ubi.com/) PLATFORME PS3 / X360 / PC / WII / DS / PSP

James Cameron, režiser, producent, scenarist, ime za koje su vjerojatno svi čuli, bar oni koji su pogledali neki Terminator, Rambo, Alien, True Lies, Titanic i slično. Čovjek čiji su filmovi zaradili više od milijardu dolara. Čovjek koji trenutno radi Avatar, film naravno. O kakvom se tipu radi dovoljno je reći da je scenarij za Avatar napisao prije 14 godina i onda čekao do 2006. godine sa snimanjem jer do tada nije bila razvijena tehnologija kojom bi mogao "ovjekovječiti" svoju zamisao. Tip koji je razvio i poseban sustav kamera za 3D snimanje.

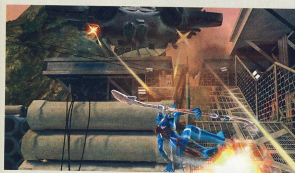
Gdje smo mi u svemu tome? E pa "tip" je stupio u kontakt s Ubisoftom i ovlastio ih da naprave igru prema filmu. Naravno, budući da se dobre filmske igre mogu izbrojati na prste jedne ruke, unaprijed smo se zgrozili od pomisli na to, no moguće je da nas ovaj put stvarno iznenadi. Kao prvo, igra ne prati radnju filma, nego se ona odvija dvije godine prije radnje u filmu. Sasvim dovoljno da ubije linearnost. Zatim, Ubisoft nije puki "najamnik" nego se njihove ideje poštuju, a suradnja ima veliku težinu, toliko da su neka njihova vozila i izgled stvorenja ubačeni u sam film. Dvije bitne stvari koje bi nam trebale omogućiti da dobijemo jako dobru igru.

NAVI



DOMAĆU EKIPU PREDSTAVLJAJU živalni mladići visine 3 metra (cijeli planet je predimenzioniran za Zemljane) i s repom kao dodatkom koji će svojim fizičkim sposobnostima i relativno primitivnim oružjima u odnosu na Zemljane iako im pariraju osvajačima. Dok će Zemljani koristiti razna vozila i letjelice, plovilašni domaćini će za brz transport i letenje koristiti razne životinje.

HOP



FIZIČKE PREDISPOZICIJE ČE NA Vima omogućavati da se naoko slabom opremljenošću bez problema nose s modernim naoružanjem Zemljana. I dok će Zemljani zbog svoje opremljenosti i cilja imati više napadački pristup, a domaći će koristiti više obrambene taktike, u pojedinih trenucima će se strane moći i zamijeniti.



JAMES CAMERON JE izjavio da mu je za inspiraciju poslužila svaka SF knjiga koju je pročitao kao dijete. Mi bismo dodali i ponešto iz stvarnog života, jer nam ova izgleda kao da je na slona metko stavio glavu čukoladnog monjok psa i još štošta. Kako god se zvalo, ovo je tipična životna na planetu Pandora, mjestu koje su "dobri" Zemljani odlučili pohoditi radi istraživanja rude. Kako to uvijek biva, domaćini se s time baš i ne slažu i tu nastaje sukob.

PRIRODA



IGRA KORISTI FAR CRY 2 engine, što, ako se sjetimo istoimene igre, budi optimizam jer smo jako zavoljeli raznolikost terena i promjene vremenskih uvjeta koje je igra nudila. Osim toga, jako nas veseli činjenica da će se u njoj moći kreirati po većoj želji to kroz igru razvijati i napredovati. To će donijeti ono najvažnije, nelinearnost i mogućnosti različitog pristupa. Naravno, moći ćete birati i stranu koju ćete igrati pa se nadamo velikoj trajnosti igre.

ŠUME



ŠUME SU DIO planete Pandora u kojima, do, kako nam se čini, životnici imaju najviše problema sa svojim "tiskom mehanizacijom" gdje će okrenuti veliku plavu bač u veliku prednost. Naizgled, neće se moći koristiti lijanama za let po stablima, ali će suma i uz to nuditi jako mnogo zabave. S obzirom na to da je igra, kao i film, najavljena u 3D izričaju, jedva čekamo da je vidimo na ekranu. To bi zasigurno bilo posebno iskustvo, to više što će suma biti "živa" odnosno neke bi ljke će reagirati na prisutnost ljudi. Kako, ostaje nam da pričekamo i vidimo.



JAKO VAŽAN DETALJ će biti i fizika samih vozila. S obzirom na to kako su funkcionirala u *Far Cry 2*, ovdje ne očekujemo ništa lošije. Jednako je i s letecim zvižotinjama s kojima su pri demoi pokazali da bi stvar mogla funkcionirati kako treba. Tome se najviše veselimo u najavljenom online multiplayeru koji bi, ako igra uspije, mogao nanijeti ozbiljan udarac konkurenciji.

SINGLEPLAYER KARJERU u *Avatar*: The Game bit će moćate odigrati iz obiju perspektiva sukobljenih strana, ljudske i Na'vi, koje bi trebale imati dovoljno različitosti da vas natjeraju da ih odigrate obje. Tako će ljudska strana na raspolaganje imati četiri slotova za naoružanje koja će se moći mijenjati različitim oružjima kako budete napredovali kroz igru. U početku će to biti standardne jurilove puške i shootignovi koje ćete ubrzo zamijeniti jačim spravicama poput bacača plamena i granata. Također, tijekom igre vaš oklop će se moći unapređivati, a dobivat ćete i posebne vještine za maskiranje, ljetčenje i sl. Na'vi će također imati slične sposobine, no i potpuno različita oružja i sposobnosti prilagođena njihovim mečastim sposobnostima i okruženju u kojem žive. A kako će izgledati sukob mečova protiv životinja saznat ćemo uskoro, kad igra dođe u prodaju.



MOGUĆNOSTI



Wii



VERZIJE ZA NINTENDO WII i DS će imati drukčiju priču od ostalih platformi. Dodatno veseli što će svoje glasove likovima u igri dati pojedini glumci iz filma poput Sigourney Weaver, Giovanna Ribisi, Michelle Rodriguez i Stephena Langa, od kojih će neki biti ekskluziva za pojedine platforme kao na primjer Giovanni Ribisi za Wii. Razlog ovih nakovimo ih ekskluzivica leži u činjenici da će Wii verzija igre imati drukčiju priču.

FOTO FINIŠ

ŠTO NA KRAJU REČI? Previše obećanja uz previše skrivanja i nepoznanica. Prevelike odgovore donose (pre)velika očekivanja. Hoće li se ona ispuniti, odgovor nažalost ne znamo, niti imamo ikakvu predodžbu kako će cijela stvar završiti. Ljudi i imena u pozadini filma i igre obećavaju u najmanju ruku odličnu stvar, ali prejerjena tajnovitost i reputacija koja (opravdano) prati "filmske igre" sprečavaju nas da kažemo hop prije nego skočimo. Ili obrnuto? Ma znate već što želim reći... Strpljeni-spašeni!



Coffee Break

Uz šalicu omiljene kave pročitajte što o svojim projektima, idejama za budućnost, životu i svemu ostalom govori novi predsjednik eHrvatske Aurelije the family guy
Razgovornik: Marko Čušić

eRepublik

Hrvatska: moćna, bogata, poštovana - da, ali samo online

aurelije the family guy, predsjednik eHrvatske

Koji je vaš program za ovaj predsjednički mandat?

Najprije treba reći da je moj prethodnik Borkan napravio sjajan posao glede vojske. eHrvatska vojska prepoznata je u svijetu kao jedna respektabilna, organizirana i inovativna vojna sila. Posebno se ističe Zdrug koji je naša elitna jedinica. Zdrug je popularan diljem svijeta jer gdje oni prođu, tu trava više ne raste. Oni su postali naš najjači brand. Kao što rekoh, naša vojska je jedan savršeno uštiman stroj, pa mi u svom programu nismo htjeli ama baš ništa mijenjati u vezi s time. Pobjednička formula se jednostavno ne mijenja. Međutim kako su nam slučajno ničim izazvani napali Gorskog kotara prošli tjedan, najavili smo protuofenzivu i osvajanje teritorija čim ih naš radar uspije locirati na karti. Zločesti ešlovensci, svih 47 kolika ih ima. Kad smo već kod vojske, htio bih spomenuti da osim službene vojske, eHrvatska ima i vojske paravojne jedinice. HOS je prva i najuspješnija hrvatska paravojna

su odletjeli u stratosferu, pa nam je ekonomsko stanje postalo važnije nego ikad.

Da ste neki od dosadašnjih predsjednika RH ili aktualni kandidat za predsjednika u stvarnom svijetu, tko biste bili?

Pa moram priznati nijedan izričito, ali bih uzeo od svakoga ponešto. Od Vesne Pusić bih posudio photoshop, od Vidojevića farm i spišu, od Hebrangsa bih uzeo brkove, jer što je predsjednik bez brkova? Sve bih to utjelovio u Bandića koji bi vjerojatno bio 24 sata online.

Vaša ocjena Mesievićevih dvaju mandata?

U prvom mandatu je ispričao puno viceva. Potom je u idućem papagajskom retorikom ponovljao da institucije moraju funkcionirati, ali očitao ga nisu ozbiljno shvatili jer je stvarno znao dobro pričati viceve.

66 Ono po čemu se eHrvatska bitno razlikuje od Hrvatske jest zajedništvo koje nas krase, poglavito kad nastupi ugroza od naših susjeda eSrbija, eMađara i eSlovenaca

postrojba, koja financiraju isključivo članovi, njen osnivač je legendarni Želja. Paravojne jedinice su još jedan od primjera raznovrsnosti izbora u ovoj igri. Zajedno sa svojim prijateljima te istomišljenicima imate mogućnost kreirati i vlastite vojne jedinice i pritom se dobro zabaviti. Naglasak u programu stavili smo na sprovođenje ekonomskih reformi gdje im je puno prostora za poboljšanje. Nedavnim uplivanjem admina u promjenu nekih game pravila, državnih troškova naglo

Tko je vaš kandidat među predsjedničkim kandidatima u realnom svijetu?

Nemam svog kandidata, svi su mi javzaci.

Koje su sličnosti, a koje razlike Republike Hrvatske i eHrvatske?

Na prvu loptu je sve zapravo isto jer je svijet virtualna verzija stvarnog svijeta, jedan, radi, treniraš, komuniciraš, kupuješ itd., ali ono po čemu se eHrvatska bitno razlikuje od Hrvatske jest zajedništvo koje nas krase, poglavito kad nastupi ugroza od naših susjeda eSrbija, eMađara i eSlovenaca. Tada smo svi ko jedan i zajedničkim snagama borimo se za isti cilj, pod istom zastavom. To je stvarno neopisivi goš, teško je to uopće opisati riječima, to se mora doživjeti. Tim više što nam u stvarnom životu fali više sloge i zajedništva. Cijeli point eRepublika krije se u snazi kolektiva, dok je pojedinac sam po sebi zanemariv.

Koliko dugo igrate eRepublik?

Rođen sam na dan 487. Novog Svijeta, što je bilo prije nekih 7-8 mjeseci.

Igrate li druge igre, po mogućnosti neke



Druženja u stvarnom životu

Može li eRepublik zbližiti igrače kao popularni MMO-ovi u kojima igrači nerijetko proširuju svoju virtualna poznanstva i u stvarni svijet? Odnosno, sastaju li se igrači eRepublika na kavama, pivima, druženjima?

Apsolutno. Upravo u eRepubliku je stavljen naglasak na proširenje poznanstava i u stvaran svijet. eHrvatski community je vrlo aktivan. Dosađ je već organizirano nekoliko meetinga u Zagrebu, Splitu, Varaždinu, Osijeku, Rijeci i Zadru. Osobno sam imao priliku upoznati nekoliko ljudi koje sam upoznao što kroz stranku, što kroz vojsku, što preko foruma i chata, sve su redom bili prva lica dečki i cure. Također tu se sklapaju i međunarodna prijateljstva. Primjerice moja ekipa iz eUSA Armija je pokušala učiti hrvatski jezik, čak su na amazonu kupili neki learning software za lakše učenje, samo kako bi mene mogli zafkavati kad dođem na zajednički chat. Isto tako ljudi su za svime što je kockasto.

koje nisu browser based?

Od društvenih volim baš PES s frendovima na plejki ili tenis na Wilju. Na kompu sam igrao svašta, od Call of Dutyja preko Football Managera, pa do Tropica za opuštanje, ali nijedna igra me još nije toliko zaintrigirala kao eRepublik.

Kako izgleda radni dan eRepublika?

Njegove svakodnevne obveze su raditi i trenirati. Također poželjno je da ode na

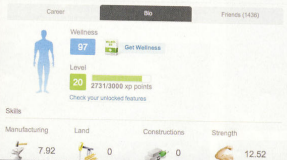


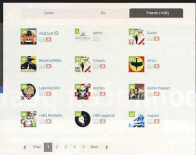
PROMJENA

Aurelije the family guy novoizabrani je hrvatski predsjednik. Riječ je, naravno, o eRepubliku, sve popularnijoj masivnoj online geopolitičkoj simulaciji, koja trenutno u virtualnoj Hrvatskoj okuplja više od 11 tisuća igrača. Hrvatska je jedna od vodećih sila u igri, a s aurelijem smo razgovarali o nedavnim predsjedničkim izborima, njegovim političkim stavovima i samoj igri.

Prošli tjedan ste izabrani za predsjednika eHrvatske. Kako je izgledala kampanja i na kojoj ste političkoj platformi istupili?

Nije bilo nimalo lako jer sam protiv sebe imao iskustvo i iznimno kvalitetnog protukandidata, tada još uvijek aktualnog premijera rockera-ma. On je bio kandidat tadašnje pozicije, a je koalicijske opozicije najprije od 6 stranaka. Politička platforma bila je po uzoru na Obaminu, a bazirala se na promjeni kao pozitivnoj pojavi za eHrvatsku. U kampanji se pojavio dogodio nevideni predašan otaklo je eRepublike jer se prvi put jedna politička utakmica preselila u Real Life medij, odnosno na Nacionalov web, da bi se potom opet vratila u virtualni svijet na verbalno sučeljavanje.





market place i kupi si hranu za podizanje wellnessa. Wellness je bitan jer utječe na produktivnost, a onda vam je i veća plaća. Uz kavu se uvijek može pročitati koji zanimljiv članak u novinama kojih ima na pretek, a kreiraju ih korisnici. Ovisno o afinitetima igrača eRepublikancas se može aktivno baviti politikom ili kroz neku već postojeću stranku ili možda osnovati vlastitu. Može biti kongresnik, pa čak i predsjednik ako se potrudu. Igrači se još mogu baviti biznisom, otvoriti tvrtku i više njih, mogu se baviti burzovnim špekuliranjem i tako zaradivati goleme svote novca ili se mogu odlučiti za vojšku i unutar nje si graditi karijeru. Uglavnom, mogućnosti su neograničene i pružaju vam mnogo kreativne slobode.

Tko su eRepublikanci? Koliko u prosjeku imaju godina, čime se bave, koji su im interesi? I čemu teče u eRepubliki?

Pa ima nas svakakvih. To varira negdje između 15 i 50 godina iako samu jezgru čine ljudi od 20-30 godina. Mislim da ne postoji neka profesija, a da nemamo takvog igrača (doktor, automehaničar, student itd.), you name it, we got it. Bogaštvo različitosti je ono što čini ovu igru zanimljivom od svih ostalih.

66 Od Vesne Pusić bih posudio photoshop, od Vidoševića šarm i spiku, od Hebranga bih uzeo brkove, jer što je predsjednik bez brkova? Sve bih to utjelovio u Bandića koji bi vjerojatno bio 24 sata online

Možemo li usporediti eRepublik s nekim drugim igrama? Ima li dodirnih točaka s klasičnim MMO igrama poput World of Warcrafta ili s MMOBG (Massive Multiplayer Online Browser Game) poput OGamea?

eRepub spada u MMOBG vrstu igara, ali kao i svaka igra ima svoje specifičnosti. Ima podosta sličnosti s OGameom, ali i različitih momenata. Npr. u OGameu temelj zajednice je klan, dok je u



eRepubliku zajednica država. Budući da su države preuzete iz stvarnog života, povezanost je još veća, a samim time i želja za uspjehom i napretkom vlastite države. Razlika između primjerice WoW-a i eRepub-a je u tome što ti u WoW-u imate gotovo scenarij po kojem pratite unaprijed smišljeni radnju, dok u eRepubliki koristite sami kreiraju scenarij. Evo primjerice, mi nismo znali da će nas nekad simultano napasti i eSlovenici i eSrbi. Oni očekuju naše napade, ali ne mogu sa sigurnošću znati kad će to biti i kako će izgledati. Taj dio priče je na nama da ga osmislimo, razradimo i provedemo.

Koliko je važna internacionalna suradnja s drugim eNacijama? Internacionalna suradnja je vrlo važna jer ni jedna zemlja ne može prosperirati

sama u eRepubliki. Trenutačno postoje dva suprotstavljena saveza EDEN (u kojem se nalazi eHrvatska i većina zapadnoeuropskih i sjevernoameričkih država) i PEACE (savez u kojem su eSrbija i eSlovenija kao i najjača država eMađarska).

Koja valuta se koristi u eRepubliki? Svaka država ima svoju valutu, dok se u RL svijetu tola i marke više ne

koriste u eRepub-u u punom opsegu. Univerzalna valuta je gold, dakle ekvivalent RL zlatnim polugama, koje se na monetarnom tržištu može zamijeniti za sve valute.

Može li pravi novac donijeti određenu prednost?

Može, ali ne veliku zato što postoji ograničenje u količini koje se može kupiti na tjedan po igraču.

Sad kad ste predsjednik - koliko vam se doživljava eRepublika promijenio, koje su vaše ovlasti?

Super je, mogu imati "full house" - sve one opcije koje samo predsjednik može imati: tija napasti nekoga, pričati s drugim glavešinama, imati šifru Hrvatske narodne banke... Velika je to stvar za mene, ali i odgovornost. Ipak su eHrvati jedni od najbržijih naroda s više od 11.000 stanovnika.

Kao predsjednik, što želite postići - koji su vam glavni ciljevi?

Želim da najprije stabiliziramo tečaj kune kako bi naši građani, a posebice poduzetnici mogli lakše provoditi svoje srednjoročne i dugoročne planove. Bio bih posebno sretan da nam stignu novi igrači koji imaju određena iskustva s igrama jer eHrvatskoj je geostrateški položaj takav da joj stalno prijete ugroza od svih susjeda osim eBosne i Hercegovine s kojom imamo jako dobre odnose od početka. Cilj mi je da eHrvatska vojska i naš Zdrug ostanu stari i trepet na ovim prostorima, a da naši Gusteri nastavljaju kao i dosad, pa da na njihovo mjesto dođu neki novi eHrvati.

Koliko je eHrvatska razvijena u eRepubliki? Je li istina ono što se tvrdi, da je eHrvatska velesila?

To što ste čuli je istina. eHrvatska je velesila u eSvijetu. Ono što naši političari vole floskulirati kad kažu da će Hrvatska jednog dana sjediti za europskim stolom

i ravnoopravno odlučivati. E pa sve to eHrvatska radi već odavno. Jednako imalo bitna odluka globalnog karaktera ne dovodi se a da se nas ne pita za mišljenje. Bez obzira na moć koju ima eHrvatska je jedna vrlo prijateljski nastrojena zemlja. Imamo puno prijatelja diljem svijeta, ali i neprijatelja tu u susjedstvu. eHrvatska jest vojna velesila, ali to ne uspijeva uvijek doći do izražaja jer je najjača država igre, vidi nesreće, naš prvi susjed eMađarska. Osim u vojnoj si eHrvatska je pravi div što se tiče poštovanja i ugleda u očima drugih nacija - kako prijatelja i saveznika tako i neprijatelja; mnogi nam zavide što smo, uz eBurmunkju, jedina zemlja koja nikad nije izgubila originalni teritorij. Jedina stvar koja eHrvatskoj ne

Nuklearno oružje

Mislite li da Republika Hrvatska treba razviti nuklearno oružje da bi je napokon ozbiljno shvatili na međunarodnoj sceni?
Da kao i Koreju :)

ide je ekonomija čemu je uzrok ponajviše nedostatak prirodnih resursa poput nafte i dijamanta na našim prostorima.

Kako biste vi riješili problem Republike Hrvatske da nekim slučajem postane predsjednik države ili premijer?

Prvo bih sudio bankarski sustav; masno oporezovati strane banke tako da im podružnice propadnu ili budu prisiljene na prihvaćanje uvjeta koje im nameće država. Kad bi cijelo financijsko tržište bilo u rukama države, okrenuo bi se promjeni Ustava da legaliziramo koruptivne reforme. Za sve to naravno potrebni su ljudi od povjerenja koji znaju što im je posao. Ukinuo bih saborske penzije i srezao sve nepotrebne troškove u upravi. Nakon toga išlo bi se u reformu na svim frontama, počevši od pravosuđa.





Matrix
iliti
glavom u
pijasak

Sumnjam da je prostitucija najstariji zanat na svijetu. Mislim da je mnogo prije netko bio prevaren i smuljan

Imam pomračen poslovni prijedlog

Pozdravljamo vas razumljivo je da bi moglo biti malo prestrašeno zato što ne znaju mene, ali imam unosan poslovni prijedlog zajedničkog interesa za podijeliti s vama. Imam svoj referentni u mojoj potrazi za nekoga tko odgovara mojim poslom prijedlog. Počnimo uvođenjem sebe. Ja sam gospodin Patrick Chan izvršni direktor i glavni financijski direktor kompanije hang Seng Bank Ltd imam pomračen poslovni prijedlog za vas.

Ja ću vam je potrebno da mi pomogne u izvršavanju poslovnog projekta iz Hong Konga u Vašoj zemlji. To uključuje prijenos velikog svota novca. Sve o ovoj transakciji će biti legalno urađiti bez problema. Molimo Endeavour promatrati krajnji diskreciju u pogledu svih pitanja koja se odnose na ovaj problem. Nakon što su sredstva uspješno prenesena na svoj račun, a mi ćemo podijeliti u omjeru da se dogovore i od nas. Ukoliko ste zainteresirani molimo poslati sljedeće podatke za kick-start proces:

Puno ime
Adresa, Nacionalnost
Dob, spol, zanimanje Bračno Statua,
Privatni broj telefona, broj faksa Privatna.
Ja ću radije dodate do mene na moj privatni e-mail adresa: (patrickchan@yahoo.com.hk) te konačno nakon toga ću vas opskrbiti sa više u formacije o ovom radu. Molimo vas, ako niste zainteresirani izbrisati ovu poruku u -pošte, a ne lov na mene jer sam stavio svoju karijeru i život moje obitelji u pitanju ovaj potvrat. Iako ništa nije ništa stečeno venture. Vaš najraniji odgovor na ovo pismo će se postaviti.
Srdačan pozdrav,
Gospodin Patrick Chan.

I tako sam i ja dobio pismo gospodina Chana. A budući da se nikada nisam držao diskrecije poslovnih prijedloga, te mi je ovo pismo ubačeno u Google translator neobično smiješno, biti ću prisiljen izložiti karijeru i život poštovane obitelji Chan u pitanju ovaj potvrat, ma što to značilo. Moram priznati da su mi cijeloga života prevaranti bili simpatični. Sigurno su za to krivi holivudski -filmovi u kojima su najmanje dvojica ili grupa prevaranata zapravo skupina ljudi koja uvijek na kraju zezne nekog zločestog bogataša, od Stinga s Robertom Redfordom i Paulom Newmanom, do visokolegalsnih Georgea Clooneya i Brada Pitta u Oceanovih 23 i nešto. I priznajte, ne možete odoljeti ne namijasti se takvim potvratima, kao i ljudima koji su to nasjedaju, pa bili oni i sirote babice na cesti koje su digli tipovi s

čuvnom "Je li ovo vaša zlatna narukvica gospodo, ja sam je baš nakao kraj vas na cesti" forum. Prevaranti udaraju na ono najniže u nama, našu pohlepu, a kada taj demon debelih ručeri i isplazjenog jezika počine popuštati, te ustupi mjesta i mikroskopskoj količini zdravog razuma, muljatori su već daleko, toliko da ih nitko više, a kamoli policija ne može dohvatiti.

Otkako je mreže svih mreža i sofisticiranije tehnologije, prevare nisu postale nimalo profljanije. Spam mailovi koji nam stižu ne mogu nikako postati poslovne ponude koje se ne mogu odbiti, a vjerovanje u takve bedastoće, nadamo se, prestaje nakon polaganja pionirske zakletve, ups, ili barem neke tamno do desete godine. Kao što nitko normalan neće otvarati attachmente mailova s nepoznatih adresa, tako neće ni povjerovati u obećana povećanja pimpke te besplatne ili najjeftinije viagre (iako, uvijek sam se pitao, ako naručim nešto od toga, hoće li me prestati terorizirati?).

A kako bi tek itko povjerovao da je dobio zgoditak australijske lutrije? Nevjerojatno. Baš kao iz onog vica u kojem se iznervirani Bog proderao na Skota koji ga je uporno preklinjao za dobitak na

devedesetih. A kad smo kod devedesetih, sjeća li se još tko čuvenih piramida? Ne znam je li se moglo više sažaliti nad ljudskom glupošću u trenucima uplaćivanja golemih svota "financijskim inženjeringima" ili prilikom glasanja na izborima. No scena iz Oprah showa kada uplakana žena priča kako je nasjela na love story više mi nije bila ugodna. Javila se na mail zemljaka Amera koji radi u Africi i pomaže gladnoj djeci, pa su se nakon nekoliko mjeseci blagovodnog dopisivanja (poslao joj je i sliku, sknutu s nekog kalendara na netu gdje manekenki stoje u izazovnim pozama dogovorili i za viđenje. Uglavnom, poslala mu je lov jer nije imao za kartu do Amerike, pa se više nije javio. Lako je smijati se kada udaraju na pohlepu, pa i kada su ljudi očajni, ali kada drmu na emocije, to već nije lijepo. Engleskih novinara, koji je o tome radio reportažu, tražom glasila stigao je u Nigeriju, El Dorado internetskih prevara i skrivenu kamerom snimio svjetske zavodnike, prodavače nekretnosti i magle, te bogate i propale diktatore: sjedili su u nekoj kašici od blata ispred praznjavih monitora šaljući ziliardje spamova na ziliardje adresa. Skoro je i nastradao jer ovakve operacije vode dobro

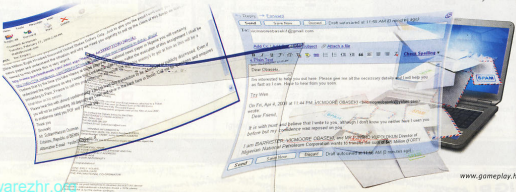
Ne znam je li se moglo više sažaliti nad ljudskom glupošću u trenucima uplaćivanja golemih svota "financijskim inženjeringima" ili prilikom glasanja na izborima

lutriji: "Pa kupi već jednom taj prokleti listić!" U sva moja vjerovanja u inteligenciju uspijela me razuvjeriti jedina Oprah koju sam gledao u životu, samo zato što mi se najava učinila zanimljivom. Gospoda Oprah ugostila je uplakane žrtve internetskih prevara, a u meni se probudio onaj drugi, oholi demon, pa sam odlučio pogledati kako je mlada samohrana majka ostala bez kuće, a umalo i bez djece nasjedajući na čuvnu australisku lutriju, za čiju je dobitak skoro svakoga dana uplaćivala manje svote novica (ah, ti troškovi slanja love...). Jedan je malobrojni muškarac među gostima (samo zato jer se glupani više strame svojih katastrofalnih odluka) nasjeo na troškove prebacivanja bogatstva afričkog diktatora u bijegu i tako spiskao tridesetak tisuća dolara. Onima koji su nasjeli na kupovanje neviđene i nepostojeće nekretnosti i nisam se puno čudio. Znam mnogo naših ljudi koji su tako lako ostajali bez desetaka i stotina tisuća maraka u time-sharing projektima

organizirani mafijaski klanovi koji baš i ne vole znatiželjike. Zato mail gospodina Chana koji je do sada jedini preveden na liad hrvatski objavljujem te preporučam našim mladim čitateljima koji nam svaki dan postavljaju pitanja kako zaraditi na netu, jer čuli su da prijateljev prijatelj, prijatelja brat ili savišom dobro zaraduje pritisakom nekakvih čarobnih internetskih gumbića. Zapamtite: postoji pošteno zaradivanje za koje su vas političari i marketing uverili da je bijedno. Postoji i dilanje droge, te "internet zarada". Jedno je najkratkotrajniji posao na svijetu, drugo imaginarnog a i očekivanje Duke Nukema 4D, a treće... ja, od trećeg vala kupiti auto i stan te upasti u životne dugove.

DANIJELE REŠKOVAČ

Upravo izabran za "sretnu" stipendiju od 2.5 milijuna dolara





Tech
Wars
v2.1

Mobilni telefoni sve više postaju igračke, a dolaskom iPhonea drastično se mijenja perspektiva običnih korisnika prema mobilnom igranju, kao što je Wii promijenio situaciju u kućnom igranju.

Razvoj prijenosnika

Već nekoliko godina je igranje na mobilnim telefonima uobičajeno i svakodnevna pojava, no tek se pojavom Appleova iPhonea taj segment tržišta počeo oblikovati u pravu industriju i privlačiti pažnju na financijskog aspekta koja mu je dosad uglavnom izmicala. Najveća prednost mobilnih telefona je njihova proširenost (u Hrvatskoj ih, recimo, ima više nego stanovnika) i da su uvijek nadohvat ruke, a igre su im u usporedbi s pravim (pa čak i prijenosnim) konzolama neusporedivo jeftinije, te načini plaćanja uglavnom nisu vezani za izravno davanje novca, tako da korisnik nema dojam koliko je ustvari potrošio. No kako je sve to nastalo i gdje možemo tražiti korijene mobilnog gaminga? Ograničeno se ipak na elektroničke prijenosne igre, jer bismo s mehaničkim mogli završiti još u starom Egiptu ili tko zna kojem razdoblju. Za pravi početak prijenosnog elektroničkog igranja mogli bismo uzeti Mattelovu igru Auto Race iz 1977. godine koja je prikazivala "utrku" pomoću nekoliko crvenih LE dioda. Budući da su osnovni uvjet za prijenosni uređaj njegove male dimenzije, bilo je potrebno pričekati dok LCD ekrani nisu postali dovoljno jeftini da bi njihova masovna prodaja mogla biti isplativa. Tako je prva "prava" prijenosna konzola s LCD ekranom bio Microvision 1979. godine, s izmjenjivim cartridgeima, koji su cijelo desetljeće kasnije postali standard na džepnim uređajima. Početkom osamdesetih godina dvadesetog stoljeća Nintendo je plasirao na tržište svoju seriju prijenosnih igara pod nazivom "Game & Watch", koju je, kako to obično biva, pratila poplava jeftinijih i manje kvalitetnih uređaja jednake namjene. Upravo takve naprave su kod nas postale poznate pod nazivom "igrica" koji se zadržao do današnjeg dana, makar su današnje igre neusporedivo naprednije i gotovo nemaju dodirnih točaka sa svojim prethodnicima, jer su kompleksnost i potrebno vrijeme za izradu, a posebno troškovi produkcije pomnoženi milijunskim faktorima istih parametara tadašnjih proizvoda. Tek su dolaskom Nintendo GameBoya 1989. godine načini izrade prijenosnih uređaja i

tržište počeli dobivati oblike modernog tržišta prijenosnih igara. Gameboy je donio revoluciju zbog svoje pristupačne cijene i za ono vrijeme snage stroja koja se gotovo mogla mjeriti s kućnim konzolama, iako je razlučivost ekrana bila manja i prikaz je bio samo crno-bijeli (preciznije rečeno, sivo-žuti). Iste godine je izišao i Atarijev Lynx, kao prva prijenosna konzola s LCD ekranom u boji, ali je zbog svoje vrlo nepristupačne cijene prodan u manje od 500 tisuća primjeraka. Već je Gameboy imao mogućnost povezivanja dviju konzola kabelom za igranje u društvu, ali Lynx je taj segment višestruko unaprijedio mogućnostima spajanja do 18 konzola putem svog sustava ComLynx. Prava evolucija LCD-a u boji dolazi 1991., kad je SEGA izdala svoj GameGear, na kojem se pomoću posebnog cartridgea s ugrađenom antenom mogao pratiti i televizijski program. Još jedan zanimljiv uređaj koji je započeo

dodir, koji konačno mogu integrirati funkcije telefona i elektroničke igračke, u prvom redu zahvaljujući učenju iz tuđih pogrešaka, a potom primjenjivanju i usavršavanju vlastitim snagama stečenog znanja i tehnologija. Naime, postavlja se pitanje bi li ikoga druga kompanija osim Applea u vrijeme kad je iPhone došao na tržište mogla osigurati logistiku za usmjeravanje svog proizvoda prema gaming industriji? Naime, AppStore je u velikoj mjeri baziran na sustavu iTunes koji se već vrlo dugo i nevjerojatno uspješno koristi za distribuciju glazbe i videomaterijala, čak toliko da se u Sjedinjenim Američkim Državama već nekoliko godina zatvaraju velike trgovine glazbenim medijima zbog velike potrošača na digitalnu distribuciju. Dodatni faktor u prilog novim prijenosnim uređajima je svakako i tehnologija kojom su procesori postali sve manji i sve snažniji, tako

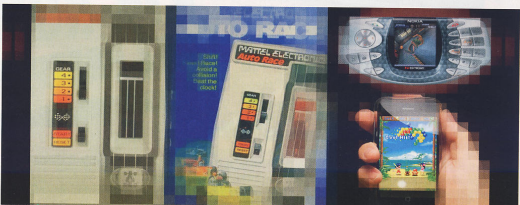
Velik dio života provodimo u putovanju. Zašto se ne bismo malo i zabavljali u iščekivanju dolaska na odredište?

praksu koja je danas uobičajena pojavio se 1997. pod nazivom "game.com", a koristio je ekran osjetljiv na dodir i olovku (stylus) kakva se danas koristi na Nintendo DS-u. Povrh svega, game.com se mogao priključiti na internet pomoću posebnog modema od 14.400 bauda. Iste te godine pojavila se i prva igra ugrađena u mobilni telefon, Snake na Nokijinu modelu 6110, a postojala je i mogućnost igranja udvoje pomoću infracrvenog sučelja. Nokia je nastavila razvijati svoje uređaje u smjeru mobilnih igračaka, što je kulminiralo 2003. godine izlaskom N-Gagea, koji je pokušavao biti mobilni telefon i konzola, ali zbog elementarnih pogrešaka u dizajnu nije uspio biti nijedno, te je neslavno propao. Na tim korijenima je nastala moderna industrija prijenosnih uređaja s ekranima osjetljivim na

da je moguće "običnim" mobilnim telefonom emulirati konzole i kućna računala koja su žarila i palila prije desetak ili dvadeset godina, a bila su neusporedivo većih dimenzija i trošila neizmjereno veće količine električne energije. Promatrajući takav razvoj prijenosnih uređaja za igranje u samo tridesetak godina, možemo li uopće zamisliti kako ćemo se igrati po vlakovima, autobusima, tramvajima ili školama za dvadesetak ili više godina? Čini se kako se znanstvenofantastične priče ostvaruju mnogo brže od očekivanja i tko zna hoćemo li već vrlo skoro imati i pravi 3D u džepovima...

Bruno Banić

Od previe kretanja bole noge...



RECENZIJE



Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Daniyel Reškovac



1. Uncharted 2: AT
2. Football Manager 2010
3. MagnaCarta II

Od moguće igre godine preko najboljeg posta na svijetu do ugodnog ereptiranja

Krešimir Jozic



1. Tropico 3
2. Uncharted 2: AT
3. Halo 3: ODST

Toliko novih igara je u ponudi da mi je ovaj mjesec bilo izuzetno teško odabrati koje tri navesti. Naravno, osim ove tri igara sam i mnoge, mnoge druge, ali ipak mislim da sam se najviše posvetio njima.

STINGER



1. GTA: The Ballad of Gay Tony
2. Uncharted 2: AT
3. Forza Motorsport 3

Sve što jedan otkriva, i završenih 38 godina, gamer može poželjeti je tu: ultimativna GTA, ultimativna Uncharted i ultimativna Forza. A konačno je stigao i PSP GT pack da upotpunimo zabavu na onome mjestu na koje i krajnje idu ljubitelji. Predviđam mjesec

Goran Maravić



1. Operation Flashpoint 2
2. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
3. America's Army 3

Prijatelj me upoznao da je America's Army bujnoviti od Arme II pa sam to morao isprobati. Tu su negdje.

Damir Đurović



1. Dragon Age: Origins
2. GTA: The Ballad of Gay Tony
3. Machinarium

Zbog potpunog preuzimanja sna projekcije Bližnjaka svako jutro!

Darko Botić



1. Borderlands
2. Brütal Legend
3. NBA 2K10

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

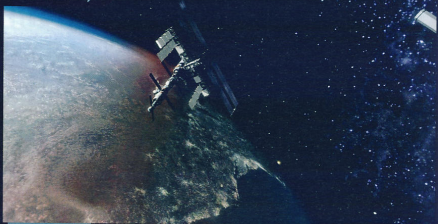
Berislav Jozic



1. Ratchet & Clank: A Crack...
2. EyePet
3. Catan

Skakanje i napravljanje za stara vremena, digitalni katanac za klase i strategija za dušu. Potpuno zadovoljan u svojim pogledu.

IGRA broja



42

Call of Duty: Modern Warfare 2

Infiniti Ward je ponovo ispunio očekivanja, vjerujemo većine od (već sad) više od nekoliko milijuna igrača diljem svijeta

GP preporuka



52

GTA: The Ballad of Gay Tony

Zabavan opozitaj od Liberty Cityja uz glasnu kako će uskoro i PC verzija...

GP preporuka

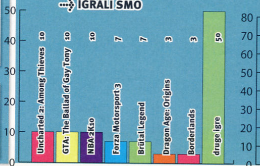


56

Brütal Legend

Malo drukčije iskustvo vrijedno barem isprobavanja, bez obzira na to volite Metal ili ne

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 brojačni sustav preporuka. Radi lakšeg snalaženja i nepotrebnog navođenja kompletne konfiguracije u samoj recenziji na listici od 1 do 5 svakoj brojci pridružili smo odgovarajuću konfiguraciju, gdje je 1 najslabija a 5 najjača. Kako će PC ispunjavati vaša očekivanja napredovat će i mi ćemo osvježavati listu.



OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

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

1	2	3	4	5
> CPU AMD 64 3000+ > 1 GB RAM > GeForce 6800 GTX	> CPU AMD 64 X2 4000+ > 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		
42 _ Call of Duty: Modern Warfare 2	69 _ Machinarium	77 _ Need for Speed: Nitro
48 _ Dragon Age: Origins	70 _ Drawn to Life: The Next Chapter	77 _ Half-Minute Hero
52 _ Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	70 _ Wii Fit Plus	78 _ Stoked
54 _ Ratchet and Clank: A Crack in Time	71 _ Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	79 _ Tales of Monkey Island: Chapter 4
56 _ Brutal Legend	72 _ MagnaCarta II	81 _ BLITZ
60 _ DJ Hero	74 _ LEGO Rock Band	83 _ BLITZ
62 _ Borderlands	74 _ Blades of Fury	
66 _ Tekken 6	75 _ WWE SmackDown! vs. RAW 2010	
68 _ Football Manager 2010	76 _ Guilty Gear 2: Overture	

KIDS CORNER

83 _ EyePet
85 _ Academy of Champions: Soccer



I oni prigovaraju!

Kao što se moglo i očekivati, naše se konzole i računala ne gase već danima jer navala novih naslova je ogromna. A što je najbolje, većina ih je vrhunska. Predivno izgledaju, dobro zvuče, pametno su osmišljeni... Stvar ide do te razine da i one igre koje danas dobivaju prosječne ili loše ocjene zapravo nisu takve, nego su samo lošije u odnosu na remek-djela za koja su rezervirane 20-ke. S obzirom na to da većina članova redakcije iza sebe ima više od desetljeća (a neki i više njih) igranja, dolazimo u opasnost da poput starih gundala počnemo tvrditi da današnji igrači jednostavno ne znaju koliko su sretni s onim što imaju. Pitanje koje se zapravo postavlja jest: što to od igre želimo da smo spremni praktički svakoj prigovarati i naći manu? Jer igre su, barem ih tako mi shvaćamo, zanimljiva i zabavna zanimacija koja pred nas stavlja izazove u virtualnom svijetu, drukčije od onih na koje nailazimo u stvarnosti. Naravno da oni uvijek mogu biti malo lakši ili teži, realniji ili maštovitiji, šareniji ili glasniji, no i svaka jabuka koju zagrizemo mogla bi biti sočnija - a opet ćemo je pojesti u slast. Zato - bile vam u slast sve igre koje spominjemo u ovom broju! Jer svaka je dobra na svoj način.

B. Jazić



GP preporuka



48

Dragon Age: Origins

Uz veliki trud autora igre da se iskusno prenese i na konzole, ipak preporučujemo igranje na PC-ju, otkud je i potekao ovaj nasljednik Baldur's Gatea

TERMALNA STVRANOST Snajperski termalni ciljnik svoja je mjesto pronašao i u multiplayeru. Uz prigušivač, bojite se? Imate i zasto.



VILO ZBUNJUJUĆE Kompleksnu i složevitu rjadru - ma koliko peralna bila - nimalo neke pojasniti međuslovenice i dalje spricanje u posmatranje CoD4 25u.



SNIJEG I LED Velika različitost okruženja gdje se odvijaju misije sva 3 poglavlja igre jamila iznimno raznolik doživljaj



ŽANR FPS
IGRAČI 1-4 [12 ONLINE]
GOĐINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ INFINITY WARD
IZDAVAČ ACTIVISION
<http://www.modernwarfare2.com>
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

POGLEDAJ UNATRAG

Serijal Call of Duty u malo više od pet godina utvrdio se na najvišem mjestu prodaje u žanru, što ponajviše može zahvaliti stezanom uspjehu četvrtog nastavka igre koji je prouzročio gotovo podjednako iumanost rezultate prodaje i petog dijela. Prve tri igre snještene u Drugi svjetski rat i danas imaju kulturni status među fanovima, ali Call of Duty 4: Modern Warfare ostao će zlatnim slovima zapisan u generaciju konzola koju smo još 2004. godine prvi put nazvali "next-gen". Modern Warfare 2 nastavak je upravo najvećeg Call of Dutyja svih vremena, igre čiju silu i utjecaj na industriju tek treba pokušati navišati.

Call of Duty: Modern Warfare 2

HIT igra

Najveća sloboda za pojedinca leži u mogućnosti izbora

U životu nije moguće izabrati samo jednu stvar - kakvi ćete se roditi. Hoćete li oči otvoriti u mondenom rođilištu usred umjetno izgrađenih romantičnih brdašaca Beverly Hillsa ili ćete prvi put zaplakati među 14 braće i sestara na nepreglednim smetlištima Bogote. S druge strane, možete izabrati kako ćete umrijeti, osim ako se s vama ne polira prst sudbine, ali filozofski gledano samo je rođenje nemoguće doista izabrati. I gotovo je nevjerojatno koliko je toga vezanog za Modern

"Vozila se pojavljuju isključivo u SP kampanji"

Warfare 2 upravo vezano za mogućnost izbora. Od prve sekunde kad počnete singleplayer kampanju, pa sve do nebrojenih dana i mjeseci koliko će milijuni igrača ostaviti u multiplayer igrama, sve će biti obilježeno isključivo mogućnošću izbora. A kako život kao i uvijek ima neobičan smisao za humor, trenutak konceptualne umjetnosti vezan za MW2 kaže kako će upravo širina mogućnosti

izbora biti najveća prednost i najveći problem za sve igrače. Odnosno, kako je to svojedobno znala krestavim glasom urlati zla vještica u TV videoigri: "Izaberi, dragi Hugo - sigurno ćeš pogriješiti!" I bit će upravo tako - što god izabrali, vjerojatno ćete bar jednom pogriješiti. Kao i toliko puta u stvarnom životu uostalom.

RADIKALAN ZAKRET

Modern Warfare 2 dolazi točno dvije godine nakon igre Call of Duty 4, naslova po kojem će najveći broj igrača na svijetu pamtili ovu generaciju konzola. Gotovo 20 milijuna prodanih primjeraka na tri velike platforme i abnormalni milijuni sati koliko su zbrojeno u multiplayeru proveli milijuni tih istih igrača danas predstavljaju najbolju potvrdu vizije koju je 2005. postavio studio Infinity Ward. Modern Warfare 2 doslovno nastavlja tamo gdje je stao CoD4, od kampanje, preko tehničkih standarda, pa sve do ukletog multiplayera, gotovo najveće online ovnosti svih vremena, o kome će se jednog dana pisati kao o točki prekretnici u cijeloj industriji. Naravno,

MW2 mnogo je više od običnog nastavka CoD4, što se već sad - tek nekoliko dana nakon izlaska - može vidjeti po mnogobrojnim forumima širom svijeta. Velike promjene u načinu izvođenja multiplayera, a pogotovo one koje su zadesile uvijek posebnim i specifičnu zajednicu PC igrača, obilježile će nadolazeće razdoblje koje će za najveći dio igrača početi čim prolete kroz tek nekoliko sati dugu singleplayer kampanju. Nastavljujući tamo gdje je stao CoD4, MW2 isporučuje radikalno modificiran sustav multiplayera, oko čije će se forme voditi podjednake bitke na forumima, kao i na virtualnim bojišnicama Modern Warfare 2.



ZAJAMČEN PUBLICITOM Moja službena na moskovski aerodrom je ona po kojoj će se pamti! SP kampanja u MW2



VOZIMO SE, VOZIMO

Uz snježne saonice, gotovo na kraju igre upravljaš čitavim jednim vozilom, što nas je iznimno podsjelo na Half-Life 2

BREACH AND CLEAR

Prilikom Breach-protutaja u prostorije radnja se usporava i omogućuje iznimno efikasno nutranje neprijateljskih prijetnji



KAO U PAVELAMA Prvo svjetsko labirinte predgrađa Rio de Janiera, čak i na normal težini, tražiće puno pokušaja



KONTROVERZA NA KONTROVERZU

Iako će za najveći broj igrača multiplayer biti ono do čemu će pamti ovi igru - kao i prethodnu instalaciju - kampanja ipak predstavlja ono mjesto gdje će većina početi svoje MW2 iskustvo. Nastavljujući priču započetu u CoD4, Modern Warfare 2 prati događanja pet godina nakon smrti Imrana Zakhaeva, u vremenu smiještenom u neposrednu budućnost. I ovaj ćemo put doživljavati radnju iz perspektive nekoliko likova, od američkog vojnika Josepha Allena, preko Garyja "Roach" Sandersona, do vojnika Jamesa Ramirez, koji ćemo voditi od Afganistana, Rusije, Kazahstana, Rio de Janiera, pa sve do Sjedinjenih Američkih Država, u nepreglednom nizu kontroverznih mislija koje će svakako puniti stupce svjetskih medija odmah nakon izlaska igre. Bez

KLANKOVSKI PROBLEMI NA PC-JU

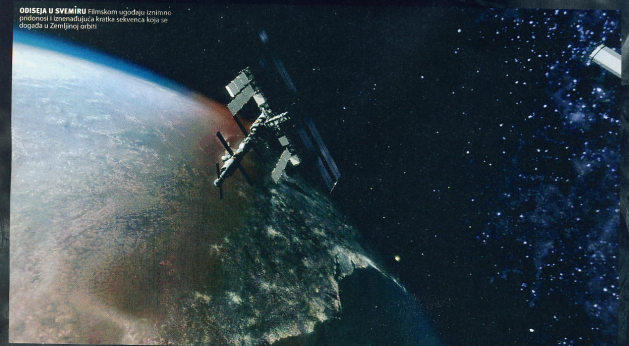
JAKO SE DOBRO sjećam rujna 2004. godine, kada je nas desetak u lokalnoj igraonici s nestrpljivim čekalo instalaciju United Offensive, prve i jedine ekspanzije Call of Dutyja. Taj dan smo je igrali, a već sutradan kombinirali s originalom, te od UO-a potpuno digli ruke već u listopadu iste godine. Spominjem to zato što me nezadovoljstvo vozilima, novim mapama, novitetima i dodacima neodoljivo podsjeća na trenutnu situaciju koja je zadesila PC scenu. IW se prvi put na ovoj platformi odlučio na radikalne promjene koje bi igranje MW2 učinile jednakim iskustvom kao i na konzolama. To su odlučili postići tako da izbacе podršku za dedicated servere i uvedu vlastiti P2P server i matchmaking servis - IWNET. Razlog što je ta obavijest razbjesnila desetine tisuća PC gamera jest činjenica da IW izbacuje nešto što je oduvijek bio osnovni i sastavni dio multiplayer online komponente gotovo svakog FPS-a na PC-ju. Izbacivanje dedi-servera sa sobom povlači potpunu rekonstrukciju kompetitivnog igranja COD-a, odstranjivanje mogućnosti modiranja bez čega većina klanova ne može ni zamisliti kompetitivni gaming, a ovim se stavlja i veliki upitnik nad funkcionalnost novog sustava matchmakinginga, pinga, laga, te na kraju budućnosti ligaskog natjecanja na CB-u, ESL-u, Edomu i drugima. Ionako razjareni PC gameri ostali su zatečeni i

uzasnuti IW-ovom objavom da više neće biti leana (naginjanja), pristupa "consoli" koji je oduvijek bilo jedno od prvih ligajskih pravila, tako sam vrlo razočaran svime ovime prije svega jer kao PC gamer nisam navikao prihvaćati radikalne promjene u serijalu, opet na MW2 gledam kao na igru koja bi mogla potrajati dvije godine i pružiti mnogo zabave. Čak i bez leana, čija će odsutnost apsolutno promijeniti stil i pristup igranja na kakav smo navikli. Uzmajući sve to u obzir, mislim da se mi PC igrači, čak i mi koji smo inicijalno prijetili bojkotom igre i potpisivali kojekave peticije, jednostavno moramo pomiriti s činjenicom da prvi put nećemo dobiti igru koju ćemo u dogledno vrijeme moći, barem prividno, modelirati u novu verziju COD1 ili COD2. Moramo se pomiriti s time da je Modern Warfare 2 potpuno nova igra, jer situaciju možemo realno sagledati samo ako to prihvatimo i shvatimo da su jedini oštećeni zapravo mi i providni dedicated serveri, koji ni jednom ozbiljnom razvojnom timu i izdavaču nikada neće biti u interesu. Idemo prvo zaigrati igru, isprobati IWNET, pokušati formirati novu strukturu kompetitivnog natjecanja i tek nakon toga za nekoliko mjeseci donijeti konačnu odluku - jer nepromišljene reakcije i nekonstruktivne prijetnje Infinity Wardu nikako ne mogu biti produktivne (Darko Božić).



ID JE KRIV ZA SVE Nažalost, došlo je vrijeme kada se odričemo vlastitog prilagođavanja igre iz konzole; nema više editiranja čitavog (nema više lova, maxpaka, maxpaketa...), čime nas je id Tech itekako razmazio

ODISEJA U SVEMIRU Erikskom ugovoraj iznimno pridonosi i iznenađujuća kratka sekvenca koja se događa u Zemljinj orbi



NOŽ JE ZAKON Nož za bečanje sjajan je MP dodatak, oprema se umjesto frag granata, a nakon "upotrebe" se može izvaditi i ponovo koristiti



ODLAZAK MAGIČNE CRTE Broj neprijatelja vide nije ograničen, sada je moguće na sjajno osmišljenoj umjetnoj inteligenciji i vertikalnim razlozima pojedinih razina



najmanje namjere da otkrivamo detalje priče, činjenica je kako je želja za što radikalnijim događanjima u radnji bila jedna od osnovnih misli vodilja u kreiranju scenarija MW2. Kako bi stvorili što uvjerljiviju priču, koja prikazuje paralelnu stvarnost u kojoj teroristi i određene struje američke vojske počinju nemilosrdnu borbu za postizanje svojih ciljeva, Infinity Ward se nije libio u radnju ubaciti nekoliko kontroverznih scena i situacija koje su bile nužne kako

" Multiplayer mape su među najboljima ikada dizajniranim "

bi se takva priča ispričala. Iako će igra na samom početku upozoriti na sadržaj, i igraču ponuditi mogućnost izbora, ostaje činjenica kako je Modern Warfare 2 igra koja postavlja presedan u dosadašnjem načinu "pričanja

POČETAK NOVE OVISNOSTI

NEMA NIKAKVE DVOJBE da će prvi susret s multiplayerom izazvati istovremenu lavinu prosvjeda i oduševljenja. Nastranu deseci novih oružja i nestanak nekih starih, nastranu i novih 16 mapa, većih, ljepših, kompleksnijih i zanimljivijih od svih koje smo imali prilike igrati u CoD4 - radikalne promjene u formi i sadržaju bit će najveći kamen smutnje među svim MP igračima. MW2 sada omogućuje nošenje 2 "dodatak" oružja od samog početka i uvodi taktički balistički štit kao MP oružje koje će iznimno zakomplicirati dosadašnji pristup svim taktičkim modovima poput Search and Destroy ili novog-starog Capture the Flag. Perkovi sada imaju Pro inačicu koja se otključava njihovim korištenjem, pa će biti potrebno koristiti sve Perkove kako bi se otključale njihove Pro varijante. "Nagrada" Killstreak sada ima 15, otključavaju se napredovanjem, a igrač sam mora odabrati koje eventualno želi koristiti tijekom meča. Uz helikopter, sada su tu borbeni avioni AC130 s ubojitim raketama i bombama, mogućnost kontrole mitraljeza na helikopteru, te već zloglasni Nuclear Strike za sve one koji dosegnu Killstreak 25. A kao posebnu ljepotu ističemo što se sva ta leteća gurne - uključujući i avione UAV Drone - može srušiti preciznim ciljanjem i uz nešto tiskog rada. Novost je mogućnost odabira tzv. Care Package nagrade gdje trenutni avion ispušta zalihu municije ili slučajno odabranog Killstreaka, a novost je i što nagrada za 5 ili koliko već streakova sada ne poništava onu za 3 ili koliko već, ako nije iskoristena, kao što se fragovi zbrajaju do besvijesti - pa čak i između partija u 5 & D. Zloglasni Martyrdom i Last Stand sada su postali tzv. nagrade Deathstreak, dostupne onima koji će puno ginuti tijekom borbe.

videopriča". I nastranu sve konotacije takvog pristupa, nama se čini kako je cilj postignut - jer unatoč činjenici kako je niz događanja koja se prezentiraju kroz kampanju poprilično nerealna, sve zajedno ipak ima smisla - od početka u Afganistanu, do kraja u tom istom Afganistanu - i s jasno postavljenim točkama za izvještavanje nastavak. Na tom putu sve igrače očekuje mnoštvo iznenađenja, upakiranih u vrhunsku grafiku i visoke produkcijske standarde koje smo više-manje ipak očekivali.



BEZ BOJAZNI ZA IGRIVOST

UVODENJE POMIČNOG AUTOMATSKOG mitraljeza, Sentry Guna, unijet će dodatni kaos na virtualne bojišnice i izazvati dodatne MP kontroverze. Level Cap podignut je na ogromnih 70, a Prestige je i dalje 10. Međutim, za brzo pumpanje bodova više neće služiti isključivo igranje Hardcore Search & Destroy moda, jer će za ozbiljno osvajanje bodova prije svega trebati završavati nebrojene Challenge izazove za Perkove i osužja kako bi se kumulirale velike količine nagradnih bodova koje se time osvajaju. Ukratko, nemoguće je na kratki i jednostavan način prepričati sve promjene koje smo imali priliku iskusiti u početnom druženju s MW2, pa ćemo se od navedenog i suzdržati. Svi će imati i previše vremena isprobati sve inovacije koje je IW unio u MW2, te koristeći slobodu mogućnosti izbora odabrati je li to ona MP igra koju su željeli. Ali svi će pozdraviti uvođenje opcije izmjene Hosta u stvarnom vremenu,

čime će napokon prestati iritantno prekidanje mečeva koje je obilježilo CoD4 multiplayer. Kao posljednju inovaciju koju ističemo u MP modu je uvođenje svojeglavih "boost" bodova, pa je recimo u Team Deathmatchu uz First Blood (prvi frag u meču), Buzzkill (brzi frag), Headshot i 100 bodova za frag kao takav moguće zaraditi čak 650 bodova za samo jedan jedini frag. A kad se u to ubroje i boostovi za Revenge i slično, količina natpisa i bodova koji se ispisuju na ekranu katkad može izazvati osjećaj kao da se nalazite usred - filipera. Modern Warfare 2 multiplayer izazivat će kontroverze kako se god okrene, ali sasvim smo sigurni da će mu se svi vratiti i nakon što se za nekoliko mjeseci pojave potencijalno konkurentski naslovi. Jer igrivost i način izvođenja - koji ostaju nedirnuti ispod svog novog šarenila - nisu ni najmanje kompromitirani unatoč bezbrojnim novotarijama.



LUNAPARK Opće šarenilo i kaos od informacija na ekranu mjerljiv je samo s onim što će uskoro donijeti MAG



KOLIKO NAS IMA Broj od 16 početnih mapa uskoro će se pridružiti nove, prvo za X360, a potom i za PS3



MOGUĆNOST KOMBINIRANJA Stvaranje učinkovitog loadouta postaje barem trostruko veći izazov u odnosu na CoD4



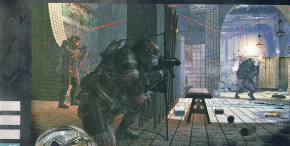
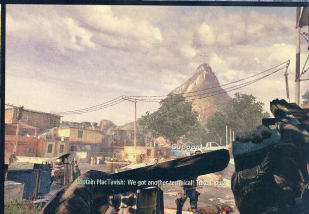
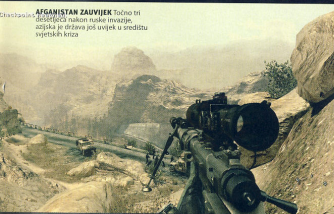
Deathstreak

MATI AMERIKO Misije smještene na tlo SAD-a kulminiraju ušćem bodama u samom Washingtonu i Bijeloj kući

VAMPIRI, NAPRIJED Krivati ekran govori kako vam nije ostalo vremena. Energija se i dalje vraća prigodnim odmerom u sigurnim rukama.

SRCE JUNAČKO Senzor otkriva, sva također je inovacija, a otkrit će i neprijatelje skrivene iza zidova

AFGANISTAN ZAUVJEK Točno tri desetljeća nakon ruske invazije azijska je država još uvijek u središtu svjetskih knji



Modern Warfare 2 i dalje je bolesno igriv, bolesno izazovan i bolesno zaran, pogotovo za sve one - a znamo da će ih biti previle - koji će poželjeti završiti igru na težini Veteran. Jedino razočarava ukupno trajanje kampanje, od šest do sedam sati, ali koje je logično buduci da je osnovna poanta MW2 i ipak - multiplayer.

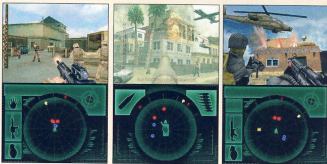
IZBOR JE NAJVAŽNIJI

A tu se opet vraćamo na mogućnost izbora, koja je od CoD4 napravila legendu, a vjerovatno će isto napraviti i s ovom igrom. Ne postoji multiplayer opcija koja nije doradana i unaprijeđena, ne postoji forma koja nije promijenjena i ne postoji sadržaj koji nije barem malo

NIJE SVE U IMENU

IAKO NIJE DIREKTA konverzija Modern Warfare 2, u isto vrijeme kada je ovaj izišao na "velikim" konzolama i računala, na D5 je stigao Call of Duty: Modern Warfare: Mobilized. Osim što nam smetaju igre s dvije dvotočke u imenu, ne sviđaju nam se ni one od kojih nas boli ruka. A to je ovaj put slučaj, i nije jedini prigovor koji imamo. U pokušaju da kretanje učine glatkim i brzim te na ekran stave što više protivnika

odjednom, programeri su žrtvovali kvalitetu tekstura pa smo dobili osrednji FPS za konzolu koja nije primjerena tom žanru. Ipak, treba reći da je natpran sadržajem i relativno zanimljiv. Ukratko, ako su vam se sviđali raniji CoD naslovi za DS, ovaj je još bolji, no ako na svojoj prijenosnoj konzoli volite igrati prilagođene njezinim jakim i slabim stranama, ne dajte se mobilizirati. (Berislav Jocić)



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE: MOBILIZED Osim nespretnog imena, DS verzija ima i nespretnu kontrolu, ali nije u potpunosti neigriva

izmijenjen u odnosu na CoD4. Sigurni smo kako će mnoštvo CoD4 igrača u početku mrziti sve promjene, kao što će postojati mnoštvo onih koji će ih pozdraviti. MI

"Radikalne kontroverze su osnovno obilježje igre"

spadamo u ovu drugu skupinu, ponajprije stoga što je i kratko upoznavanje s multiplayerom pokazalo kako se ono najvažnije u igri nije promijenilo - a to je balans svih obilježja igre. Dvije godine nakon CoD4 dobili smo multiplayer igru koja piše potpuno nova pravila na kanonima prethodnika. Sada sva oružja imaju svoje challenge izazove, svi perkovi imaju svoje

Pro varijante, novi sustav nagrada Killstreak i uvođenje "nagrada" Deathstreak tražit će promjenu svih uobičajenih CoD4 strategija, a ukupna mogućnost izbora do kraja će poljuljati predvidljiv i uljuljkan CoD4 multiplayer sustav. Svi "hard-core" igrači igre CoD4 morat će radikalno promijeniti sve svoje navike, jer MW2 jednostavno ne trpi stagnirajuća pravila koja su se u protekle dvije godine uspostavila među milijunima igrača te igre. Nove mape su veće i složenije nego jedna u CoD4, a nova oružja, dodaci i pravila igre jednostavno ne omogućuju učinkovitost ako je bazirana na principima CoD4. Mogućnost izbora koju nudi Modern Warfare 2 u prvom će se trenutku učiniti iznimno kompleksnom, ali u toj sumanutoj



LOTHERING Jedno od prvih natjecanja u igri koje će ubrzo nakon početka pregaziti horda daskosavina, stoga pobornici se da pokupite i riješite sve questove tamo, što prije



BALDUR'S GATE POGLED Najugodniji način igranja kompliciranih borbi



FATALITY U okrajima s većim nemirima često će vas bit izvoditi atraktivne, spriječavajući učešće kojim će ih smaknuti



DRAGON AGE Kako bi to bilo imo za igru kada u njoj ne bi bilo zmajeva... i to kakvih



ORIGINS Ovisno o odabiru klase i rase bit će vam dodijeljen Dragon u igri koji određuje nekoliko prvih sati provedenih u igri kao i povijest vašega lika



PERLEDEN Napredovanjem kroz pricu dvajet će vam se sve veći broj lokacija na mapu

ŽANR RPG
IGRAČI 1
IGODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ BIOWARE
IZDAVAČ EA
[HTTP://WWW.DRAGONAGE.COM](http://www.dragonage.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

Dragon Age: Origins

Najveći BioWareov roleplaying projekt dosad i dostojan nasljednik legendarnog Baldur's Gatea



POGLED UNATRAG

Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Knights of the Old Republic, Jade Empire, Mass Effect... sve redom su naslovi koji predstavljaju sam vrh roleplaying žanra. BioWare se upravo u njemu postavio kao apsolutni vladar a nakon deset godina čekanja konačno su izašli s već spominjanim nasljednikom nezaboravnog Baldur's Gatea.

Prošlo je više od jedanaest godina od izlaska prvoga Baldur's Gatea kojim je BioWare stupio na RPG pozornicu na kojoj i danas uspijeva zadržati najviše pozornosti. U međuvremenu se u svijetu igara dogodilo mnogo toga, konzole su postale primarne platforme za igranje i dobar dio današnjih igara roleplaying žanra doživio je fuziju s nekim drugim žanrovima, od borilačkih (Jade Empire) pa do akcijskih (Mass Effect). Jedanaest godina je mnogo vremena, zajedno s BioWareovim dizajnerima odrasli su i tadašnji njihovi fanovi. Svi oni već godinama priželjkuju pravoga nasljednika epskog fantastičnog RPG koncepta koji je davno postavio Baldur's Gate. Dostio je tako vrijeme za novu vrstu RPG-a, koji sadrži svu čar i jedinstvenost legendi žanra, no i znatno ozbiljniju "odrasliju" tematiku koju u današnje vrijeme svi ti nekadašnji fanovi i očekuju. Dragon Age je sve to uspio ugodno nagurati u jednu veliku košaru te iako postoji verzija za PS3 kao i Xbox 360 konzole, sasvim je jasno kojoj vrsti igrača te kojoj platformi ovaj naslov najviše podlazi.

ORIGINS

Osim po osnovnom konceptu - da uz glavni lik kroz golemu epsku priču vodite intrigantnu družinu osobenjaka koje ćete skupiti na svojim avanturama, te da mnoge borbe podsjećaju na Baldur's Gate, Dragon Age: Origins od Baldur's Gatea je miljama daleko. BioWareovo obećanje kako je ovo od Baldur's Gatea 2 do danas njihov bez sumnje najveći projekt činjenica je

"Iako postoje verzije za PS3 i X360, sasvim je jasno kojoj platformi DA podlazi"

koja čvrsto stoji i u koju će se uvjeriti svatko tko odluči ostati na dugome, ali itekako vrijednome putu punom brutalnosti, mračnih tema, požude i izdaje. Thedas, svijet Dragon

Agea koji je posebno za potrebe igre BioWare samostalno od temelja dizajnirao, fantastična je tvorevina s toliko razradenom i slojevitom poviješću i kulturom da cijela vjerojatno ne bi stala ni u nekoliko enciklopedijskih tomova. U tek jednome njegovu djeliću, jednoj od najmanjih nacija koja se tek nedavno izdigla iz barbarstva, događa se naša priča koja prati epski pohod mladoga Greya Wardena. Sve s cijem da spasi svijet od hordi mračnih nemani koje svakih nekoliko stotina godina potpuno opustoše svijet. No kako to nezaboravni Tolkienov zaročnik Gandalf voli reći, svaka velika priča počinje prvim korakom. Upravo tako je i s Dragon Ageom. Stvari počinju vrlo skromno. Naime jedan od ključnih faktora pri kreaciji vašega lika njegovo je podrijetlo, tj. Origin (otuda je nastalo puno ime igre), Ovisno o Originu prvih nekoliko sati igre

THE FADE

IDEJU FADEA, dimenzije u koju ljudi u Dragon Ageu ulaze dok sanjaju, nije lako opisati. To je domena kojom vladaju demoni, duhovi i u njemu zarobljene duše te je oblikuju svojim mislima. To je ujedno mjesto iz kojeg magiovi crpe energiju za svoje čarolije te kojim jedino oni mogu u budnom stanju hodati. Riječ je o vumrtvoj verziji svijeta kaotično sastavljenoga od materijalnog univerzuma Thedasa (svijeta Dragon Agea). Nekoliko questova tijekom igre praveći česte upravo u Fadeu i upravo oni pružaju jedan od najposrebnijih ugodaja koji smo doživjeli u RPG-ovima.



METAFIZIKA Quest koji traje nekoliko sati događa se u Fadeu i jedan je od najzanimljivijih u roleplaying igrama uopće



DIJALOZI Vio ste složani, dugotrajni i odlično odrađeni. Što se tiče samih vođeofera



OBILJE DETALJA Od najstijih ukrasa na odjeći pa do ambiena na štovima, ruha na oružju i eklopiama i slično



MORALNI IZAZOVI Neki demoni neće odmah namirati na vas nego će vas pokušati prvo namamiti prepređenim nigravaranjem... demoni pobude lakšu će vam dosto nuditi seks u zamjenu za ispunjavanje njihovih želja



SHALE Jedan od najzanimljivijih likova u igri ovaj je golem napravljen od kamena, nekako neodoljivo podsjeća na HK-47 iz KOTORa

provest ćete potpuno različito od lika drukčije odabranog podrijetla. O njemu i o vašim odabirima tijekom igranja uvodnog segmenta ovi kasnije ponašanje brojnih NPC likova prema vama te se zbog toga djelomično ali zamjetno mijenjaju i neki kasniji segmenti igre. U tim prvim virtualnim koracima u Fereldenu BioWare će vas polako upoznavati sa svojom kreacijom, drukčijom od mnogih klasičnih fantastičkih ključeva.

LOW MAGIC

Thedas je mračni fantastički univerzum sa znatno manje magije negoli bi se to možda očekivalo nakon brojnih naslova Dungeons & Dragons koji su stigli iz BioWarea. U njemu su elfovi potlačena rasa čiji status gotovo graniči s ropstvom, dwarfovi su okrutni političari čije plemstvo se svakodnevno međusobno ubija u opakim intrigama i borbi za vlast. Postoji jedinstven pristup religiji, te poseban odnos prema svakome tko pokazuje bilo

"Sa svim sidequestovima očekuje vas više od stotinu sati igranja"

akvu sklonost upotrebi magije, takve osobe posebno nadzire red templara zbog sklonosti demonu da zaposjeduju upravo individue osjetljive na magične sile i sposobne ulaziti u Fade (vidi okvir). Mnogo je toga zanimljivoga, divljega i mračnoga što bismo vam željeli ispričati o tome nevjerojatno detaljno realiziranom svijetu Dragon Agea, no s obzirom na prostornu ograničenost ove recenzije, u pažljivo istraživanje Thedasa, tj. Fereldena morat ćete se uputiti sami. Unaprijed budite svjesni da je riječ o vremenskoj investiciji od blizu stotinu sati igranja, koji se mogu smanjiti ili značajno povećati ovisno o vašem stilu i temeljnosti

GREY WARDEN

Bez obzira na odabir klase (mage, warrior, rogue) ili rase (human, elf, dwarf), pa čak i Origina, vaš lik rano u igri spletom okolnosti postaje pripadnik drvnog reda Grey Wardena. Riječ je o skupini elitnih boraca protiv prijetnje zvane darkspawn. Ta mutirana bića iz mraka, kojih su puni podzemni hodnici u kojima su jednom davno obitalavali dwarfovi, svakih nekoliko stotina godina, kada uspiju pronaći i iz sna probuditi nekog od starih pokvarenih bogova, kreću u pustošenje površine svijeta. Ta pojava zove se Blight a Grey Wardeni su okupljeni isključivo s ciljem da budu spremni za taj trenutak. Kako biste Ferelden spasili

ORGANIZACIJE I SIDEQUESTOVI

VIEROVALI Ili NE, u Borderlandu ćete dobar dio igre provesti gledajući svoj inventar, a da vam pritom neće biti dosadno. Zahvaljujući satifikaciji koja stvara prolazak boljeg i skupljeg oružja, štita ili moda, malo smo vam se zatekao u inventaru promatrajući prikupljeni loot, uspoređujući novu opremu s onom koju trenutno koristim obračunajući pozornost na svaki statistički detalj. To nije nužno i uvijek se možete odlučiti na jednostavniji pristup - skuplje je bolje, no ništa se ne može usporediti s osjećajem zadovoljstva nakon prvog masakra s opremom koju ste upravo pomno probrali.



CHAPTERS BOARD Nalazi se u svim većim mjestima a tek je jedna od lokacija na kojoj ćete moći skupljati obilje manjih sidequestova

ENCHANTING

Nicoručanje je moguće poboljšati postavljanjem magičnih ruha na njega u za to predviđene slotove



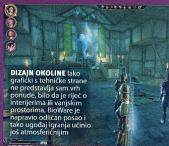
od takve sudbine, morat ćete sklopiti savez s brojnim nadjacima koje su davno u povijesti vašem redu obećale pomoći, pritom riješiti građanski rat koji je izbio u Fereldenu i još stotine drugih problema. Na tome putu će vam pomoći skupina zanimljivih likova koje ćete kroz igru uključivati u svoju družinu. S obzirom na to da igra ovaj put neće direktno ocjenjivati koliko ste dobri ili loši ovisno o vašem ponašanju u svijetu, kao moralni kompas poslužić će vam vaša pratnja. Nikto u njoj nije sasvim normalan te će pri svakoj vašoj odluci svatko od njih uvijek nastojati vući na svoju stranu, čak po cijenu da vas zauvijek napusti ili vas fizički napadne. Upravo ta interakcija s likovima još više dolazi do izražaja u kampu gdje se nalazi čitava postava vaše družine, dok ih sa sobom u svijetu u svakom trenutku možete povesti maksimalno troje. Tu su još i moguće romanse koje na kraju mogu dovesti i do seksa s nekim likovima iz vaše grupe, što je već postao zaštitni znak BioWarea. U Dragon Ageu su takvi načini interakcije s vašim likovima kao i stotinama drugih NPC-ova u Fereldenu dovedeni na još viši stupanj. Vođeocevi za sve važnije likove odrađeni su fantastično i među glumcima koji



NEPRIJATELJI Od hordi darkspawna, trupa hiberničkog legendara, poješnijih životinja pa do demona i zmajeva



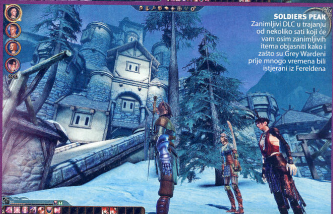
MOZGALICE U nekim čest se pojavljuje moć, kao alternativno rješenje problema, odučici za rješavanje različitih mozgalica



DIZAJN OKOLINE Iako grafički s tehničke strane ne predstavlja sam vrh ponude, bilo da je riječ o interijerima ili vanjskim prostorima, BioWare je napravio odličan posao i tako udugod igranja učinio još atmosferičnijim



TEMPLEARI U svijetu Dragon Agea imaju posebnu ulogu, nadležni su za reaktiviranje u slučaju da se odaju demonskim silama ili se primetno iz organiziranog Circle of Magesa



SOLDIERS' PEAK Zanimljivi DLC u kojima od nekoliko sati koji će vam osim zanimljivih itema objasniti kako i zašto su Giny Wardens prije mnogo vremena bili isjerani iz Fereldena



FILMSKE SERVISE Napravljene su unutar samoga grafičkog enginea, no odlično su režirane i izvrsno se upotpunjuju



KAMERA Cijelu igru, a ne samo borbe, moguće je igrati iz dva pogleda, direktno sleda ili iz klasičnog Baldur's Gate pogleda



ROMANSE I SEKS Sada već zaštitni znak BioWareovih RPG-ova i u Dragon Ageu će vam omogućiti da se upustite u romantičnu vezu s nekim od članova vaše avatarske družine

polovinu svojega vremena u igri, a to je i combat, priča zvudi drukčije. Prema načinu izvođenja borbe nisu nipočemu drukčije od recimo Baldur's Gatea pa čak i Knights of the Old Republica. U svakom trenutku igru je moguće pauzirati, zadati naredbe vašim likovima te nastaviti. Moguće je čak pomno razraditi AI taktike svih vaših likova i jednostavnim sustavom IF - THEN potpuno automatizirati njihovo combat ponašanje. U verzijama za konzole ili čak

su dali svoje glasove nalazi se niz poznatih lica od Tima Curryja do Captaina Jainwaya.

HARDCORE

Dok smo u svakoj minuti istraživanja Fereldena i interakciji s njime i njegovim likovima istinu uživali, kad je riječ o onome na što ćete potrošiti drugu

"Dragon Age je bez sumnje najbolji kompozitorski posao Inona Zura do sada"

igranju na easyju na PC-ju to je izvediva varijanta, no odučite li igrati na normalnoj težini ili bilo kojoj zahtjevnijoj, pripremite se na ozbiljno razmišljanje i taktiziranje. Složenije borbe s više protivnika neke su od najtežih koje smo igrali zadnjih godina. I bez upotrebe izometrijskoga pogleda iz ptičje

DRAGON AGE: JOURNEYS

TJEDAN DANA PRIJE Izlaska Dragon Agea poseban odjel Electronic Artsa pod nazivom EA 2D u suradnji s BioWareom izdao je potpuno besplatnu taktičku RPG igru pod nazivom Dragon Age: Journeys. Igra je izrađena na flash platformi, no sadrži sve RPG elemente punokrvnog Dragon Agea iskustva i traje četiri do pet sati. Važno je spomenuti i da igranjem Journeysa možete otključati nekoliko posebnih ingame itema u Originsima



TAKTIČKI RPG Koristi nešto pojednostavnjen roleplaying sustav preuzet iz Originsa

TRGOVINA
Realističnija trgovina razbacanim igrama na svakom koraku, no ne i prijeko potrebnih stvari.

DENERIM
Simp i glavnom gradu Denerimu rješavaju glavne i sporedne questove, možete provesti više od deset sati.

BORDEL Izabirajte jednu ili nekoliko žanrova odavno lika jednoga i bacite je u akciju.

perspektive (Baldur's Gate) te konstantnoga pauziranja i pažljivoga konstitiranja svih žanrova i sposobnosti. Zapravo sva pravila koja danas vrijede u modernim MMORPG-ovima što se tiče borbi mogu se primijeniti i na Dragon Age. Nužno je u grupi imati likove koji su posvećeni točno određenim zadacima. Primjerice warrior tenk koji će na sebe privlačiti najveću količinu neprijateljskih udaraca, ali će biti i najposposniji apsorbirati ih, ili još važnije magova koji će konstantno healati - bez njega zaboravite na preživljavanje ikakvih težih borbi.

BEZ GRADIONAKA

Ono čega smo se najviše bojali nakon silnih odgoda izlaska igre, a to je zastarjelost grafike, ipak se nije pokazalo kao ozbiljan problem. Sasvim je jasno da Dragon Age ne spada u kategoriju igara koje se natječu za najboljši naslov godine. No u nekoj pristojnoj rezoluciji riječ je o vrlo ugodnom i zbog izbalansiranoga arta vizualno zanimljivoj igri. Nažalost, zbog izlaska na konzole i u tu gubitku jer osim što je ograničena na rezoluciju 720p, teksture su zbog ograničenja hardvera prisilno komprimirane, u što smo se direktnim uspoređivanjem uživo sami najbolje uvjerili. Kada smo već kod razlika u verzijama, neprosto je što je iz PS3 i X360 verzije izbačen izmetljiviji taktički Baldur's Gate pregled, izostavljen razvojni

JOURNAL I CODEX
Osim odličnoga i detaljnoga praćenja svih questova kroz Journal i u igri se nalazi i super detaljan code s više od tisuću stavki koje se bavi svime od kulture i povijesti Fereldena pa do za priču važnih likova i predmeta.

SUČELJE
Izrazito funkcionalno i prepoznatljivo, mnoge toga posuđeno je iz World of Warcrafta i starih igara.

RAZGOVORI S PARTIJEM Svi likovi koje ćete tijekom igre dovesti u ekupu imaju svoju dodatnu priču u tu su detaljno razrađeni a o njima ćete mnogo moći saznati ako im posvetite vrijeme čisto komunicirajući s njima.

TOOLSET

BIOWARE JE VEĆ eksperimentirao s pakiranjem game editora zajedno s jednom svojom igrom. To je bio Neverwinter Nights i sve se pokazalo kao izvanredno potpuno. Ova igra je bila razvijena velika moderska zajednica te je napravljeno na stotine dodatnih amaterskih, no vrlo kvalitetnih questova i kampanja. U Dragon Ageu, nažalost isključivo u PC verziji, dobit ćete priliku igrati s profesionalnim alatima koje su koristili sami developeri. Od character editora, cinematic editora pa do world editora. Apokritno sve što je BioWareu bilo potrebno da stvori sve jedinstveno epiko RPG iskustvo dostupno je sada i vama. Trik je u tome što je za razliku od Neverwinter Nightsa ovim alatima znatno teže ovladati. No moderska zajednica radi punom parom i prvi dovojni projekti očekuju se već do kraja godine.



WORLD EDITOR Koristite već postojeće teksture i materijale iz Dragon Agea ili u potpunosti kreirajte sve svoje, tako je od nule moguće napraviti sasvim novi svijet.

alata za izradu novih modova i kampanja razumijemo. Osim fantastično razrađenog svijeta i epske priče, on i čemu igra brilja u svim verzijama mastralni je soundtrack. To je bez sumnje najbolji kompozitorski posao Inna Zura do sada, što zaista mnogo znači ako uzmete u obzir da je on radio muziku za svaki drugi veći roleplaying naslov u posljednjih deset godina. Sačica okorjelih fanova Dragon Ageu zamjera to što se "pokonzolalo". Mi na to gledamo potpuno drukčije. Riječ je isključivo o tome da je Dragon Age najposposniji RPG iskustvo koje je BioWare dosad ponudio na PC-u te da su nastojali igracima maksimalno olakšati snalaženje unutar igre pojednostavljenjem igracega sučelja. No u pozadini svega se i dalje krije detaljno razrađeni RPG sustav i sve ono što smo od BioWarea u svim njegovim hardcore roleplaying naslovima navikli doživjeti. Vidi od stotinu sati igrice i otprilike isto toliko questova, deset sati snimljenih voiceovera i mračni svijet Thedasa parancija su dobre zabave za sve roleplaying fanatike. Svi drugi mogu jednako ugodno uživati u Dragon Ageu, no ako ste jedan od fanatika, nemojte se sramiti spustiti težinu na easy. Vjerujte nam, itekako se isplati u cijelosti proživjeti ovu epiku fantastičnu priču koja, zahvaljujući dugotrajnom BioWareovu planu za izdavanje novih DLC-a i ekspansija, nadamo se, neće tako skoro završiti.

Damir Durović

1935 - 2010

PC

Dragon Age: Origins

BIOWARE / EA

GRAFIKA

Vezji za konzole skinite ocjenu minimalnu za jedan

17

ZVUK

Vrhunski voiceover i do sad najbolji soundtrack Inna Zura

19

IGRAVOST

Prepoznatljiv BioWareov stil razvijanja RPG-a

18

TRAJNOST

U izdavanju ovih diskusija dulje sat 100 sati

20

OCJENA

Vrlo slavan razrađen svijet i likovi, odlični dialogi, epska priča i veliki kontinuitet igrice, idealna težina borbe

8

LOŠE

Za prosječnoga gamera pretežito baka, vezji za konzole bit BioWare fan, podignite je za jedan

10

KONACNO

Vezji za konzole skinite ocjenu za jedan, a ako ste općenito veliki BioWare fan, podignite je za jedan

10

GP 18

/20

davidur@warezn.org



EKSPLOZIVNO Kada su najavili The Ballad of Gay Tony kao najeksplozivnije GTA ikad, sada, rockstarovi se stvarno nisu šali!



EKIPU ZA KVARTA Armando i Henrique su Luisova stara ekipa probavljena iz kvarta, te ćete nekoliko ranijih misija u igri provesti u njihovu društvu

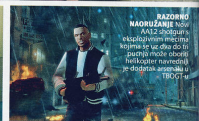


POZNATI MOMENTI

Scene koje smo već doživjeli u GTA IV i takvi u The Lost and Damned ovaj put ćemo dobiti priliku doživjeti iz još jedne perspektive



YUSUF AMIR Nama najomiljeniji i najotakčeniji lik u cijelom serijalu GTA... unio je čak nadmašiti i Bruceja



RAZNO NAORUŽANJE Novu AA12 shotgun s eksplozivnim metcima kojima se uz brzinu i putanju može oboriti helikopter navređeni je dodatak arsenalu u TBOGI-u



POZNATA LICA Društvo ćete se s mnogim poznatim likovima iz GTA IV te s mnogima od njih otkriti i u novoj godišnjoj slici

ŽANR SANDBOX
IGRAČI 1-12
OSOBINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
IZDAVAČ ROCKSTAR GAMES
IZDAVANJE TAKE-TWO INTERACTIVE
[HTTP://www.rockstargames.com/theballadofgaytony/](http://www.rockstargames.com/theballadofgaytony/)

POGLED UNATRAG

Grand Theft Auto s vremenom je postao jedan od najprodavanijih i najboje ocijenjenih serijala svih vremena. No to nikako nije jedini Rockstarov dosadašnji uspjeh. Ipak uz nadolazeći Red Dead Redemption i Max Payne, onaj za što misle gameri konstantno najvjuje jesu novi nastavci upravo ove otvorene kriminalističke priče.



života i vlasnika brojnih

Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony

HIT igra
360 exclusive

EKSPLOZIVNO DOVIĐENJA LIBERTY CITYJU!

Dočekali smo i taj dan. Nešto više od pola godine nakon prvoga Rockstarova eksperimenta stigla je druga i nažalost zadnja DLC epizoda koja će vam omogućiti da se na vrlo eksplozivni i atraktivan način oprostite od Liberty Cityja. Nakon The Lost and Damned koji je vrlo zorno predložio mračniju i nasilniju stranu bikerških bandi Liberty Cityja, u The Ballad of Gay Tonyju naći ćete se u potpuno drugoj krajnosti. Igrajući ulogu Luisa Lopez, desne ruke i poslovnog partnera glavne face noćnoga života i vlasnika brojnih

klubova, moći ćete konačno doživjeti svu rasko i glamurnost Rockstarove virtualne preslike New Yorka.

NOĆNI ŽIVOT ALGONQUINA

Dok je u The Lost and Damnedu već dio igre bio smješten na najzapadniji otok Liberty Cityja, Alderney, u TBOGI-u fokus je prebačen u sam centar grada Algonquin sa svim njegovim ekskluzivnim restoranima, kafićima te što je najvažnije noćnim klubovima. To da je i sam glavni lik ove epizode drastično

"Iako su najosjetljivije stvari pristojno skrivene, seks je u igri prisutan u izobilju!"

drukčiji od Nike Belića kao i Johnnija Klebitza vidljivo je već na prvi pogled. Ima mnogo više stila i sasvim je jasno da nije riječ ni o kakvoj prosječnoj propalici bez novca. No sve to skupa ne znači da će iz ove epizode izostati nezaobilazna i tipična GTA akcija, bavljenje različitim aspektima kriminala kao i sve što dolazi uz njega, od nasilja, ubojstva pa do prekomjerne uporabe droge i scena seksa na svakome koraku. Stavite upravo u The Ballad of Gay Tonyju cijela Rockstarova GTA filozofija igrivosti dolazi do svoje najviše

MULTIPLAYER NOVOSTI

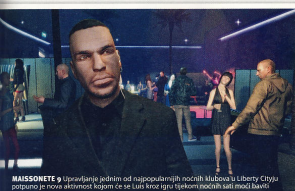
Najveća novost u multiplayer segmentu igre proizlazi zapravo iz dodavanja nove opreme koja u The Ballad of Gay Tonyja bitno mijenja dinamiku već postojećih modova. Osim novoga naoružanja i NOOSE tanka na to najviše utječe dodavanje padobrana iz novih, još finije prilagođenih mapa/lokacija za MP igrivanje.



KAOS Uz novo oklopano vozilo i nekoliko vrlo razornih modela oružja MP igranje pretvara se u totalni kaos naganjanja i eksplozija



FREE MODE Skupite ekipu i quistajte u base jumpingu s najviših točaka Liberty Cityja... ili što vas već volja



MAISONNETE Upravljanje jednim od najpopularnijih noćnih klubova u Liberty Cityju potpuno je nova aktivnost kojom će se Luis kroz igru tijekom noćnih sati moći baviti



SEKS Ova simpatična djevojka često će vam nastojati na masovite načine olakšati svesne sate koje ćete provoditi pomažući u upravljanju Tonyjakim noćnim klubom



SULUDE MISIJE Jedan od najboljih prijedloga, po vani gaćanje vojni helikopteri dok se penjete na najviši neboder u gradu da bi sve kumirale padobranskim skokom s vešta



SKAKANJE PADOBRANOM Doživjeti Liberty City iz zraka, ali na znatno drukčiji način, uz skakanje padobranom – posebno je iskustvo



LUIS LOPEZ Podrijetlom Dominikanac koji se nakon teškog djetinjstva u borbama u zavodu zahvaljujući Tonyju Upplio izvući iz kvartovskog kriminala i bacio se u posao s noćnim klubovima



NOVOE TANK Više oklopno vozilo nego klasičan tenk, ovo futurističko stajalo je teško udariti i s njim ćete moći izvoditi zločina totalne krz i lom po ulicama Liberty Cityja



BEZ FILATA TIAD je korone peljak vizualni filtar radi dočaravanja posebnoga ugođaja, a u TBOGT-u nema ničega sličnog

točke. Dvadeset i šest centralnih misija za koje odigravanje će vam trebati između deset i petnaest sati jedne su od najzabavnijih, najeksplozivnijih i najatraktivnijih u GTA serijalu uopće. Kakve će vas sve ludosti zateći na ulicama Liberty Cityja dok ćete u ulozi Luisa pokušavati njegova poslovnog partnera i prijatelja Tonyja izvući iz sve više problema s raznim kriminalnim organizacijama bilo bi bezobrazno od nas odmah vam otkriti i time vam sasvim uništiti i rasplet priče i gušt njihova otkrivanja.

YUSUF AMIR

No koliko god Tony kao sporedni lik oko kojeg se vrti priča TBOGT-a i Luis kao glavni lik kojim upravljate i o čijoj prošlosti ćete štošta moći saznati tijekom igre bilo interesantno okarakterizirati, jedna druga faca ukrala im je titulu najzanimljivijeg

lika ove epizode. Bezobrazno bogati i još bezobraznije razuzdani arapski "poduzetnik" Yusuf Amir utjelovljenje je svega onoga što predstavlja srž The Ballad of Gay Tonyja. Njegov umrežno smiješan lik slat će vas na neke od najludih misli koje ste u GTA-u ikada doživjeli. Bilo da se radi o otmiči

" Luis je potpuno drukčiji lik od Johnnyja i Nike, s više stila i love u džepu "

teško naružanoga oklopnoga vozila ili o rješavanju njegovih problema sa suradnicima koji su ga odlučili ukloniti, upravo u tim mislima najbolje ćete se zabaviti. TBOGT je zapravo, ako ga usporedimo s prethodnim GTA naslovima, Vice City i malome. Naglasak je stavljen na što umutnje i zabavniji scenariji mislija kao i niz novih aktivnosti.

drugom gradu. Koje, nažalost ne znamo jer je namjerno taj dio stranica "podrpan", no ako se njevoro nekim hintovima koje je Rockstar pobacao po The Ballad of Gay Tonyju, iduća lokacija mogao bi biti Vice City ili Las Venturas. No možda se čak radi o tome da će ta oba grada koji se često spominju u ovoj epizodi završiti zajedno u novome GTA-u!

Sve ono što smo predviđeli i o čemu smo se detaljno raspravili u ranijim najavama igre u prošlim brojevima GamePlaya a što je Rockstar pokušavao sve do izlaska epizode kriti pokazalo se istinitim. Osim ozbiljno proširenoga arsenala novim naoružanjem u vidu sačmarice AA12, nove automatske puške 90, te novoga modela pištolja i superiornog snajpera, igri je dodano i nekoliko novih modela automobila, zatim iznimno pokretan i ubojiti vojni helikopter te već spomenuto oklopno vozilo u kojem divljanje po Liberty Cityju predstavlja poseban doživljaj. S obzirom na to da je skakanje padobranom također ključan dio dijela mislija, rockstarovi su ga proširili te na desetak lokacija možete sudjelovati u base jumping izazovima. Među nove aktivnosti spadaju i golf, borbe u kavezu u kojima Luis može sam sudjelovati ili se tek na njih kladiti, te triatlon utrke u kojima se koristi nekoliko različitih vozila, ovisno o zadanoj trasi. Deseci novih uglavnom po i elektro stvari uputnjaju izbor na već postojećim radionicama a igri a ako se odlučite za kupnju DVD verzije u kojoj pod nazivom Episodes from Liberty City u paketu dolazi i prošla epizoda, dobit ćete ekskluzivan pristup sasvim novoj radionici Vice City FM-u. The Ballad of Gay Tony posljednji je pozdrav Liberty Cityju kakav smo mogli samo poželjeti, velik, eksplozivna, glasan i... šljokav. **Damir Đurović**

I exclusive i XBOX
GTA: The Ballad of Gay Tony

ROCKSTAR GAMES / TAKE-TWO

GRAFIKA

Bez nekih novih efekata, uz gotovo nepromijenjeno poboljšanje

17

ZVUK

Čipka nova radionica u DVD verziji

18

IGRAVNOST

Pozna, uz dodatni vihenog naoružanja i skakanje padobranom

18

TRAJNOST

30 centralne misije u trajanju od petnaest sati i nove aktivnosti

17

Episodne i zabavne misije, odlični vozačeri, nove misije koje se skakanje padobranom

DOBRO

Ovo je posljednja epizoda u Liberty Cityju

LOŠE

Konačno

Ovakvo zabavne i atraktivne tekstile su bili sve misije a GTA V

Gp 18 /20



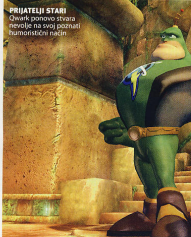
CIJIJATI ILI NE?
Većinom oruđa lakko je pogoditi dak cijeplje, no tako je i znatno sporije



IZIDI I POJEDI Jedno od najbrevijernih oruđa stvaraju prostorni procjepi iz kojih pipaju hlastaju vaše protivnike



KAD NE MOGU LETJETI
Letjelice čizme zgodne su jer ubrzavaju straćanje i olakšavaju zmičanje



PRIJATELJI STARI
Quark ponovo stvara nevolje na svoj poznati humanistični način



GDJE JE ŠTO
Pacijivo proučavanje mapa otkriva da vam mjesta na kojima se isplati npr. karte bonusa



LUTANJE PO KIŠI Svake planete ima svoju atmosferu koje je dočarava, među ostalim i vremenskim prilikama

ŽANR PLATFORMSKA AKCIJA
IGRAČI 1
GDINE 7+
IZLAZI U PRODAJU INSOMNIAC
IZDAVAČ SCEE
<http://www.ratchetandclank.com/>

POGLED UNATRAJ

Kako su se mačasti izvanzemaljci i mašini roboti spojili i počeli spaljivati galaksiju, rijetko ikada se spjelo (bilo je to 2002. godine na PS2 i još je uvijek zabavno ako igru pronađete u nekoj starenjarnici), no Ratchet i Clank na kraju prošle velike avanture (Tools of Destruction iz 2007.) naslavinu su razotvorili, Ratchetova potraga za Clankom već je opisana u PSN naslovu Quest for Booby (ovo je zabavno, iako kratko) (GD bi. 70 16/20), a ova dva dema i priču vidjeti hoće li se ponovo sreći (začudo i hoće li ostati zajedno), to ćete vidjeti sami – ako je zavistilo.



Ratchet & Clank Future: A Crack in Time

PS3 exclusive

Je li igri potrebna inovacija da bi bila vrhunski kvalitetna i da bismo u svakoj njezinoj sekundi uživali? Pa naravno da nije – pogledajte nogomet. Bitan je dobar tim i želja da se postigne savršenstvo

U Lijepe, uzbudljive i uvijek zabavne avanture Ratcheta i Clanka već su dobro znane vlasnicima PlayStation konzola i kroz godine se nisu značajnije mijenjale. I ovaj put glavni junak – nespretni i pomalo zbunjeno Ratchet – skače, puca, leti i juri dok njegov mašinski prijatelj Clank koristi svoje kognitivne sklopove da svlada prepreke po otkrivenim lokacijama širom svemira pomalo, iako ne sasvim, nalik na naš. Želimo

napravljena pa problema nema ni s kontrolama, ni s kamerom niti s bilo kakvim usporavanjem u bilo kojem trenutku. Dok stalno se izmičući njihovoj palbi na stotine sastavnih dijelova razbijate neprijateljske robote, uz zrak ispunjen eksplozijama, laserskim snopovima i maticama, igra klizi jednako ugodno kao i kad jurite svemirom,

lebdite na specijalnim čizmama ili istražujete raznolike planete u potrazi za skrivenim bonusima. Momci iz Insomniaca zaista dobro znaju svoj posao. A i u humoru su napredovali, pa je ovaj R&C možda i najzabavniji dosad. Dizajn i tempo ne treba ni spominjati jer podrazumijeva se dobro odmjeren miks

"Crack in Time će fanovima serijala biti poznat i ugodan koliko i unutrašnjost vlastitih gaća"

reći da je Crack in Time igra koja će fanovima serijala biti poznata koliko i unutrašnjost vlastitih gaća – te jednako toliko ugodna i opuštaća.

STVAR JE U TEHNIKI

A ako se čudite kako borba s ljudim robotima, agresivnim izvanzemalcima i njihovim kombinacijama može opustiti, vjerujte nam na riječ. Igra je s tehničke strane maestralno

NIKAD VIŠE TAKO GLATKO?

KAO I KREATORI Gran Turismo, Tekken i Call of Duty, Insomniac je jedna od kompanija koja se trudi da se njihove igre vrtu s konstantnih (ili barem čestih) 60 slika u sekundi. S obzirom na to da ljudsko oko može prevariti i 20-ak slika u sekundi, sve iznad 30 mnogi smatraju nepotrebnim, no istina je da upravo navedene igre, među koje treba ubrojiti i serijal R&C, igraču daju dojam iznimne glatkoće izvođenja, što pridonosi užtku igranja. No ne zadržo. Očito pomalo razočaran tek osrednjim prodajom prošlih nastavaka, Mike Acton, glavni i odgovorni za kreiranje i podešavanje enginea u Insomniacu, objavio je na blogu kompanije da bi Crack in Time mogao biti posljednja igra kod koje insistiraju na tolikoj frekvenciji osježavanja ekrana. Dovedući u vezu broj slika u sekundi, ocjenju igre, prodaju i ocjenu grafike, Acton dokazuje da se količina posla uložena u to tehnički vrlo zahtjevano

postigne (jer se svaka slička mora renderirati u 16 milisekundi) – jednostavno ne isplati.



LJEPEŠE ALI SPORIE U 2D danima sve su igre bile u 60 fps-a, no s napretkom 3D grafike glatkoća prikaza je žrtvovana za vizualnu ljepotu. Izgleda da ista sudbina čeka i serijal Ratchet & Clank.



NACRTI I NADOGRAĐNJE

Sakupljanje bonusa uvijek je prednost – uz oblačenje opretno-kompozitivnih igračica

VRIJEME NA MOJOJ STRANI

ZNACAJAN DIO IGRE Clank i Ratchet provest će odvojeni a maleni robot bavit će se istraživanjem velikog svemirskog sata koji ste vjerojatno vidjeli i u igrovom demou. Tamo ga čeka nekoliko izazova od kojih su najzanimljivije sobe u kojima je vrata potrebno otvoriti aktiviranjem nekoliko prekidača razbacanih uokolo. Trik je u tome da Clank može na posebnim mjestima "snimiti" svoje kretanje i onda snimku pustiti te će njegova "kopija" odraditi iste kretanje. Na primjer, otrčati do prekidača kako bi pravi Clank mogao izaći iz sobe. I dok su prve zagonetke tog tipa tek zamorno odradivane unaprijed jasnog rješenja, kasnije, kada je potrebno snimiti ti ili četiri kopije, presnimavati jednu preko druge i pomagati im da stignu do skrivenih prekidača, ti iznove postaju zaista vrijedni vaših silnih stanica. Nažalost, takvih "pravih" zagonetki samo je nekoliko. A za one koji ne vole mozgolomke, evo i utjeher: rješenje svake zagonetke moguće je kupiti.



JA I MOJA KOPIJA Zagonetke u kojima Clank kopira sam sebe vrlo su zanimljive i žao nam je što ih ima tako malo

akcije, platformskih sekvenki, jurmjave, mozganja i svemirskog napucavanja. A činjenica da je igra podijeljena na "poglavljaja" unutar kojih možete vlastitim tempom istraživati mini misije pruža vam šansu da sami malo modelirate inače prilično linearni put i skupljanjem iskustva razvijete oružja i svoj otpornost na metke ako vam neki izazov bude pretežak.

KLJUČ JE U BALANSU

Ako ste iskusni poznavatelji serijala, predlažemo da od početka igrate na najvišoj razini težine jer igra je očito ciljana na početnike u platformskom žanru. Čak nam se čini da je srednja razina težine na kojoj obično testiramo igre ublažena u odnosu na ono što smo igrali kad smo prije mjesec dana pisali najavu. Pri tome mislimo i na platformski i na pucački dio igre, koji su ovaj put vrlo dobro uravnoteženi. Planeti na kojima se odvijaju glavne misije tako će od vas tražiti da se borite protiv velikog broja protivnika odjednom, ali i da svladate prepreke koje traže isključivo brze reflekske i preciznu ruku. Naravno, ne pretjerano preciznu – nije ovo Super Mario. Kad smo kod Nintendova vodoinstalatera, njegov se utjecaj jasnije vidi u dizajnu mini

UBOJITI IZDAJEKA
Cmiljeni snajper još je uvijek jedino od najefikasnijih oružja



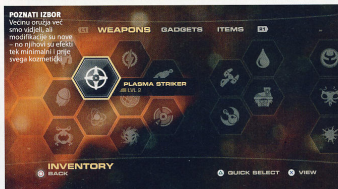
DOBRJE JE ZNATI

Prije sjetljivo čete unaprijed vidjeti snimke je na nekoj lokaciji skrivenih bonus predmeta



DOBRO PROMOTRITI

Eksplozivne izdajke mogu značajno olakšati borbu ako ih pogodište izdalekosti



Ratchet & Clank Future: A Crack in Time
INSOMNAC / SCE

GRAFIKA

Lijepo, glatko, šaren i brzo. **19**

ZVUK

Simpatično, no nigdje posebno. **13**

IGRAVOST

Mnoga ograničenja, ali je tehnika ispoljena da izgleda dobro. **18**

TRAJANOST

Desetak sati za prvi proljet, a i drugi su ljetni. **14**

DOBRO

Clankove zagonetke pri kraju igre su pravi logički užitak

LOŠE

Malo toga je radilo izvan svojih PS4 igara. Loše snimanje padova

KONAČNO

Dobar stari R&C – od prve do posljednje sekunde čisti klasi

Gp 17 /20

mislja po malenim svemirskim lopticama koje je moguće u potpunosti oprčati u potrazi za bonusima i nadogradnjama za poruže ili lijetilicu. Ako vam se ne da time zežati, bit će dovoljno da odradite nekoliko komada, tek toliko da vaš svemirski

" Platformski i pucački dio igre su vrlo dobro uravnoteženi - i ako pomalo lagani "

lovac opremite s nekoliko dodataka potrebnih za nastavak igre. Ipak, i dio akcije koji se odvija među planetima bit će lakši ako posvetite vrijeme trajanju za nadogradnjama, a skupljanje vijaka i matica koji zamjenjuju novac bit će vam, naravno, ključna usputna aktivnost jer jedino pomoću njih možete kupiti raznolika oružja koja su zaštitni znak serijala. Kao i uvijek, stvar ovisi o ukusu i vlastitom stilu igre, no prije ili poslije bit će prisiljeni upotrijebiti većinu, ako ni zbog čega drugog, onda zbog činjenice da u nekim intenzivnim borbama nemate pristup trgovini streljivom. Kao i pametan dizajn lokacija, i dobro osmišljena struktura borbi očito je predmet

duvog testiranja koje je omogućilo dizajnerima da razinu napetosti poslože tako da vas najveći dio vremena drži punim adrenalina. Svaka čast.

ORIGINALNOST JE U PODRUMU

Ipak, ne očekujte nešto neviređeno. Jedini pravi novitet u igri je manipulacija vremenom koja Clanku olakšava platformske sekvence te novi oblik zagonetki o kojem nešto više u odvojenom okviru – ovdje ćemo samo reći da tih zagonetki ima premalo. Sve ostalo je već viđeno – čak je i većina oružja nepromijenjena od prošlih nastavaka, a alati poput magnetskih čizama za kretanje po vertikalnim površinama, sisaljke koja može ispaljivati vodu ili ulje ili magnetske kuke za hvatanje specijalno označenih točki dobro su nam poznati iz ovog ili drugih sličnih serijala. I tu sad dolazimo do nedoumice iz podnaslova: koliko je za užitak bitna originalnost? Iako najveće zastupamo tezu da je presudna, ovaj put nismo sasvim sigurni. Naime, Crack in Time je toliko tehnički dotjeran i pomno dizajniran da je svaki trenutak igranja pravi užitak, a iako je deža vu osjećaj stalno prisutan, to samo znači da se zabavljamo kao i nekad, u prijašnjim nastavcima. **Berislav Jozic**

SOLO Solaze zapravo predstavljaju magije, od kojih svaka ima specifičan efekt, a svaka se 'svira' drukčijim notama



KONTROLIRANJE Jedini putnik zadavanje naredbi je izvedeno relativno jednostavno, iako u određenim trenucima neizmjerno i konfuzno



FANBASE A evo dokaza da nismo jedini oduševljeni Brutal Legendom



FANOVCI Nijedan bend ne može opstati bez fanova, što je filozofija na kojoj se temelji osnova strateškog dijela igre



SMRTONOSNI TANDEM
Nadamo se da im ovo neće biti prvi i posljednja suradnja



ŽANR AKCIJSKA FREEDOMING
AVANTURA / STRATEGIJA
IGRAČ 1-10
GOĐINE 18+
IZLAZI U PRODUKCI
PROIZVOĐAČ DOUBLE FINE
PRODUCTIONS
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://WWW.BRUTALLEGEND.COM/](http://www.brutallegend.com/)

POGLED UNATRAJ

Tim Schafer je bez ikakve sumnje jedno od najvažnijih imena u igrovoj industriji, ne vladajući jednog od najkreativnijih genijalnih umova iz kojeg su proistekle neke od najboljih i legendarnijih avantura. Kao član legendarnog tima LucasArts u namjeni devetdesetih, zajedno s Ronnom Gilbertom i Daveom Grossmanom, stvara The Secret of Monkey Island, point & click avanturu koja je zauvijek zamjenila lice žanra, a zatim i njen prvi nastavak. Nova suradnja s Grossmanom opet je urodila plodom iz kojeg je nastao Day of the Tentacle, a trećom desetljeću bio je zaslužan za neke od nezaboravnih kulturnih naplava poput Fall Thru the Gimm Fall Thru the Gimm. U srpnju 2000. godine, nakon oporuka od LucasArtsa, osniva vlastiti studio, Double Fine Productions, koji smo znatno ranije zahvaljujući njegovim Psychonautima, a čini se da će ljubav od sada samo otići.

Brütal Legend

Veličanstvena rokarska oda posvećena svima onima kojima su barem jedanput zvukovi heavy metala priuštili žmarce i adrenalinski trans; možda čak i moshing

Tim Schafer je još jednom uspio. Projekt Brutal Legend nije samo opravdao prošlomjesečnu poziciju na vrhu naše liste najpoželjnijih nadolazećih igara, nego je i potvrdio sve ono što je svaki ljubitelj heavy metala od tog inicijalno vrlo riskantnog ispunjavanja Schaferove vlastite životne želje očekivao. Nastavim li recenziju s pretpostavkom da o BL-u ne znate mnogo, bitno je reći da se radi o neočekivanoj kombinaciji nekoliko žanrova stopljenih u jedan itekako očekivan epski sraz jednostavne zabavne igrivosti i impresivne tehničke kvalitete koji uzrokuje bljesak "razarajućeg" heavy metala ambijenta od kojeg se topi lice! Ispricajme me, tekst du nastaviti za nekoliko dana.

PRVI DOJAM

Jednim dijelom zbog hypea koji sam stvorio vlastitom nestrpljivošću i sigurnim uvjerenjem da će ova igra biti sve ono što se od nje očekuje, drugim dijelom zbog fantastično i nadasve originalno prezentiranog uvodnog ekrana i menija, BL stvara neopisivo oduševljavajući i zadovoljavajući prvi dojam kojemu se nemoguće ne prepustiti. Kada biste potpuno ignorirali okvir igre, već od prvog pogleda i pojavljivanja logoa Double Fine vrlo je jasno da se radi o proizvodu koji će svakom prilikom nastojati obasuti igrača zvukovima i kulturnom heavy metala. Ono što ste kroz najave

u GamePlayu do sada mogli pročitati i što su doublefineovci nebrojno puta ponovili garancija je da će BL biti podjednako primamljiv svima, bez obzira na "glazbeno opredjeljenje". Kao veliki zaljubljenik u tu glazbu, tijekom igranja sam si gotovo konstantno postavljao isto pitanje - hoće li netko tko nije ljubitelj rocka i metala, ili pak uopće nije zainteresiran za taj žanr, shvatiti poantu radnje, priču i atmosferu koji se ovdje manifestiraju kao jedan golemi ep čiji su stihovi od početka do kraja prepuni referenci

na specifičnu glazbenu scenu. Konkretnog odgovora nema jer sve će ovisiti o vašoj osobnoj interpretaciji radnje. No priča o simpatičnom roadieju Eddieju Riggso i njegovoj avanturi u drugoj dimenziji koju su doslovce stvorili Bogovi

"Sjajnom prvom dojmu teško se oduprijeti"

heavy metala dovoljno je raznolika i zanimljiva da bi bez obzira na glazbenu pozadinu doista

RTS

AKO JE PUT do bitke izveden u obliku bendove turneje, onda je bitka kamuflirana kao rock-konzert, pa se osvojani na sljedeći način. Kako bi se zadržali stih price i atmosfera, klasični RTS-ovski zometrijski pogled zamijenjen je Eddiejevom mogućnošću letenja nakon što dobije krila. To će itakako poslužiti kako biste na brzi i lagan način kontrolirali svoje jedinice i situaciju na bojišnici. Prvo što je potrebno napraviti jest osigurati brojna "fanbase". Fanove privlače tako da sviranjem solaze podižete tornjeve, koji su zapravo prodajni štandovi benda. Više fanova znači više prostora za pozivanje jedinica s pozornice, pa se osvajanje i čuvanje štandova namiču kao primarna strateška zadaća, iako je konačni cilj srušiti protivničku pozornicu/bazu. Zadavanje osnovnih naredbi grupama jedinica je jednostavno koliko i

priliskanje d-padom, dok se nedostatak ručnog selektiranja jedinica kao u klasičnim RTS-ovima prije svega primijeti u slučaju odabira jedne vrste jedinica kada stvari postaju pomalo neugodne.



REGRUTIRANJE jedinica, kao i ostatak naredbi, obavlja se na vrlo jednostavan i logičan način



POZORNICA Ovako to izgleda prije svakog okršaja



COMBO Kombinacija melee udarača sjeklirom i dalekometnih napada riffovima gitare jednostavna je koliko i kombiniranje dviju tipki



SIDE-MISIJE Sporedne misije s vremenom postaju sve manje zanimljive

mogla zadobiti interes svakog igrača koji voli ovakav tip igara. Ako takvi uopće postoje.

REMIKS

Iako smo znali da nas očekuju određeni strateški elementi u igračkoj mehanici, Bl je, opravdano, po službenim najavama shvaćen kao hack & slash akcijski naslov koji će se odvijati u relativno prostorno otvorenom svijetu. Ona što smo dobili vrlo je striktna i jasna kombinacija najvijenog i pravih elemenata strategije u stvarnom vremenu. Ovaj potonji igrao dio nije samo jedan određeni segment ili kakva mini igra, nego jedan od najvažnijih igračkih aspekata Bl-a, koji je zapravo vrhunac gotovo svake primarne misije. I dok jedan dio kritičara i igrača ovu mješavinu smatra prijeverom, EA-a koji je igru promovirao kao nešto "svetim drugo", smatrao da je igra u konačnici ovdje samo napredovala, jer strateški, pucački i trički elementi samo pridonose raznolikosti i ligu daju onaj prepoznatljiv originalni i šavati schafteovski osjećaj. Pa krenimo redom. Na samom početku, već u prve dvije-tri minute

kao vrlo prepoznatljiv i bažičan hack & slash, koji ubrzo prerasta u nešto više i zatim nudi uzbuđujuć vozačko-akcijski segment. Nakon uvertije, upućivanja na Ophelije, jednog od glavnih aktera priče Bl-a, te prve borbe protiv bossa, uskačete u otvoreni svijet, upoznajete se s mapom i ostatkom vrlo preglednog sučelja, te uvidate da će vožnja hot rodom Deuceom,

MULTIPLAYER

PREMDA JE BILLO poznato da Double Fine spremna nešto posebno s multiplayerom Brital Legendu, ova se komponenta ipak pokazala iznenađujuće zabavnom, iako se o njoj nema posebno što pisati, a da u glavnome tekstu već nije spomenuto. Razlog je taj što se multiplayer temelji na strateškoj dijelu igre, no koji je u prvom redu zahvaljujući većoj dozi dinamike i nepredvidljivom ljudskom faktoru, mnogo više akcijski nabijen i samim time uzbuđujućiji. Na izbor imate tri zaraćene strane, a svaka od njih nudi mnoštvo jedinica karakterističnih osobina, zasebne i specifične solaze, te originalan način prizivanja jedinica. Baš kao i u singleplayeru, sa svakom se jedinicom moguće spojiti i izvesti ubojit double team potez, što nerijetko znači da ćete osim strateškog razmišljanja, osvajanja i branjenja standarda, te regrutiranja jedinica biti prisiljeni sudjelovati i u akcijskom aspektu bitke kako biste stvorili nužni pritisak na protivnika i na kraju ga porazili.



MULTIPLAYER je iznenađujuće opsežan i kompleksan, no opet vrlo zabavan i taktički nastrojen. I samo u MP-u možete igrati s ovakvim bestijama.



LOKACIJE Svaki je kutak svijeta obogaćen originalnim i bizarnim dizajnom, pa tako lokacije djeluju kao ožvijenji coveri albuma metal bendova



CHOPPER Osim Deucea, vozili smo i neka druga vozila, u sklopu specijalnih timskih poteza

aka The Druid Plowom, bili vrlo opširan, koristan i, što je najvažnije, iznimno zabavan dio pustolovine koja slijedi. Način na koji prizivate Deucea je ujedno i prvi slučaj upotrebe magije, i to na način syranja solaza (zar ste sumnjali) u obliku kratke mini igre nalik na Guitar Hero/ Rock Band, s tim da se sviranje u ovom slučaju izvodi s tri tipke "face". Osim prizivanja, tu su i brojne druge solaze specifičnih "tablatura", od Facemeltera koji doslovce topi lica svih protivnika u radijus, do onih koje imaju mnogo važniju ulogu u strateškom dijelu igre. Kao borba, i vožnja je vrlo jednostavna, arkadna i nikada naporna, a Deuce će s vremenom postajati sve opakije, brže i funkcionalnije vožio zahvaljujući radovima koje obavlja Guardian of Metal, koji je glasom i stasom igrača inkarnacija velikog Ozzyja Osbournea. Da biste stupili u kontakt s njim, prve je potrebno pronaći relikviju i oživiti je solazom. Ovo je tek jedan od primjera kako se lutanje i istraživanje isplati, jer ćete samo na ovaj način pronaći sve skrivene relikvije i solaze.

"Jedna od najboljih glasovnih gluma u povijesti videoigara"

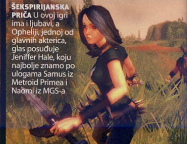
Igranja dobivate dva oružja, sjekliku "The Separator" i gitaru "Clementine". Sustav borbe je vrlo jednostavan i pristupačan, pa ćete se bez ikakvih problema već u kratkom uvodnom dijelu igre naviknuti na kombinaciju melee poteza jednom tipkom i sjeklirom gitare rješavati protivnike, dok ćete riffovima bitno to isto raditi, ali na daljinu, prijenom demona munjom i vatrom. Dakle, klasična kombinacija hand to hand i dalekometnih poteza koje je međusobno moguće kombinirati, gotovo kao u Devil May Cryu. Brital Legend počinje



RED BULL Jednom kad je Eddie dobio krila, strateški elementi su se stopili u pravi mali RTS



UH, SPRŽIH SE Nakon nekoliko uzastopnih poteza potrebno je na trenutak pustiti gitaru da se ohladi



SEKSIPIRIJANSKA PRIČA U ovoj igri ima i ljubavi, a Opheliju, jednog od glavnih aktera, glas posuđuje Jennifer Hale, koju najbolje znamo po ulogama Samus iz Metroida i Primica i Naomi iz MGS-a



HEADBANGERS Oslobođanje headbangera iz ropstva prvi je korak k pokretu otpora



NOVOPRIDOŠLICE Kako igru odmice tako se pridružuju i nove, jače, korisnije, ali i skuplje jedinice



AMAZONKE su odlično započeli fanovi Kissa



BOSSOVI lako ne prelijevano lazovne borbe protiv bossova su itekako dobro došli i osvježavajući dodatak igri



SEPARATOR Osim novih comboa, kod Guardian of Metala smo kupovali i 'premaze' za sjekiru s posebnim specijalnim karakterskim

SVEGA POMALO, DOISTA POMALO

Igranje BL-a je moguće podijeliti u tri kategorije: glavne misije, sporedne i neobavezne, te istraživanje. Jedini i ujedno najveći nedostatak Brutal Legend je tužna spoznaja da igra nakon određenog vremena biva prilično monotona. Problem leži u činjenici da se najveći dio glavnih misija odvija na isti način: otprati svoj bend do sljedeće sigurne točke, pridruži svojim redovima nove jedinice i završi misiju strateškom bitkom koja je detaljnije opisana u okviru. I sporedne misije su prilično razočaravajuće, barem što se raznovidnosti tiče. Svojim čete se jedinicama pridružuje i zasjedama, što je zapravo timski šora manjih razmjera; Deuce čete

VM/ EPIC VM/

IAKO U PRAVILU preferiramo originalne kompozicije u odnosu na soundtrackove kakve slušamo u sportskim igrama, Brutal Legend će i u ovom slučaju doći s nečim originalnim i tako golemu playlistu od stotinjak pjesama ukomponirati u igru tako da se osjeća poput soundtracka u filmu. Svaka pjesma idealno prati trenutne aktivnosti igrača, pa će tako Ozzyjev Mr. Crowley savršeno oplemeniti jedan od najvažnijih i najmerkanijih događaja u priči, dok će se glazba Motorheada, kod Eartha, Manowara, Testamenta i drugih tijekom vožnje

doista osjećati primjerenom. S druge strane, sukobi s Lionwhyteom su popraćeni zvukovima Judas Priesta, prije svega jer dotičnome glas posuđuje Rob Halford. Ovaj je soundtrack izvrsna kolekcija za sve one koji podmiću sluhati metal, jer će osim brojnih megapopularnih i kulturnih bendova upoznati i neke manje eksponirane, no ništa manje uzbuđujuće, poput pionira NWOBHM-a Angel Witcha, fenomenalnog Running Wilda, energičnog 3 Inches of Blooda, originalnog Slough Fegia i drugih.

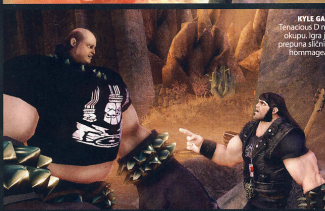


EPSKI SOUNDTRACK čini čak 107 pjesama od 75 izvođača, koje je probao Tim Schafer osobno

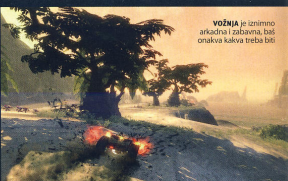


LIOWHWHYEEEEEE

Rob Halford je odradio, iznenađujuće odličan posao poslušni glas generalu Liowhwhyuu, što se ne može reći za legendarnog Lemmija zbog kojeg smo uključili titlove



KYLE GAs
Tenacious D na okupu. Igra je prepuna sličnih hominages.



VOŽNJA je iznimno arkadna i zabavna, baš onakva kakva treba biti



BAND TOUR
Glavnina primarnih misli odvija se tijekom 'turneje benda'



ZAVIDNA KILOMETRAŽA

Iako svijet BL-a nije golem u razmjernu GTA, Fallouta ili Elder Scrollsa, poprilično smo se navozali i otkrili pregršt jedinstvenih lokacija i bonusa



koristi kao stacionarni top i u shooterskom stilu pucati po hordama nadolazećih demona i emosa, vozeći se obilježavajući "koordinatne" za projektile minobacača i utrkivati se protiv umišljenog demona Tetusa. Našao sam i na nekoliko zanimljivih sekundarnih misija koje su dodijelili novi i simpatični likovi, no žalost samo su me podsjatile na to da ću se nakon ovoga opet, valjda po dvadeset put, vratiti

"Priča, glazba i atmosfera temelj su Brutal Legendu"

napadanj na zasljed. Primarne misije nisu tako pravovrtni i uvijek će biti začinjene dodatnim aktivnostima i fantastičnom pričom. Iako sam mislio da mi je Guitar Hero zauvijek pokvario gušt u slušanju DragonForceova Through the Fire and Flames, u jednoj misiji Eddie i Ophelia uskaču u Deuce, uz zvukove spomenute južnjakova od izlaza, uz zvukove spomenute pjesme, što zajedno stvara neverovatno

dobar osjećaj uzbuđenja... koji naglo prestaje. Nažalost, taj se osjećaj konstantno javlja tijekom igranja, jer misije koje prate glavni scenarij su iznimno zabavne, ali jako, jako kratke.

JACK BLACK

Malo je igara koje se danas mogu pohvaliti činjenicom da su priča i atmosfera njihove najsnažnije karike, dok pitom ne oskudijevaju kvalitetom same igrivosti. BL povrh svega toga nudi i besprijetom tehničku stranu. Možda BL nije vizualno najimpresivnija igra, no definitivno je prepuna osobnosti, originalnog dizajna, bilo da je riječ o likovima ili okruženju, a ono što je stavlja na sam vrh jesu spektakularne animacije koje me neodoljivo podsjećaju na najbolje Disneyjeve cjelovečernje klasike. Izvrsno animirani pokreti tijela i lica savršeno su spojeni s jednom od najboljih glasovnih gluma s kojom se možete susresti u videoigri, a nesumnjivo najzastupljenija individua je Jack Black. Pročitao je ogromnu hipu teksta, a svaki redak odglumio



fantastično i karakteristično za njegov stil humora koji ne morate nužno voljeti da biste se nasmijali. Kada svemu tome pridodate i dosta epski soundtrack, s više od stotinu pjesama, koji je gotovo antologijska "best of" kolekcija metala, dobijete paket izvrsne prezentacije i vrhunske produkcije. Unatoč spomenutom, ovo nije klasičan primjer igre čija igrivost zaostaje za tehničkim aspektima, budući da su upravo priča, kreativno karakterizirani simpatični likovi i njihovi međusobni odnosi, neodoljiva inspiracija i glazba kao glavna inspiracija svakog komadića igre, toliko primamljivi i isprativni da jednostavno tjeraju na igranje do kraja. I onda još jednom, Ruku na srce, Brutal Legend je hommage metalu i u potpunosti će ga shvatiti samo ljubitelji te glazbe. No riječ je o igri koje će zasigurno steći kulturni status i o kojoj će se za nekoliko godina pričati kao što se uvijek priča o prethodnom Schaeferovu projektu, i to bi trebao biti jedan od razloga da BL ne propustite. S druge strane, želite li zabavnu igru, izvrsnu radnju i izmerznu atmosferu, te smatrate da su glazba i tematika tek sporedna stvar, ni u tom slučaju s ovim naslovom nećete pogriješiti. Stoga, GamePlay vam daje zeleno svjetlo da trknute do trgovine, web-shops ili igraonice po svoj primjerak Brutal Legendu i ne dopustite da ovo proroče u još jedan slučaj nezastupljenog zanemarenog Psychonauta.

Darko Boić

Brutal Legend

DOUBLE FINE PROD. / EA

GRAFIKA

Impresivan dizajn i vrhunska prezentacija

17

ZVUK

Raj za svakog ljubitelja metala, fantastična gluma

20

IGRIVOST

Prevelike opterećenje, no u ovolike sklopu zabavno

16

TRAJNOST

Relativno kratki SF vrijedi odigrati duplet, a u igri i zabavna MP

16

DOBORO

Priča, atmosfera, glazba, glavna gluma, animacije, vizualni, prekrasna i zabavna borba, multiplayer...

LOŠE

Nakon nekog vremena razvija postaja repetitivna i monotonna

NOTAČNO

Jedan od najukrpati, najbucnijih i najzastupljenijih radova desetljeća

Gp 18

20



DJ SHADOW
Svaki miks koji ima veze s reggae ili njegovim stvarima u igri je dobar.



ŽANR: SIMULACIJA
IGRAČI: 1-2
GODINE: 2
IZDAJ: U PRODUŽI
(PS2, VERZIJA 2.0, STUDIENGO)
PROIZVOĐAČ: FREESTYLEGAMES
IZDAVAČ: ACTIVISION
HTTP://djhq.com/

POGLED UNATRAJ

Od 2005., kad je krenuo Guitar Hero sa svojom platičnom gitarom, do danas objavili su se 24 različitih verzije igara iz te serije i konkurentskog Rock Banda, s kojim se društvom od 2007. Ali to nije ništa novo – prva igra zasnovana na ritmu bio je Simoni na Magnavoxu 1978.

RENEGADE EDITION

Likazno izdanje igre s kontrolerom u paketu DJ Hero koji se pretvara u stakal (1/2/3)



1.

davoraia@warez.hr.org

DJ AM tragikno preminuo prošlog leta, ali ostao je u igri.



NA HARDU
Srećni postaju malo zahtjevniji

DJ Hero

Last night a DJ saved my life with a song

HIT igra



Glazbena industrija je u teškoj krizi, nitko ne kupuje CD-e kad se sve može skinuti s neta, a igre poput Guitar Heroa jedan su od rijetkih kanala distribucije otpornih na piratstvo. Ne začuđuje što se sada pojavila i igra posvećena glazbi u kojoj nema gitara s novim oblikom anti-piratske zaštite – povelikom kontrolerom u obliku gramofona s miksetom. Sada glazbena industrija može plasirati i hip hop, house, techno i d'n'b u Hero seriji, a nama predstoji dobra zabava.

Koncept igre je jednostavan – simuliraju

ovog puta ne po vratu gitare nego po vinilnoj ploči koja se okreće, i treba na vrijeme izvršavati radnje koje se od njega traže. Tako se nabijaju bodovi, a tu su još i multipli koji se uvećavaju igranjem bez pogrešaka i takozvana Euphoria, razdoblje u kojem se bodovanje podvostručuje nakon pritiska na specijalni gumb.

NA MEDIUMU GRANIČNO DOSADNA

U praksi to izgleda tako da pomicanja crossfadera lijevo-desno prebacuju s jedne skladbe na drugu, kao i na pravoj mikseti, lijevi i desni gumb se odnose na lijevi i desni kanal, odnosno skladbu, a srednjim se aktiviraju sampleovi. Tu je i scratch –

treba samo držati odgovarajući gumb i trijati ploču naprijed-natrag, a za rewind treba okrenuti ploču unatrag za puni krug ili dva.

Koncept je izvanredno dobar i potpuno smislen. Bitno je jedino to što je na nižim razinama težine igra dosadna, na Mediumu je granično dosadna, na Hardu postane jako zabavna, a tek na Expertu potpuno procvjeta, među ostalim i zato što tek na najtežoj razini postane važno u kojem smjeru ide scratch, odnosno morate svoju ploču scratchati točno onako kako je to radio i DJ koji je napravio originalni miks.

MAJSTORI VINILA ZA EKSPERTE

ACTIVISION JE ZA potrebe DJ Heroa skupio zaista sjajne DJ-e da rade na remiksovima. Pojavljuje se pionir hip hopa Grandmaster Flash, francuske zvijezde Daft Punk, pokojni DJ AM, škotski majstori vinila Scratch Perverts, DJ Yoda i drugi. S iznimkom J. Perioda, svi miksevi poznatih DJ-a su izborni i superizborni animi koje su radili anonimni FreeStyleovi remikseri. Ipak, sve mikseve poznatih DJ-a karakteriziraju dugi scratchevi koji imaju smisla tek na Expertu. Miksevi in-house DJ-a mnogo su prilagođeniji igranju na nižim razinama težine.



DJ JAZZY JEFF odradio je sjajne mikseve za DJ Hero



AJMO SAD SVI
ruke gore za DJ
Juggernauta



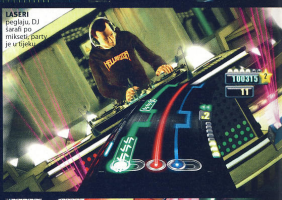
GRANDMASTER FLASH Tata hip
hopa još uvijek
rastura, svakako će
napuniti 52 godine



MULTIPLAYER Ako
načetaš još jednog
prijatelja s DJ-
kontrolerom



**ZELENA
STRELICA**
znači da je sve
spremno za
rewind



LASERI
peglažu, DJ
saraži po
mikseti, parči
je u vijekovima



SUPER COOL
i da, mogu
se osloboditi,
a njihova set
listu i možda
igrati samo s
njima



**50 HIT
STREAK** To
želite vidjeti
na ekranu,
po 100, 150 i
tako redom
do kraja za
maksimalni
score

DEČKI IZ MARKETINGA

Sve to ne bi ništa vrijedilo kad glazba ne bi bila zabavna i tjerala igru naprijed. A to je najslabija točka DJ Heroa. Dominira američka glazba, komercijalni hip hop i ponešto soula. Jako je malo housea, trancea se pojavljuje u jednoj jedinog skladbi, a d'm'o dvaput s istim skladbom. Postoji i nekoliko mikseva

namijenjenih igrj DJ-a protiv gitarista, ali oni su najslabiji dio glazbene ponude, jednostavno zvuče kao da je netko pustio dvije skladbe bez pretjerane međusobne

"Cijena igre je brutalno visoka, čak i s obzirom na kontroler"

veze da sviraju istodobno. Kao da su dečki iz marketinga tražili da se to napravi da bi mogli kupce uvjeriti da će im koristiti i njihov kontroler gitara koji imaju od prije. A da će uvjeravanja kupaca trebati, sigurno hoće, s obzirom na cijenu koja je brutalno visoka.

PROMAŠENA IRONIJA

Napredak kroz igru odvija se kroz set liste – svaku predstavlja po jedan cover vinila i u njemu se krije nekoliko skladbi koje treba odigrati zaredom. Težina progresivno raste – ako ćete prvi vinil želiti odigrati bez greške na

Expertu, ne znači da na posljednjem nećete polomiti prste ne Mediumu.

Osvajanjem zvjezdica otključavaju se novi setovi, igrivi likovi, gramofoni, skinovi, slušalice, odjeća i to je to. Cijeli taj dio igre doima se prilično oskudnim i razočaravajućim. I ideje Activisionovih PR-ovaca o tome da je DJ Hero igra za tulumu nisu baš utemeljene na stvarnosti – kome se da gledati čovjeka koji sat vremena lupeta po malom plastičnom gramofonu. Čak i kad uključite party play – opciju kad igra sama odvira set listu bez bodovanja – među miksevima ostaju potpuno nepotrebne pauze od po desetak sekundi koje inače igraču trebaju za odmor prste.

Najbolja značajka DJ Heroa je sposobnost da u uvježbanom igraču, na višim nivoima razine i s brutalno pojačanim slušalicama na ušima, izazove euforičan osjećaj čak s lakoćom krozfajda, akreča i dodaje izabacujuće efekte u muziku kao da je profesionalni DJ u prepunom noćnom klubu. Šteta što tako bazično dobro pogođen gameplay kviri loš izbor glazbe i slabije nagrade za izvršene zadatke. Vanilla Ice i MC Hammer u istom miksu – još uvijek se pitam je li to promašena ironija ili su prava za te dvije pjesme bila zaista,

NEDOSTATAK EUROPSKE GLAZBE

O KRONIČNOM NEDOSTATKU europske elektroničke glazbe piše se i u recenziji, a zaista je šteta što tri skladbe Davida Guettina nisu ušle u samu igru, ali parirka DJ zvijezda pridružila se timu prekasno. Guettine skladbe su trenutno dostupne kao downloadable content, odigrali smo ih, i možemo reći da su među kvalitetnijima i zabavnijima do sada.



DAVID GUETTA MIX PACK uključuje i hit "When Love Takes Over" s Kelly Rowland

I X360 I PS2 I Wii I PS3

DJ Hero

FREE/STEELGAMES / ACTIVISION

GRAFIKA

Prosjek za ovakva istu igru 14

ZVUK

Taži se raznovrsnija glazba 15

IGRAVNOST

Najbiza strana igre 18

TRAJNOST

Na Expertu de vam dugo traje 18

OSTALO

Zakla dolaz igru prebaciv kontrolerom i učitavljive igrice

LOŠE

Smanjen izbor glazbe, dominacija hip hopa

KONAČNO

Nedovoljan proizvod, a i izvrsna stvarna poruka za natjecanje

GP 15 / 20

BIJEZI ŽENO
SUMNJIČAV
MORALA - Brickov
 berserker mod je
 najkorisniji skill u
 duelim



DUELI Ulaskom u
 arenu postajupe
 duelima i
 kompetitivnoj
 multiplayer
 kompetitici za do
 četiri igrača, koja vrlo
 brzo dosadi



MELEE borba je
 kakod jedini način
 preživljavanja



LEVEL UP! Ovo se
 upoređenje na ekranu
 nagrađuje širokim
 osmisljenom



i pučalice iz prvog lica, na koji je prilično nekonvencionalan budući da ga igrate kao i svaki drugi FPS u zadnjih 7-8 godina, na koji se podjednako osjeća i kao Diablo. Struktura napredovanja kroz igru je vrlo jednostavna: ubijate sve pred sobom, skupljate questove na jednoj, obavljate ih na drugim lokacijama, vraćate se po nagradu nakon što ih završite i opet ponovo. Ovakvo opisano to sigurno ne djeluje pretjerano zanimljivo, no BL-u je poput MMORPG-a potrebno određeno vrijeme da se pokaže u najboljem izdanju. Jednom kada se naviknete na rješavanje questova, level-up, te dobijete pristup skillovima, postupno će se početi otvarati jedan golemi svijet kojim se možete neometano kretati i voziti, te

i taktičnije. Unatoč tomu, ukupan dojam kviri konstanta koja će se provlačiti kroz cijelu igru, bez obzira na to u kojoj fazi se nalazili, a ona je nerijetka potreba za grindom ili farnjanjem, ponajprije u situaciji kada pred sobom imate

OD SIRENE DO CIGLE

PRIJE NEGOLI USKOČITE u igru morat ćete donijeti vrlo važnu odluku i odlučiti se za jednog od ponuđenih četiri, najzgodnije postupno različita. Ilika. Ovisno o izboru lika Borderlandsi počinju se s određenim primarnim oružjem, Brick koristi shotgun, Siren SMG, Soldier automatsku pušku, a Hunter snajper. Sudeći po trenutnom stanju u communityju i izvan njega, potonja klasa je najpopularnija, budući da su snajperi vjerojatno najkorisnije oružje u igri. U svakom slučaju, svaki će vam tip oružja biti dostupan, bez obzira na to koju klasu odabrali, dok su jedini klasama specifični itemi modovi koji poboljšavaju određeni skill ili pak timske atribute. Nakon svirane faze igre i prvih nekoliko levela dobiti ćete pristup skillovima. Za razliku od klasičnih RPG-ova, u ovoj igri na raspolaganju imate samo jedan aktivni, dok će preostali pasivni biti podijeljeni u tri kategorije, gotovo poput archtypova, iako izbor pasivnih skillova nije linearan.



AKTIVNI SKILLLOVI Soldier je u stanju spavati turet, Ranger pricu u stilu Beastmastera, Siren se gotovo u oblaku bullet timea transportira u drugu dimenziju, a Brick ulazi u bijesni mod berserker



PIK MOJ Tko prvi
 stigne do trgovine,
 taj kulaže item of
 the day



vrio izazovne questove pa si stvar želite olakšati, a to nakon dugog razdoblja igru čini pomalo besmislenom i iscjedenom, što je osjećaj koji, vjerujem, dijele mnogi liječeni MMORPG-ovci. BL je igra otvorenog stila koja se odvija u golemom svijetu prepunom lokacija u kojima ćete, jednom kada ih otkrijete, pronaći nove lokacije unutar kojih se nalaze opet neke nove. Koliko god svijet bio golem, a pristup igri nelinearan, tužno je da osim obavljanja questova nemate

"Oдавno se nije bilo ovako teško odlijepiti od ekrana"

tako uskočiti u potpuno nelinearno igračko iskustvo. Razlog što će Borderlands prije svega privući ljubitelje FPS-ova leži u činjenici da se dolista igra poput Haloa ili Call of Dutyja, s dodatkom RPG elemenata.

LUTANJE I LOOTANJE

Kad je vječno entuzijastični Randy Pitchford najavljivao Borderlands te predstavljao loot kao nešto gotovo revolucionarno i kao jedan od najvažnijih podataka vezanih za igru, bio sam prilično neimpressiran, sve dok nije prikazan jedan video u kojemu je igrač u prizi izbacenih predmeta nakon ubijanja bossa primijetio item ljubice koje je i odmah pohrlao da ga prouči. Upravo je to primjer diabolovskog feelinga, u kojemu je prikupljanje i trgovanje itemima otišlo na potpuno drugu razinu. A tada spomenuti RPG elementi preraštaju u najvažnije sredstvo napredovanja, dok klanje postaje sve dublje

HERENI SKAGIWO Ovo nikada nije dobra situacija. Gak ni kad ste nekoliko levela bolji od njih



RAKKOVI Neočekivani napadi ovih pčunina katkad zajuju biti frustrirajući i kobni



SPAŠAVAJTE KLAPTRAPOVE jer donose dobru i povećavaju inventar



NPCS Sporedni likovi su odlično okarakterizirani i jako dosadni



MOE & MARLEY Najveće izazove pri lutanju će vas biti prođuriti i koje treba smisliti radi završavanja questa



FPS Borderlands 2 se dosta igra kao i svaka druga igra



CRITICAL Vremena bijeg od kritičnih ovačija



CILJANJE je izvanredno i specifično za svaki oblik ciljanja

apsolutno ništa drugo raditi. Istraživanje se isplati samo u cilju loota, na putovati svijetom kako biste ga otkrivali prilično je besmisleno budući da ćete u sklopu misija posjetiti svaki kutak ogromnih mapa. Baš kada u početku hodanje postane zamorno i naporno, pojavljuju se vozila, koja su itekako korisna zbog brzog putovanja, ali i nužna za obavljanje određenih questova. Budući da se vozite samo u tu svrhu, nije prevelika zamjerka činjenica da u igri

"Nezgrapnoj vožnji pripada dobra porcija igre"

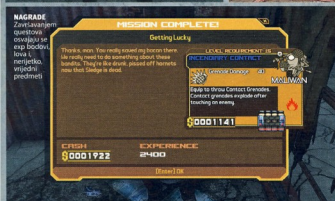
postoji praktički samo jedna vrsta vozila. To je na kraju možda i pozitivna stvar, jer vožnja je jednostavno grozna. Ne samo da je fizički model katastrofalan i da će se buggy preokrenuti jedno tri puta samo ako ga udarite kundakom, nego su kontrole u početku praktički neupravljive. Jednom kada se naviknete da desnim analogom/mišem upravljate i kameru i vozilo, vožanje neće biti tako frustrirajuće. Glomaznost svijeta je najočitija u zadnjoj trećini igre,

STATISTIKA

VIROVALI ILI NE, u Borderlandsu ćete dobar dio igre provesti gledajući svoj inventar, a da vam pritom neće biti dosadno. Zahvaljujući satisfakciji koju stvara prolazak boljem i skupljem oružju, bita ili moda, svako malo sam se zatekao u inventaru promatrajući prikupljeni loat, uspoređujući novu opremu s onom koju trenutno koristim obračunajući pozornost na svaki statistički detalj. To nije nužno i uvijek se možete odlučiti na jednostavniji pristup - skuplje je bolje, no ništa se ne može usporediti s osjećajem zadovoljstva nakon prvog maskara s opremom koju ste upravo pomno probrali.



INVENTORY MENU O dal To je to! Zar ne osjećate uzbuđenje?



kada i vožnja od točke A do točke B može postati prilično dugotrajan proces. Tada na scenu stupa teleportiranje među lokacijama, što se pokazalo kao usiljenje neizrecne molitve. Teleportaciju u prvome prelasku nisam gotovo nikako koristio, čisto iz razloga jer sam se navukao na loot, pa sam i po nekoliko desetaka puta obilazio već posjećena mjesta u potrazi za nekim novim komadom opreme.

FOUR-SOME

Kooperativno igranje je nesumnjivo najveći hit BL-a, te pruža potpuno drukčije iskustvo od igranja solo, koje je na svoj način podjednako zabavno. Ponašanje zadivljuje činjenica da je BL "persistent" igra, u kojoj je svaki vaš prikupljeni experience bod, svaki komad lova i novca vezan uz lik s kojim igrate. To znači da će sve ono što ste prikupili i osvojili u coopu biti prisutno i u sljedećoj singleplayer igri (s istim likom), a to je automatski, barem privremeno, čini iznimno lakšom, što je zapravo i jedna od taktika. Ako se pitate kako je u tom slučaju riješen "problem" questova, budite bez brige jer gearbovci su odradili briljantan posao. Naime, questovi i faza igranja ovise o levelu hosta, a svaki put kad

se spojte u igru koju kreira netko tko je pristupio većem broju questova od vašeg trenutnog lika, igra vas upozorava na razliku, odnosno rupu u priči koja u tom slučaju nastaje jer se host ne može vratiti na misije koje je, za razliku od vas, već obavio. No to ne znači da ćete izgubiti sve one questove u razmaku između vašeg zadnjeg i hostova prvog, jer će vas igra jednostavno vratiti na prethodnu poziciju iz singleplayera, što je zaista jedino logično i idealno rješenje.

ALI TO NIJE SVE

Na putu vam stoji podosta različitih vrsta protivnika koji se razlikuju po svom levelu, specijalnim karakteristikama i specifičnim atributima. Brojni protivnici ujedno znače i različite konflikte i pristupe borbi ovisno o njihovoj brojnosti, levelu i vrstama. Umjetna inteligencija je adekvatna, protivnici se osim svega prethodno navedenog skrivaju iza zaklona, rješavaju se po povlače, napadaju sa strana i sleđa. No uzimajući u obzir da je ovo ipak hibrid dvaju žanrova od kojih crpi pravila obajustina borbi, protivnici pružaju respektabilan izazov samo u slučaju da su isti ili viši level od vas. U protivnome ćete ih jednostavno i bez

ikakve muke pregaziti, pokupiti loot i neokrznuti nastaviti dalje. U redakciji smo tijekom najava imali podijeljena mišljenja o faceliftingu igre i novom vizualnom stilu. Iako sam bio skeptičan zbog eventualne crtačke neobitnosti, neobični cel shaded stil funkcionira besprijekorno, igri daje karakterističan izgled i mnogo osobnosti (samo ne likovima), što se na kraju pozitivno odražava i na sveukupnu atmosferu koja je već u startu oštećena nedostatkom priče. I da, opet se vraćam na priču, što donekle govori o kvaliteti Borderlandsa, budući da je to najveći nedostatak igre koji se odražava i na questove, čineći ih tako potpuno zaboravljivim. Zašto to ponavljam? Zato što igranje Borderlandsa znači pristanak na kompromis koji mnogi igrači neće htjeti, pogotovo ne oni koji od igre, a pogotovo RPG-a, očekuju duboku priču, kompleksnu radnju i emocionalnu povezanost s likovima. Ovdje toga jednostavno nema, no ono što ćete definitivno dobiti jest ogromna količina zabave koju pružaju prikupljanje XP-a, unapređivanje, ubijanje hordi neprijatelja, putovanje golemim otvorelim svijetom, rješavanje brojnih questova i trovanje impozantnom količinom loota, Loota... loota... mmm... Darko Botić

PC

Borderlands

GEARBOX SOFT / 2K GAMES

GRAFIKA
IES u ovom do sada neverbalnom izdanju **17**

ZVUK
Repertivna glazba i blagi efekti **12**

IGROVNOST
Opasno adiktivno **18**

TRAJNOST
Više daga kampanja + nova igra s tolike potrošnje **18**

PODUDAR
Kooperativna igra, razasuti igrovi, prikupljanje loota, brojni questovi, atmosfera, mnogo valova.

LEŠE
Priča je nikakva, potpuno nezanimljiva NPC likovi, neopaziva vožnja

KOLICAJNO
Borderlandsi nisu namijenjeni satima, no osim toga se svi prijeti opasno

Gp 17 / 20



SCENARIO CAMPAIGN

Vijesti samo zbog blešavih filmića koji se mogu odigrati u njegovoj areni



ALISA JE BACILA GLAVU na zlikovca i sprao ga eksplozivom. Nema pravilo je: Ne gubi glavu!



ZAFINA I MIGUEL Prinove su Tekken obitelji. Ne znamo za vas, ali nekako nam je drago Zafina.



OH, ANA Pjevao je Vlado Kačmar u Srebnim krilima. Sada znamo i zašto.

ŽANR ŠOKA
ISPAŠ 1-2
GOĐINE 1-4
IZLAZI U PRODAJU
(PSP VERZIJA 4. PROSINCA)
PROIZVOĐAČ NAMCO BANDAI
IZDAVAČ NAMCO BANDAI
[HTTP://tekken.namco.com](http://tekken.namco.com)

POGLED UNATRAJ

Olimpa koji su samo pogledali PS konzole zadnjih deset godina ne trebamo objasniti što je Tekken znači. Najbolji i najbrži borilački šport za široke narodne mase svoj je šesti dio dobila još prije dvije godine na arkadnim automatima baziranim na PS3 platformi. Premijera na konzoli trebala je biti još prošle godine, ali tada su namočeni odlučili u igru ubaciti i Xbox 360 pa smo na šesticu prihvatili još malo. Ostaje nam vidjeti što prvi multiplatformski i online Tekken može učiniti za nas.



Tekken 6

Nikada veći, nikada bolji... je li nam to danas dovoljno?

U povijesti dragom nam igranja postaje samo dvije igre u kojima nas, i kada mislimo da smo apsolutni majstori njihova osvajanja, mogu pobijediti i najveći početnici koji su prvi put uzeli joystick. Prva je naš najdraži nagač (u kojem smo svi, priznajte, najveći majstori), a druga nezaobilazna šora koju smo svi, kad-tad, morali zavoljeti - Tekken. I baš zato ih najviše i volimo. Možemo ih igrati i učiti satima, ali je svaki fajt uvijek nezvjestan. Umjesto raznovrsnih nogometnih ekipa, Tekken je godinama upotpunjavao bazu živopisnih likova koji se iz raznih razloga bore na čuvenom turniru "King of the Iron Fist", svaki sa svojim trademark potezima, udarcima i borilačkim stilovima. U novome Tekkenu Namco je utrpao čak 41 boraca, što ga vjerojatno čini najvećom šorom u ovome trenutku. Dodali su i online mod, zbog kojeg je igra malo i okasnila, a svoje je mjesto našao i sada već standardni Scenario Campaigne mod. Pitanje je koliko nas danas, gotovo petnaest godina od nastanka serijala, sve to može zaintrigirati.

VS JE IPAK ZAKON

U novim bilicima Tekkena ne može se izgubiti lako su brojni - offline mod sa standardnim vs, arcade i practice opcijama dodaje i ghost način igranja u kojemu se s neta može skinuti "duh" živog protivnika pa igrati protiv njega. Zgodno. Zanimljivo je da su u arcade modu svi likovi otvoreni i igrivi, na sreću i zadovoljstvo svih casual igrača. Mislimo da više nema dosadnog borbanja protiv kompa i njihova otvaranja, ali prevratili smo se - u scenarij modu postoji arena u kojoj se likovi još uvijek ovako zarađuju, zajedno sa stotinama novih opravaka i modifikacija, a

" Među ponuđenim 41 likom svatko će naći omiljenog favorita "

scenarij mod je jedino mjesto gdje se mogu otvoriti i svi oni slatki blešavi filmići vezani uz svaki lik koje smo uvijek voljeli gledati. Scenarij Campaigne smo već igrali u prošlim nastavcima i nikada nas nije impresionirao. Budući da se ni ovaj nije puno promijenio, ne možemo baš uvijek tražiti trunje po uskim prolazima i fajtjanje s hordama bijesnih protivnika. Glavni razlog igranja trebalo bi biti skupljanje stvarica koje, u RPG stilu, daju likovima veću snagu, zdravlje, ili lov, te nove kostime, ali samo izvođenje i nije napaljujuće. Pogotovo kada shvatite da u kvazi 3D okruženju (kamera se ne može mikati) većina udaraca vašeg lika završava u prazno, iako je zalockan na protivnika. Sve bi bilo u redu da je Namco održao obećanje

i napravio scenarij mod kooperativnim, no iz nepoznatih razloga, drugim likom koji će vas vječno pratiti uvijek će upravljati samo Al. Bezveze i puno ocjena manje, pogotovo jer smo se nadali iskustvu legendarnog Double Dragona. Tako je još jedan pokušaj produbljivanja jednostavne šore opet propao, a nas ostavio nezadovoljnim sve do isprobavanja onoga u čemu je Tekken i najbolji - vs moda, još uvijek nenadmašne

ŠORANJE U ONLINEU

ZGODNU MOGUĆNOST SKIDANJA nečijega ghosta s onlinea i igranje protiv njega u offlineu Tekken 6 je trebao učiniti uzbudivim i protiv stvarnih online protivnika, i učinili su mnogo toga (privatne sobe, komunikacija) da iskustvo bude zadovoljavajuće, osim najvažnijeg. U svakoj borbi primjetan je lag ili kašnjenje na kontrolama, što će se odmah primijetiti kada vidite da vaš lik na ekranu, a inače uvijek besprijekorne komande, odgovara nekako lično. Vjerujemo da će Namco nekim patchem ovo ispraviti, a kada to učine, dodaje još jednu ocjenu našoj kašnjenosti, jer ovo je žanr koji se najmanje koristio onlineom, a koji je u tom izdanju trebao biti najbolji.



PROČI ĆE NEKOLIKO MIKROSEKUNDA prije negoli vidite zvijezde



SADA ZNATE što čep-
neri kardinale koji će
vam izazvat mobitel i
lovu pejsa nego šta vas
ispitavaju



ORBITELJSKA STVAR Te je Heihachi bio
sina Kazuya u provaliji, pa u vulkan, od
je ovaj ubio Jina, a njegova majka ispeka
gibanicu...



TKO ŽELI
UČITI nar-
če se pred
navopoznajni
i njima
udatace i
kombi



TKO TU KOJA I UZ LOCKANJE PROTIVNIKA,
najčešće se mlati u prazno



TREBALO JE BITI
KOOPERATIVNO, zabavno.
Ali nije.



RAZJARENE TINEJĐERICE najveći su
prirodni neprijatelji pande



I POZADINE ISPOD
IZBORNIMAKA mogu se
mijenjati, ah, kako slatko
i nepotrebno okao novi
Windows



šore protiv prijatelja koji sjedi (a često i
poskakuje) do vas.
Ovdje Tekken 6 pokazuje sve ljepote
i divote fajta. Svim starim likovima
pridodati su neki novi udarci i
stavovi, a ako vam je njih 35
dosadno, probajte neku
od novih 6 faca: Alisu
poznatog prezimena
Boskonovitch, koja
je zapravo robot, a

"Scenario Campaign mode ne nudi kooperativnu igru!"

najefektnija fora joj
je skidanje vlastite
glave i bacanje
protivniku u
naručje nakon
čega slijedi
razorna
eksplozija;
dembeloq
Boba, koji je



AVANTURA ZA DVIJE?
Ne, samo za jednog.
Seata.

za razliku od svih ovakvih likova u šorama
još i nevjerovatno brz (trademark udarca -
rolling kebab); Larsa Alexanderssona čije se
veze s Mishimim klantom tek trebaju otkriti
u scenarij modu; Lea koji kao da je izišao
iz nekog Final Fantasyja; Miguela Caballera
Roja, patetičnog Španjolca uzburkane
mediteranske krvi koji se ipak više oslanja
na snagu, te najnoviju seksi primivu; Zafinu,
pripadnicu tajnog klana ubojica čiji će
akrobatski stavovi (tarantula!) zagoligati
maštu svima onima čiji je seksualni život
postao rutina. Možda zato igra ima oznaku
16+. Nije valjda zbog nasilja i udaranja
glavom u pod, što gledamo u svakom TV
dnevniku...

UZIMATE ŠTO HOĆETE

I tako je Tekken 6 izgubio obavezu



DEMBELI Nije pošteno, em je
debeli i jak, em je brz

markicu "Hit igra" i krenuo putem na kojem
najveći i najopsežniji katkad nije dovoljno.
Možda smo malo i prekritični, pogotovo
zbog onog esencijalnog što Tekken 6 još
uvijek jako dobro isporučuje, a to je Sora s
prijateljem. Svi ostali sadržaji ne drže vodu.
Neuspjeli Scenario Campaign mod i malo
dobrodošli dodaci, a Namcu bi bilo bolje
da je u žurbi usavršio samo jedno. Grafički,
Tekken 6 i nije blještava priredba nove
generacije, a ako nas nešto zaista boli, onda
je to izgled ženskih likova koji izgledaju
malo čudno sa stupastim nogama i, hm,
preimenzioniranim dijelovima tijela, tako
negdje oko bokova i struka (a možda smo
mi dobili verziju za arapsko tržište?). No,
i uz sve naše primjedbe, Tekken 6 je igra
koja će se sviđjeti pratiteljima žanra, kao i
potpunim početnicima koji tek ulaze u svijet
Kraljeva gvozdena pesnice. Uzmite što vam
se najviše sviđi... **Danijel Reskovic**

I X360 I PSP I PS3

Tekken 6

NAMCO BANDAI / NAMCO BANDAI

GRAFIKA
Ne prejasano impresivno

ZVUK
Standardne melodije i zvukovi
udaraca

IGRIVOST
Samo vs moda

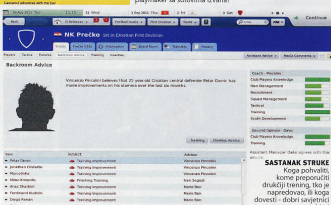
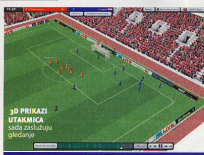
TRAJNOST
Dok družimo na talamu ne maše
ništa zanimljivo

DOBRO
Ogroman broj likova, vs mod.

LOŠE
Nema kooperativnog igranja
u osnovni mod, online bje-
luga luga.

KONAČNO
Najveći Tekken, zabavan jedno u
vs modu.

Gp 15 /20



Football Manager 2010

Napokon zaokruženo

ŽANR: NOGOMETNI MENADŽER
IGRAČI: 1
GODINE: 5+
VLADAJU OPRAVILJ
PROJEKTOVA: 5
IZDAVAČ: SEGA
URL: <http://www.footballmanager.com/>
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA: 3

Prošli mjesec smo nahvalili novi Championship Manager, najveću konkurenciju ekipi iz SI-a koji vjerojatno najduže rade na nogometnom menadžiranju. I taman kad smo pomislili da se CM napokon bliži FM-u, iz SI-ova tabora stigao je najsvežiji ovogodišnji odgovor. Football Manager 2010 ne samo da je po svojoj jednostavnosti, izdržljivosti (mislimo na nerušenje, što se CM-u ipak prečesto događa) i igrivosti nadmašio CM, nego i sve prošle verzije ove igre. Nije ovdje samo riječ o godišnjem faceliftingu i obnavljanju baze igrača, napokon bi i najtvrdokorniji zagovornici verzije 01/02 koja se još uvijek igra mogli mirne duše prići na novi menadžer koji ih neće zbijavati nelogičnim opcijama i sporešću.

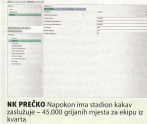


NIJE REVOLUCIJA, ALI...

FM 2010 ipak nije revolucionaran iskorak iz serijala, nego su u njemu napokon posložene sve sitnice koje menadžerima život znače. Najbolji posao na svijetu, kako kažu dečki iz SI-a, sada bi mogao postati još zabavniji iz više razloga. Kao prvo, 3D prikazi utakmica kojima smo se stalno smijali sada izgledaju simpatično i gledljivo. Ne engineu i animacijama igrača se puno radilo, pa smo, iako još

ŠTO NAJVIŠE VOLIMO?

PRIZNAJEMO, U SPORT Interactive menadžerima jako volimo oopogrmi i pregledni editor u kojemu je moguće napraviti ama bal sve što poželimo. Ove je godine lista želja dovela i do potpuno nove sekcije praviljenja i uređivanja vlastitih liga i natjecanja. Želite li svoju fantasy ligu omiljenih klubova? Ili napokon napraviti BiH ligu, budući da se programeri nisu potrudili? Samo napravite. Editor otvara toliko mogućnosti da je trajnost FM-a nemoguće predvidjeti.



uživje postoji više mogućnosti praćenja tekme, uključujući i onu tekstualnu, prvi put i gledali tekme, i to bez većih kritika. Napokon se lijepo vidi kome ne ide, što i kako igra i što bi trebalo popraviti u igri. Za ovakve trenutne promjene sada postoje priljezi koje možete dovesti igračima, od osnovnih (obrana, napad, kontranapad...) pa do sofisticiranijih uputa poput držanja ili usmjeravanja lopte. I sve zaista radi, što, naravno, ovisi o igračima i njihovim sposobnostima. Približavanje široj publici ostvarilo se i u pripremi taktike. Cijeli je wizard posvećen taktici ekipe i našim zamislima o igranju modernog

"3D prikazi tekme napokon se mogu i gledati"

nogometa, i uopće nije loš. Pojedinačno, više ne moramo klikati na svakog igrača i objašnjavati mu što bi trebao raditi u nejasnim frazama. Sada je dovoljan desni klik na njegovu poziciju na terenu i određivanje uloge - tako se veznjaci napokon mogu lako usmjeriti na one s defenzivnijim zadacima, ili na dubinske playmakere sa sklonostima napadu, a mogućnosti je jako mnogo. Sve ovo, uz standardne intuitivne kozmetičke izmjene u izbornicima čini FM 2010 jednim od najzgodnijih menadžerskih paketića u povijesti nogometnih menadžera, a najviše nas veseli što je sve ono na čemu je radeno godinama napokon zaživjelo i odlično radi. Uživate u "najboljem poslu na svijetu!" Danijel Reiskovac

Football Manager 2010

SI / SEGA

GRAFIKA

Prestigio: sužnje i dobar 3D prikaz

15

ZVUK

Draž Lomro koji uvijek ispljuškava

02

IGRIVOST

Kaj je ono danas dan?

18

TRAJNOST

Da sjedite jesti, a možda i iđate

18

OBORO

10 prikaz utakmica, intuitivne sučelje, taktika...

LEŠE

Your coach thinks that FM 2010 has no weakness at all.

KONAČNO

Ključna riječ "napokon" a vrlo dobar paket

Gp 17

/20



ROBLOKLOVI Iako je igra isključivo puna robotskih likova, Amanita se je uspjela udružiti zanimljivim vizuelnim dizajnom posebnog karaktera



NEODOLJIVO Simpatičan glavni lik, lako ne govori i tek je robot, neodoljivo je samaritan



IDEJE Zagonetke su u početku prilično jednostavne, no napredovanjem postaju veće složenije



OSOKUDNA ANIMACIJA Likovi su vrlo jednostavni a opet vrlo efektivno animirani



RUKOM CRTANO Pozadine i likovi su prvo svi u originalu crtani rukom



POČETAK Specifičan ugođaj prisutan je već od prvoga ekranu igre

Machinarium

PC exclusive

Dok broj 52... igre jesu art!

AVANTURA
IGRAČI 1
IZLAZI U PRODAJU
GODINE 12+
PROIZVOĐAČ AMANITA DESIGN
IZDAVAČ AMANITA DESIGN
HTTP://WWW.MACHINARIUM.NET
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

Znači li vam šta ime Amanita Design? Ako ne, možda Samorost? Ne spadate li u kategoriju zagriženih ljubitelja avanturističkoga žanra, teško da ste čuli za jedno od njih. No nakon značajnoga uspjeha s tim svojim malenim ali važnim projektom nastalim na Flash platformi Amanita se nakon tri godine razvoja odlučila svijetu pokazati u najboljem svjetlu punokrvnom, velikom novom avanturom.

AVANTURE MALOG ROBOTA

Doduše i Machinarium je u potpunosti izrađen na Flash platformi, te lako to znači da ćete ga moći pokrenuti na gotovo svakom PC/Mac/Linux stroju, za što sobom donosi i nezaobilaznu limitaciju u maksimalnoj rezoluciji igre. Što je prava šteta, pogotovo za vlasnike imalo većih monitora. Igra odise jedinstvenim ugođajem koji, osim melankoličnom, ali izrazito ugodnom soundtracku, najviše može zahvaliti svojem specifičnom vizualnom stilu. Teško ga je ogledati, no radi se zapravo o vrlo zanimljivoj kombinaciji derutnoga steampunka, rukom crtanih likova i pozadina te mračnih umotvorina Tima Burtona. Da je riječ o nečemu stvarno posebnom najbolje potvrđuje i niz nagrada raznih developerskih organizacija koje su odlučile Machinariumu dodijeliti titulu za naslov koji se najviše ističe

svojom vizualnom pričom u 2009. Ispod površine pak krije se klasično point & click iskustvo u kojem malenoga, simpatičnoga robotića vodite kroz samaritanu priču sve od trenutka njegova izbacivanja iz mehaničkoga grada, povratka, spašavanja njegove robo djevojke do spašavanja samoga grada od eksplozivne prijetnje lokalne robotske bande. Uglavnom jako zabavne zagonetke napretkom kroz igru i otvaranjem većega

SAMOROST

PRVI SAMOSTALNI PROJEKT Amanita Designa, kojim su zapravo stekli slavu i novac potreban za ulaganje u svoj krunski dragulj Machinarium, bio je mini serijal od samo dva dijela, Samorost. Na njemu je radio znatno manji tim uz gotovo nikakvu inicijalnu financijsku naknadu. Prvi dio je potpuno besplatan, a drugi u punoj verziji možete digitalno pribaviti na netu za tek šaćicu dolara. Zbog svojeg jedinstvenog ugođaja te audiovizualnoga identiteta inspiriranoga ruskim i češkim stilom animacija uspjeli su se potpuno izdignuti iz konkurencije i u avturističkim krugovima, ali i daleko izvan njih stekli kulturni status.

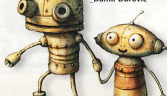


SAMOROST Priča o Amanita dizajna počela je ovim malenim projektom

broja lokacija progresivno postaju sve složenije. Dok će to za iskusne avanturiste biti prava poslastica, većem dijelu gamera to bi mogao biti ozbiljan problem. Ipak kako ovu vizualno predivnu priču ne biste napustili već nakon prve ozbiljnije zagonetke, Amanita se potrudila u igru pažljivo integrirati sustav walkthrough koji će vam nakon kratke mini igre ponuditi detaljno rješenje vaših problema. Machinarium je naslov koji bismo preporučili podjednako fanovima žanra kao i široj gaming populaciji. Riječ je o pravom malom dragulju među igrama koji vrlo jasno

" Avanturistički indie naslov koji je pokazao kako se s malenim timom i skromnim proračunom mogu napraviti prava čuda "

dokazuje kako neki od najinteresantnijih projekata ne moraju nužno uvijek dolaziti iz velikih studija i snažnih izdavačkih kuća. Katkad su samo dobra ideja, malo ambicije, talenta i skroman inicijalni proračun više nego dovoljni. Podržite ove simpatične Čehe i za nešto manje od stotinu kuna pribavite svoju digitalnu verziju jedne od vizualno najzanimljivijih igara godine na www.machinarium.net.
Damir Đurović



I exclusive i PC Machinarium

AMANITA DESIGN / AMANITA

GRAFIKA
Jedinstveni vizualni stil koji zadržava najpola opise **19**

ZVUK
Fantastičan melankoličan soundtrack **17**

IGRAVOST
Point & click bez previše medijacija **16**

TRAJNOST
Setam sad za 20 dolara... **15**

DOBRU
Prednji jedinstveni rukom crteni vizualni, avturistički soundtrack

IGRA
Malo, ali pak nprava pretekla za svojestranič igrala

KOMADNO
Dijela iz Amanita Designa stvorila je jednu od vizualno najinteresantnijih igara godine

GP17 /20

VEĆE, ALI NE I BOLJE

Na Wiju je igra još jednostavnija, priča drukčija, a crtanje mnogo teže. Ne preporučujemo.



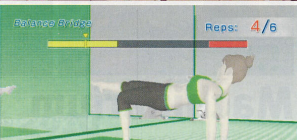
Drawn to Life: The Next Chapter

ŽANR: PLATFORMSKA AKCIJA IGRAČI: 1 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJU: PROIZVODIČ: 5TH CELL IZDAVAČ: THQ
[HTTP://WWW.DRAWNTOLIFE.COM/](http://www.drawntolife.com/)

Nastavak igre iz 2007. godine ponovo nam pruža priliku da sami dizajniramo likove i objekte oko sebe, što je definitivno vrlo zgodno. Čak i ako ne volite i ne znate crtati, bit će vam zanimljivo kreirati bilo kakav lik koji će se kretati naokolo, skakati, boriti i istraživati u igri koja je u osnovi platformaska akcijska avantura. To znači: malo borbe s protivnicima (sami ćete si nacrtati oružja), malo svlađavanja prepreka (u tijeku igre vaša se heroj može pretvoriti u nekoliko formi koje ćete – pogadate – sami nacrtati), malo rješavanja zagonetki (koje su raznovrsne i često uključuju crtanje). I puno čitanja dosadnog teksta kojim vam igra objašnjava zapravo vrlo jednostavnu priču: glavni zlikovac iz svijeta je ukrao boju, pa sve oko vas postaje crno-bijelo. Naravno, znate što vam je zamo-bijelo. Ukratko, Drawn to Life 2 je vrlo simpatično i originalno djelo (ako ne računamo prethodnika, koji vjerojatno niste igrali), prilagođeno mladim igračima koji će uživati u pravom smislu

crtajući vlastitu igru. Pri tome "mladi" znači "barem deset godina" jer je ipak relativno kompleksna. Sanjima neće odgovarati grafički stil i djetinjasta priča, a crtanje će ih zanimati samo ako su skloni tome ili – ako su kao mi, prvih pola sata, dok nacrtaju sve proste fore koje im padnu na pamet. **Berislav Jozić**

Wii U DS	
Drawn to Life: The Next Chapter	
5TH CELL / THQ	
ODGOVOR	MOGUĆNOST DA ANALIZIRATE PROTIVNIČKE DIZAJNE IGRE
LOŠE	PUNO NEZANIMLJIVOG TEKSTA
KONAČNO	JEDNOSTAVNA PLATFORMSKA IGRA S KONCEPCIJOM OZNAČIVANJA IZBILJAVANJA
GRAFIKA	14
ZVUK	13
IGRAVOST	16
TRAJNOST	12
14 / 20	



OZBILJNOST PRIJE SVEGA
 Joga je po mnogima najbolji dio paketa, pa je fita što su svi igrači u višoj pozici.

Wii Fit Plus

ŽANR: FITNESS IGRA IGRAČI: 3-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJU: PROIZVODIČ: NINTENDO IZDAVAČ: NINTENDO
[HTTP://WWW.WII.COM](http://wii.com)

Konačno igra koja u svom imenu jasno kaže što je – u ovom slučaju dopunjena i obogaćena verzija fitness simulatora Wii Fit. Naime, koncept je isti (vježbe joge, vježbe snage, aerobne vježbe i raznolike mini igre) a sadržaja je više, te su uvedene razne sitne izmjene koje igrače čine ugodnijim. Da malo nabrojamo: nekoliko novih položaja za jogu i novih vježbi snage, puno novih mini igara, mogućnost igranja mini igara s prijateljima uz izmjenjivanje na Balance Boardu, mogućnost kreiranja vlastitih rutina od postojećih vježbi, mjerenje potrošenih kalorija, vaganje kućnih ljubimaca... Uglavnom, toliko toga da se isplati kupiti Plus ako vam se Wii Fit sviđao jer će vam obnoviti interes za vježbanjem ako i je u međuvremenu popustio (meni jest).

Nove vježbe koje kombiniraju fizičke aktivnosti s razmišljanjem ili pomicanje težine s pokretima ruku su super, a ubrzano vaganje i izmjena igrača nešto što nam je oduvijek nedostajalo. Ne treba ni spominjati da će igra prepoznati i preuzeti vašu poziciju iz Wii Fita. Zamjerke? Pa, grafika je još uvijek bazična, melodije jednolične, a neke od mini igara dosadne. Doduše, vježbanje pred televizorom je prilično monotono, a Wii Fit Plus još zabavniji – pa ako neka od igara u povelikoj kolekciji i nije po našem ukusu, nećemo mu to uzeti za zlo. **Berislav Jozić**

Wii Fit Plus

Wii Fit Plus	
NINTENDO / NINTENDO	
ODGOVOR	BRZI ZAČINJANJE, ZABAVNI I POKRETNOSTI
LOŠE	NISA SU IGRE DOSTUPNE U IGRANOM NAČINU IGRANJA
KONAČNO	AKO IMATE ORIGINALNU IGRU, ALI NEMATE PLUS, IGRATE
GRAFIKA	11
ZVUK	14
IGRAVOST	17
TRAJNOST	18
16 / 20	



Mario & Sonic at the Olympic Winter Games

Vječni rivali ponovo se sukobljavaju na olimpijskim borilištima – ali ovaj put snijeg pomalo hladi njihovu strast

ŽANR SPORTSKE IGRE
IGRAČI 1-4
GOĐINE 3+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SEGA
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.com/mariosonicwinter/](http://www.sega.com/mariosonicwinter/)

S obzirom na to da je ovo drugi dio sportskih sukoba Marija i Sonica, u uvodu nije nužno objašnjavati o čemu se radi. Kolekcija sportskih mini igara sa Seginim i Nintendovim likovima već nas je razveselila krajem 2007. godine, a ključna je razlika da je sada tematika zimska. No ono što se promijenilo u Wii svijetu jest tehnologija, i za sportske igre sada se očekuje da podržavaju Wii MotionPlus i njegovu preciznost detekcije

"Uz lijepu grafiku i likove koje čak i oni poznaju ovo će rado zaigrati i mame i tate i djedovi i bake"

pokreta. Ovdje to, nažalost, nije slučaj. OK, igra podržava Balance Board i pametno omogućuje da se sve igre igraju samo Wilmoteom, što znači da ne morate kupovati dodatne nunchukove za prijatelje – no preciznost je nešto što nam jako fali.

ZA SVAKOG TKO VOLI SNIJEG

No to je gotovo i jedino što nedostaje. Disciplina je puno i sve su otključane od početka, a u većini se vrlo lako

ZIMA U MALOM

PRIJENOSNA VERZIJA IGRE u osnovi je vrlo slična velikoj, uz, naravno, razliku u kontrolama. No sadržaj i ekskluzivnu avanturu u kojoj morate skupiti prijatelje i spasiti olimpijske igre, lako nije dosadan i sadrži raznolike zadatke, ovaj način igre bazira se oko velike količine lutanja kompliciranim lokacijama koje je potpuno bespotrebno. Iako je šarena i sadrži brojne omiljene likove, mogućnost igranja učetero s jedne kartice ne izdiže DS verziju MSOWG-a iznad brojnih drugih kolekcija mini igara na ovoj platformi.



OLIMPIJSKA AVANTURA Spaja olimpijske igre i pustolovne dragih likova u priču osrednje privlačnosti s puno lutanja

snaci pa je igra jako prikladna za tulum i neobaveznu zabavu s prijateljima. Već izrabljena fraza "obiteljska zabava" također je vrlo prikladna jer uz lijepu grafiku, jednostavne kontrole i likove koje čak i oni poznaju vjerujemo da će ovo s djecom rado zaigrati i mame i tate i djedovi i bake. Za samostalnu igru je, s druge strane, čak i prejednostavno. Protivnici će vam popuštati, kontrole za mnoge mini igre su slične, a neke čak nisu ni zabavne. Ipak, odigrate Festival (slijed disciplina koji bi trebao predstavljati Olimpijadu) jer donosi i specijalne, totalno otkaçene izazove poput skijanja po kraljevstvu Mushroom koji su možda i najzabavniji dijelovi igre. Tu vas čekaju i bossovi koji će ipak biti malo veći problem da ne bi cijela igra bila totalna laganica.

ZABAVA, A NE SPORT

Nekoliko specijalnih disciplina ipak ne čini tešku igru. Radi se uglavnom o prilično lakoj zabavi koja bi bila prilagođena i djeci da ne traži relativno koordinirane pokrete. Ovako, klinici neće moći igrati sami, no svakako su jedna od ciljanih skupina. Nekako nam se čini da je zamišljena grupa igrača koji su kreatori imali na umu cijela obitelji, i to u božićno jutro, kad su svi spremni veseliti se jednostavnim, zabavnim i pozitivnim iskustvima. A MSOWG je upravo takav. Ono što nije jest bilo kakva simulacija ili realni prikaz zimskih olimpijskih igara. No njih ćemo i tako gledati u TV prijenosu... **Berislav Jozic**



Mario & Sonic at the Olympic

SEGA / SEGA

GRAFIKA
Vrlo lijepo i šareno **16**

ZVUK
Pokušava biti grandiozan, ali ne uspijeva **14**

ISKRVOST
Dondanje kontrole i jednostavnost **15**

TRAJNOST
Disciplina je dosta a tu je i Festival **15**

GOĐBO
Sve se može igrati samo Wilmoteom – idealno za grupnu zabavu

LOŠE
Prilično jednostavno i ne podržava Wii MotionPlus

KONAČNO
Šarenilo kolekcija sportova privremeno svakome i najzabavnija s pripremanja

Gp 15 / 20



ŽANR: RPG
 IZDAVAČ: NAMCO BANDAI
 URL: <http://magnacarta.namco.com/>

Magna Carta II

Drugi kao treći, ali se to ne smije reći. Ha! Stihoklepeca!

POGLED UNATRAG

Marije poznati serijal Magna Carta RPG je korejskog porijekla, a mi smo imali priliku zaigrati prošli Magna Carta: Crimson Stigmata na PS2 2005. godine. On je samo nastavak prvog dijela Magna Carta: The Phantom of Avalonice koji je izašao samo za PC 2001. Zbog je onda ovaj nastavak objavljen pod brojem dva, iat da je vječni misterij. Vjerojatno zbog senzitivnosti programera ili gjenjalaca u marketingu. Uglavnom, prvi dva dijela nikako nisu bila neka remek-djela (graće i industrije, a budući da smo ga odigrali, sumnjamo da će to biti i treći).

To što je treći dio ovoga korejskog serijala nasilno proglašen drugim objašnjavamo time da prvi i nije izašao na zapadnom tržištu, tako da slobodno možete prekriti sve misterije i teorije zavjere koji bi mogli napasti vaše mlade i nevine mozgice čitajući okvir "pogled unatrag". Teorije zavjere postoje, o da, ali samo u Amarovim recenzijama. Ono što mi znamo o igri vrlo dobrog imena (Magna Carta, o kako to čarobno zvuči...) jest to da ni svojim trećim, a službeno drugim

dijelom neće izazvati euforije poput nekog FF-a, ili Dragon Questa, ili Suikoden 2, a kamoli originalnih i simpatičnih drugoligaških JRPG-ova u Atusovim pakovanjima.

ŠARENI CELOFAN

A Magna Carta na početku odaje dojam pristojnog RPG-a dobrih animacija, ali i, ovaj, neoriginalne priče, što će je pratiti do kraja. Na Lanzheim kontinentu,

rastrganom građanskim ratovima bjesni novi - zločesti političari na čelu s pokvarenim premijerom zbacili su s vlasti kraljevsku obitelj od koje je živa ostala samo princeza Rzephilka. Da, dobro ste pročitali, pa čemo je zvati Zephie, kao što su se kasnije dosjetili i u igri. Na drugoj strani, nar, takvo ime su mi smislili stanovnici rajskog otočića koji su ga našli. Juto, naravno, ima smnežiju i nema pojma tko je, niti odakle je došao, samo zna voziti tenk, Boing 747, precizno pucati iz snajpera i na dupetu ima tetoviran broj 13. Ops, ne. Dalje pogadate, Juto će se priključiti princezinu pokretu otpora, a žli premijer će na kraju gadno proći. Ups, sada sam vam sve otkrio... Ako ne pričom, Magna Carta donekle privlači izgledom i atmosferom potpomognutom nelošom muzikom i glasovima. A onda dolazi borba kao ono što čemo u RPG-u najviše raditi, a neke po njoj i pamti.

UUUU, KOMPLICIRANO

Družba sastavljena od tri lika bori se u realnom vremenu, što s jedne strane zna biti zanimljivo budući da se likovi kojima

" Katkad će vas prijatelji ostaviti jer su zapeli za neki grm "

se upravlja mogu brzo i lako mijenjati. Kao i svaki akciji, Magna Carta mora limitirati udaranje po protivnicima da sve ne bi ispalilo dosadno stiskanje istog gumba, a to se rješava uvođenjem stamine koja kontrolira koliko puta naš junak može očepasnuti

po glavi neku mrcinu prije nego upadne u overdrive, što mu udare čini snažnijima ili aktivira upotrebu neke vještine. Nažalost overdrive vrlo brzo prelazi u overheat, a kada su pregrijani, likovi sami mogu nemoćno stajati i gledati kako se lupa po njima. Umjetnost borbe je prebacivanje upravljanja na drugi lik kada je prethodni u overdriveu, a ako se pritom pogodi i trenutak za iskoristavanje skilla, tada će

KOREJSKI DIZAJN

IAKO JE MAGNACARTA II punokrvni japanski RPG, za dizajn likova je ipak zadužen korejski umjetnik Hyung-Tae Kim koji je većinu likova napravio vrlo zanimljivim i živopisnim. Iznimke, naravno, uvijek postoje. Tako je Jutova tatica na oroku, koja je među glavnim likovima, začudujuće, čak i zastrašujuće bezličnog lica. S druge strane, negativci su posebno interesantni za promatranje, te se čini kako je (kao i uvijek) na njihovo stvaranje utrošeno više vremena.



ŠMIZLA I ČAROBNAK Ovo zdesna je ljudsko biće

SRADJE NA OTOCI U daljini je i najmutnjakovo, valda zato što su programeri kratkovidni



OVAKO TREBA IZGLEDATI ulaz glavnoga grada, pa da se svi prepadnu. Trebalo bi to nekako staviti na Markov trg.



A MAS JUNAČ Proti će se sadi boriti samo izvanim mačem. Daj poludi već jednom!



OD MPCA S USKLIČNIKOM moguje je dobiti: sidequestove



DA, DA, sada će sve biti dobro, umjesto da si me izljudila kada sam ko trebao



U MAGNACARTI i nakaze izgledaju lijepo



PRINCEZA RZEPHILDA mora biti važna osoba. Ona je puna susrećanja.

se onaj prvi ohladiti i opet moći lupati po glavama. Komplikirano? Hm, da, možemo i više, o korištenju kombo lanaca, ali o tome u nekim drugim sabranim djelima. Ono što nas je izbicalo mnogo više od uvijek nedovoljne stamine i prebacivanja likova je AI. Znamo da je vođenje automatizirane družbe dobro koliko je dobar i AI likova koji vas podržavaju. I u MagnaCarti često će vas zatući prije nego što se ogledate i shvatite da vaših prijatelja uopće nema oko vas. Oni negdje beru cvijeće, ili su zapeli za drvo, pa čak i za najmanju izraslinu na tlu. Katkad će vas i uz najdirektniju naredbu (uvijek liječi i

samo liječi) zaboraviti. Što je vrlo zgodno ako ste podalje od nekog mjesta za snimanje, a u međuvremenu ste potukli pola neprijateljske vojske. Vašim prijateljima smetaju i uski prolazi u kojima često zapinju, pa ćete vrlo

" Pokatkad ćete pomisliti da sve ovo nema smisla, ali i nastaviti igrati "

brzo naučiti kako prilaziti neprijatelju - oprezno i u grupi, inače, bježi. Za magiju je odgovoran kan, nešto kao

mana, prana ili chi, a okamenjene primjerke moguće je miješati uz pravilne recepte kako bi se dobili posebni itemi, ili ih stavljati u slotove oružja, što jako volimo, a još je ljepše što se promjenom oružja mogu i izvaditi. U ovom je menadžiranju MagnaCarta nalik prvoklasnom Final Fantasyju, pogotovo kada se prikupljenim poemima za skill počinju otvarati i posebne vještine za svako oružje, odnosno dva načina borbe koje posjeduje svaki lik. Ovakvo kompliciranje već volimo i mine duše možemo reći kako ga već dugo nismo doživjeli u japanskom RPG-u.

SAMO ZA LJUBITELJE

Upravo zato MagnaCarta II igra je za ljubitelje žanra koji su spremni prihvatiti njene nedostatke i cijeniti sitnice koje RPG znače. Priča je očajni klise, izvođenje je pomalo dosadno i repetitivno, ali i dobro raspoređeno. Sidequestovi su obični poslovi za teklice, a čak i oni se znaju zbujirati. I kada bih pročitao ovu recenziju, imao bih osjećaj da je igra katastrofa, ali opet, ima nekakvog šarma koji će RPG manijake terati naprijed. Srećom, to neće biti dugo, samo četrdesetak sati, što je za RPG-ove malo, pogotovo kada dolaze na dva diska. Sumnjamo da ćemo se MagnaCarti II ikada vratiti, ali vrijeme provedeno uz nju i neće biti najlošije na svijetu. Do pojave nekog većeg hita, MagnaCarta II bi mogla ugodno popuniti zimske sate uz toplu peč. **Danijel Reiskovac**

ORUŽJA I STILOVI

LIKOVI U IGRI mogu mijenjati oružja i ovisno o stilu borbe. Svako ima dva stila, jedan više napadacki, a drugi obrambeni, što određuje vrste oružja. Tako je lako slabog magičara pretvoriti u vještog boksača, ali tada zaboravite na čarobiranje. Osim stilova bitni su i skillovi koji se vežu za određeni tip oružja, pa tako MagnaCarta postaje neprestano natjeravanje skill pointa kojima će se otvarati nove vještine važne u borbi. I na starijim lokacijama protivnici će uvijek biti levela junačka, pa će nas jedino skillovi dovesti do premoci.



OVAKO SE ARGO LJUTI Zarnahne većekritnom, pa koga dohvati

I exclusive I XBOX

MagnaCarta II

SOFTWARE / NAMCO BANDAI

GRAFIKA
Često zna i iznenaditi **18**

ZVUK
Malo ostrebatne muzike i pjesmice u pozadini **15**

IGRIVOST
Nije od onih neprijatelja **13**

TRAJNOST
40 sati premla, a u ovom slučaju i dovoljno **13**

DUGOROČNO
Atraktivna večer RPG-a, dječa borbe

LOŠE
Izvođenje borbe, i stariji AI te neorganiziranost

KONAČNO
RPG koji će pogledati samo obaznati

Gp 14 / 20



LEGO Rock Band

ŽANR MUZIČKA IGRAČA 1-4 GODINE 5+ (IZLAZI 27. STUDENOG) PROIZVOĐAČ TRAVELLERS TALES IZDAVAČ WARNER BROS. INTERACTIVE [HTTP://WWW.LEGOROCKBANDGAME.COM](http://www.legorockbandgame.com)

Iako same po sebi predstavljaju žanr koji obuhvaća najširi spektar igrača, muzičke igre onim najmlađima često su ipak problem. Ovo je dakle prilika da se maknu od Eye of the Tigera i pridruže drugim jednostavnim notama. Rock Band, nakon nabave cijelog seta instrumenata (da, i bubnjava s tri celine), osobno smatram superiornijom igrom od Guitar Heroa, ne samo zbog toga jer ju je stvorio njihov izvorni tvorac (i planir muzičkih igara uopće) Harmonix, te diskutabilno boljih instrumenata (pogotovo onog najvažnijeg, tj. bubnjava), nego i zbog samog pristupa igri koja iako ne zaobilazi zabavu stavlja veći naglasak na realnost svirke. Lego ovdje nije iznimka, osjećaj sviranja je isti, samo je prezentacija i podloga drukčija. Sam Lego svijet površno je izveden pa igra odaje dojam radne faze. Nedostaje joj gomila detalja i potencijal je vrlo slabo iskorišten. Ovo je igra predviđena za djecu pa nitko neće primijetiti, zar ne?

Muzika je ipak, kao najvažniji element, dobro pogodena u okvirima obiteljske igre, klasična i hitovima koje će većina bez problema prepoznati i uživati u svirci. Tu su

Queen, Europe, Jackson 5, Jimi Hendrix, Bryan Adams, Bon Jovi, Elton John, The Police, Foo Fighters, Blink-182, Pink... Da stvar bude još lakša, kreiran je super easy mod gdje bilo kakvo najbjaše prolazi. Funkcije poput međusobnog ili online sučeljavanja su izbačene, valjda radi zaštite. Igra je idealna za nabavu rediteljima koji je žele zainteresirati svoje djetete za neki instrument ili pak završiti s njim u Lego svijetu. Starijim igračima je ne preporučujemo osim ako nisu zaljubljeni u neke od sadržanih, pomalo repetitivnih pjesama (sa servera je doduše moguće kupiti gotovo 1000 drugih!). Instrumenti Guitar Heroa su također podržani, a ako želite (iz nekog razloga), moguće je čak i prebacivanje postojećih RB pjesama u novo Lego sučelje. **Danijel Milčić**

1 PS3 1 Wii DS X360					
Dead Space: Extraction					
TRAVELLERS TALES / WARNER BROS.					
DODATNO LOŠE	Odabir glatke za mišne ulsi	GRAFIKA	13	13 / 30	
		ZVUK	18		
	Površno osuđena, tako simpatična, potencijal je neiskoristiv.	ISPRAVNOST	16		
		TRAJNOST	15		
KONAČNO					
Igra je naprosto hvalna (ili) trebala ti je 30 minuta da ovaj tekst? Ovo je igra za tebe!					



Blades of Fury

ŽANR 3D TUČNJAVA IGRAČA 1-2 GODINE 12+ (IZLAZI U PRODAJU) PROIZVOĐAČ GAMELOFT IZDAVAČ GAMELOFT [HTTP://WWW.BLADES-OF-FURY.COM/](http://www.blades-of-fury.com/)

Iako nije jedina, BoF je definitivno najljepša i vjerojatno najbolja 3D tučnjava za iPhone. Dobro dizajnirani i animirani igrači, arene u kojima se osjeća dubina i ume prostora za kretanje, razne vrste udaraca i specijalnih napada... sve što čini 3D tučnjavu je ovdje i napravljeno je prilično dobro. Doduše, vid se da su kreatori u nekim rješenjima (čak i u elementima dizajna) kopirali Namcov SoulCalibur, no nije sramota oponašati najbolje, zar ne? Sadržaja je dosta: deset likova od kojih neke treba otključati imaju svaki svoju priču, a tu su i arkadni načini igre pa čak i multiplayer preko bluetooth ili bežične veze. Razina težine je prilično niska, no znamo i razlog: kontrole jednostavno nisu dovoljno dobre da omoguće "pravbu" borbu. Nisu izrazito loše, a jedan od dva ponuđena načina sigurno će vam odgovarati, no ni jedan nije dovoljno brz i precizan da možete biti sigurni u to koji ćete napad ili obranu u koji trenutak

izvesti. Blades of Fury tako pokazuje da ni vrhunska tehnička kvaliteta ne može žanr zamijeniti za igranje joystickom ili kontrolerom prebaciti na platformu bez stvarnih tipki. Ali dajemo mu čestitke za trud. **Berislav Jozic**

exclusive iPhone					
Blades of Fury					
GAMELOFT / GAMELOFT					
DODATNO LOŠE	Izgleda stvarno i prilično je udobno	GRAFIKA	17	13 / 20	
	Kontrola i ritam napretka i čisto su individualni	ZVUK	14		
		IGRAVNOST	12		
		TRAJNOST	14		
KONAČNO					
Izgleda stvarno i prilično je udobno i čisto su individualni					



PLEJKA Ako ste još uvijek vlasnik PlayStation 2, nastojte ne propustiti SDvRAW 2010, koji je jedan od rijetkih novih odličnih naslova na još besmrtnoj platformi



STORYLINE DESIGNER nudi igraču opciju za kreiranje vlastitog story moda i jednostavno zrači golemim potencijalom



BOGYAKA Razna detalja posvećenih stvaranju autentične atmosfere jednako su zadovoljavajuća



SUBMISSION poteze je sada moguće izvoditi i sa strane



DROPKICK Svaki je potez fantastično animiran i kreativno prenesen u igru

WWE SmackDown vs. Raw 2010

Prvi put u šest godina recenziju nećemo zaključiti sa 'dobar, ali ne kao Here Comes the Pain'

ŽANR TUČALAVKA/KEČER
IGRAČI 1-4
GOĐINE 16+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ YUKES
ODRAČE THD
[HTTP://www.smackdownvsraw.com/](http://www.smackdownvsraw.com/)

N Za razliku od gotovo svake sportske simulacije čiji je zadnji nastavak najbolji, odnosno naprijeđen verzija prethodnika, u serijalu WWE SmackDown to nije bilo tako, barem ne od 2003. godine, otkada WWE SmackDown! Here Comes the Pain pamtimo kao najsjajniji dragulj serijala. U sljedećim nastavcima, pogotovo onima na trenutačnoj generaciji konzola, uvijek je nedostajalo "ono nešto", što smo obično poistovjetili s činjenicom da su se osjećaji nekako posuaprazno i nedovršeno. Situacija se sada napokon mijenja, a SDvRAW 2010 nudi toliko sadržaja i raznovrsnosti da će nas, poput Here Comes the Paina nekada, zasigurno držati okupiranim do sljedećeg nastavka.

OOOOOHH YEAH

Napredak je jasan još od prvog pogleda na igru, koja se otvara u trening modu u pozadini glavnog menija, nešto poput Fife. Yuke's je napokon odlučio držati se jedne sheme kontrola koja napokon funkcionira kako spada, a iako je teoretski kompleksna kao u UFC-u, nakon treninga čete uvidjeti da je kontroliranje logično postavljeno, unatoč raznim međusobnim kombinacijama bumpra, analoga i face tipki. Trening svima preporučujemo, čak i veteranima, jer naučit će vas apsolutno svemu u vrlo kratkom vremenu. Gomilu menija i sadržaja originalnog SmackDowna smo hvallili u recenzijama, dok je ovaj put rasko ponude dosegla toliki vrhunac da nakon što odigrate scenarijima prošireni

središnji mod, SDvRAW 2010 možete shvatiti kao veliki napredni kreacijski alat. Kreacijski modovi su ponovo pravi hit, no

KREIRAJ SVOJU IGRU

GENERALNO GLEDAJUĆI, JEDAN od najboljih create-a-player modova ponovo se vraća na sam vrh, nudi mnoštvo novih opcija i materijala za kreaciju. Čime čete vjerovatno, kao i većina fanova, obogatiti roster legendama koji u listi od čak 67 likova nema. Svi otprije poznati kreacijski modovi, poput create-a-finishera, su tu, s tim da je svaki dodatno proširen i sadržajem obogaćen. Kao što rekorno u glavnom tekstu, Storyline Designer je najveći novitet u kojem ćemo neosporno provoditi najviše vremena. Riječ je o modu u kojem preuzimate ulogu redatelja i scenarista, te zapravo kreirate svoj osobni story mod u detalje, od brojnih scena, specifičnih animacija za svaku lokaciju u kojima će se one odvijati i slično. Unutar svake scene čete po svojoj volji ubaciti željene aktere, te tako izazvati određene konflikte, dijaloge i događaje, a sve to dodatno podešite, izrežite, editirajte u naprednom meniju. Mod doista nudi toliko opcija da ih je sve nemoguće nabrojiti, no najbolje od svega je da čete svaki mod podijeliti s communityom, što na kraju igra čini nevjerojatno dugom, manje repetitivnom i mnogo zanimljivom.



NOVI ALATI Sada je moguće crtati i kreirati vlastite elemente u 3D-u, što znači da tetovaže, cipele, silu i slično više neće izgledati onako 'sljepljeni'

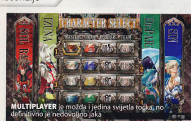
ipak, najveća novost je Storyline Designer o kojem više pročitajte u okviru. Glavni razlog što se SDvRAW 2010 ističe od prethodnika u zadnjih nekoliko godina je činjenica da je superzabavan, kao u najbolja vremena serijala. Sustav borbe je prepoznatljiv, no opet namješten i kompletniji novim elementima i potezima od kojih najradije izdvajamo quick-time sekvence unutar mečeva Royal Rumble, koji su, napokon, jako zabavni. Iako je s grafičke strane igra praktički ostala nepromijenjena, zadivljuje količina detalja posvećena likovima i stvaranju autentične WWE atmosfere koju će fanovi obožavati, jer prisutno je apsolutno sve, od vijemo

"Kralj kreacijskih modova je ponovo na tronu"

prenesenih ulazaka u ring, preko još bolje animiranih poteza i karakterističnih pokreta koji svaki lik čine specifičnim, do sitnih detalja poput odjeće i tetovaža likova, ili pak transparentata u rukama vizualno poboljšane publike. Baš je dobar osjećaj nakon nekoliko godina napokon zaigrati SmackDown koji nije ekskluzivno namijenjen fanovima kečera, te ga preporučiti apsolutno svim ljubiteljima tučnjava, kompleksnih kreacijskih modova i lude multiplayer zabave.

Danko Botić

PS3 Xbox 360 PSP iOS XBOX	
WWE SmackDown vs. Raw 2010	
YUKES / THD	
GRAFIKA Sjajna autentična prezentacija	17
ZVUK Općenito naporan, unatoč autentičnosti	12
IGRAVOST Sjajni kao u najbolje dane	18
TRAJNOST Duga stila mečeva, kreativni modovi i Storyline Designer	18
OSOBNO Kreacijski modovi, trening, novi potezi, novi elementi u borbi, poboljšani Royal Rumble, online podrška...	
LOSI Povećanje lagova, glasova gluma, donosani i prethodni soundtrack	
KONAČNO Jedan od najboljih naslova u serijalu i jedna igra bi mogla potrajati do sljedećeg sezone	17



MULTIPLAYER je možda i jedina svijetla točka, no definitivno je nedovoljno jaka.



NEIZAZOVNO Osim Masters, rijetko kada ćete se osjećati izazovnijima.



IZNIMKA POTVRĐUJE PRAVILO I 6620 ima svojih povremeni spektakularnih trenutaka.



DIZAJN LIKOVA je za Arc System Works karakteristično okružen kreativni i originalni.



MAPE - ali i osnovni stil igranja neodoljivo podičuju na Dynasty Warriors.

Guilty Gear 2: Overture

Napokon smo se dočepali novog GG-a. Pitajte nas jesmo li sretni zbog toga. Pitajte.

ŽANR 3D AKCIJA
IGRAČI 1-4
 GODINE 13+
 ULAZI U PRODAJU
 PROIZVOĐAČ ARC SYSTEM WORKS
 IZDAVAČ SWS GAMES
[HTTP://WWW.ALWAYSGAMES.COM/GG2/INDEX.HTML](http://www.alwaysgames.com/gg2/index.html)

Guilty Gear 2 Overture je savršeni primjer igre čija je glavina proračuna za razvoj potrošena na nabavu enormne količine marihuane i drugih opijata u kojima je developer očito pretjerano uživao. Fanovi Guilty Geara će možda sada reagirati i reći: "Hej, ali to je GGI GG mora biti čudan i uvrnut", no ovoga puta Arc System Works je skrenuo s puta, a kad

"Teško je povjerovati da je isti razvojni tim u 2009. proizveo odlični BlazBlue i ovo"

su shvatili da su se potpuno izgubili, kao da su si rekli: "Ko ga 'ebe, proslijedi taj joint", i nastavili s projektom čija se finalna verzija može samo nazvati čudnom, no za razliku od prije, loše čudnom.

GUILTY GEAR WHAT

Prvo i najvažnije, ako niste upoznati s Overtureom, bitno je da znate kako se ne radi o 2D tučnjavi, nego o posve novoj mehanici, za koju se čvrsto nadamo da neće potrajati dulje od ovog nastavka. Razlog



je taj što je ASW nakrao u igru toliko različitih elemenata i žanrova, da su na kraju stvorili mješavinu koja nikako nije kohezivna i kako igra napreduje, djeluje sve više dezorijentirana i nelogična. GG20 je primarno kombinacija hack & slash

MAKE IT STOP!!!

PRICA GG20-A JE krajnje bedasta, nezanimljiva i nejasna, a igrača odmah ubacuje u bitku u kojoj se glavni lik, najpoznatiji liknost serijala, Sol Badguy, mora obraniti od nekakvih "ženskih demona" iz druge dimenzije, ili nešto tako, te se upusti u misliju oslobađanja Gearova. Uglavnom, konce nisam uspio pohvatiti, jednim dijelom i stoga jer je prepričavanje apsolutno grozno i na razini najlošijih scenarija iz neke klasične tučnjave, drugim zbog toga jer sam nakon nekoliko sati malošto vidio od svojih ruku kojima sam na čela pritiskao obloge zbog glavobolje. I je glavobolja izazvana pričom, ostavljam vama da otkrijete, ako imate muda. Da stvar bude još gora, voice acting je grozan jer glumci očajnički pokušavaju izvući barem malo emocija iz užasnih i priglupih dijaloga i pritom uspijevaju biti samo nepodnošljivo infantilni.



ZAČEPI Čujem li još jednom ovog lika, upućat ću se u koferu.

akcijske igre s pogledom iz trećeg lika, te strategije.

No tu se pojavljuje i gomila dosadnih sitnih elemenata koji cijelo iskustvo čine teoretski nepotrebno kompliciranijim, poput primjerice sekvenci u kojima sprintate i drifate u zavojima nalik na Need for Speed, no na nogama... Molim vas, nemojte me tjerati da ovo objašnjavam. Nastavimo samo. U praksi je igra zapravo vrlo jednostavna i plitka, te se u konačnici zasivna na klasičnom akcijskom pristupu, u koji strateški faktor igre pripada tek činjenici da pri ruci imate jedinice kojima možete zadavati jednostavne naredbe i zauzimati tornjeve. Sličan stil igre mnogo je bolje, funkcionalnije i zabavnije odrađen u Brutal Legend. Osim toga, neke se misije sastoje od samo jedne bitke s bossom, no koje na stol ne stavljaju apsolutno ništa što već nije ponuđeno u "strateškome" dijelu igre. Na vrhu svega spomenutoj nalazi se užasno dosadna priča čiji su akteri neki od najintimnijih likova s kojima se možete sresti u nekoj videoigri (baciti pogled na okvir). Sve bi to bilo podnošljivo da je priča ispričana u kratkim intervalima ili sekvencama nalik na tučnjave, no u ovom slučaju prepričavanje traje dozlogoba predugo, nerijetko dulje i od same misije. GG20 je daleko od najgore igre koju sam ikada zaigrao, jer fascinantno je i ironično da mi se upravo silni nedostaci i umerbosno čudna atmosfera tjeraju da je privedem kraju u očekivanju da će mi se do kraja mozik potpuno raspasti. No sigurno joj se više nikada neću vratiti. **Darko Botić**



Exclusive i X360

Guilty Gear 2: Overture

ARC SYSTEM WORKS / SWS GAMES

GRAFIKA

Sve je ispod prosjeka, osim specifičnog ASW-ov dizajna

13

ZVUK

Otkrivamo solidan soundtrack, no VO je potpuno očajan

11

IGROVOST

Klasika zabavna, no uglavnom naporno i monotona

09

TRAJANOST

Dosta zabavna, online podbica, no VO je potpuno očajan

15

IGROVO

Dizajn mekih kockica i likova, multiplayer

LIKOV

Nefunkcionalan misli žanrova, originalna priča, voice acting, grafika izgleda, strateški elementi, raznovidna akcija

KONAČNO

Arc System Works, dajte se usvojiti, ovo GG je nikad nije trebalo

Gp 09/20



DRIFTANJE
nam je krenulo
od ruke već
nakon prve
utрке



**VOŽNJA SA
STILOM** Osim
brzine, potrebno
je obratiti
paznju na
driftanje,
što je jedan
od osnovnih i
najlakših načina
zadržavanja
bodova



CUSTOMIZE
Automobili
možu ne
izgledati
realistično,
no možete ih
modelirati do
male volje



POLICIJAI! Tijekom vožnje prikupljali
smo neku vrstu pojava-upova čijom se
aktivacijom fokus policije potpuno
prebacuje na naćiljanog suparnika

Need for Speed: Nitro

ŽANR: ARKADNO UTROKVANJE IGRACI: 1-4 GODINE: 7+ IZLAZI U PRODAJU: PRODUKCIJA: EA MONTREAL IZDAVAČ: ELECTRONIC ARTS [HTTP://www.needforspeed.com/](http://www.needforspeed.com/)

Iako je iznenađujuće odlični Need for Speed: Shift impresionirao mnoge, opet se na internetu javlja popriličan broj negativnih komentara i razočaranja jer neki fanovi ipak žele klasični NFS ugođaj. Tijekom prvih prošlogodišnjih najava mislili smo da će Need for Speed: Nitro biti to, no ono što smo dobili još je jedno posve novo iskustvo. Osvrćući se samo na sadržaj, Nitro je nesumnjivo NFS, spoj Hot Pursuita i Undergrounda, no vozačko iskustvo je nešto sasvim drugo, nešto što bismo prije poistovjetili s old-school arkadnim jurilicama poput OutRuna. Nitro i da se potruđi ne bi mogao biti jednostavniji, jer potrebno je obratiti pozornost samo na driftanje i prikupljanje bodova, te iskoristiti svaki pravac za malo svjetlosne brzine uz pomoć nitra, dok su ulasci i izlasci iz zavojia kao na autopilotu. Potpunu kontrolu nad vozilom stekli smo već nakon prve utrke, a nikakvih zamjerki nemamo na kontroliranje, bez obzira na to igrali s Wiimoteom i Nunchukom, Classic ili GameCube joystickom. Osjećaj brzine je jako dobar, a ako NFSN prihvatite kao čistokrvnu arkadnicu za casualce, zabava je



garantirana. S druge strane, tipovi utrka poput drifta, draga i sličnih prisutni su i u vrlo prepoznatljivoj obliku, dok smo u editoru za customiziranje i tuniranje automobila provodili i više od pola sata prije gotovo svake druge utrke. Jer nudi gomilu opcija i materijala. Karijera je prilično zabavna, no jako kratka, a najveći nedostatak je premali broj staza i dosadnih i siromašno dizajniranih lokacija. No od brzine ionako nećete stići promatrati okolinu. Sve u svemu, NFS Nitro je na momente jako zabavna igra, no vrlo kratka i zbog svoje jednostavnosti ne nudi gotovo nikakav izazov.

Darko Botić

Need for Speed: Nitro

EA MONTREAL / EA

OSNOVNA	Zabavna arkadna jurilica, ispucaj brzine, driftanje, potpuni tipovi utrka, editor	GRAFIKA	14
ZVUK		ZVUK	14
IGROVIŠTE	Ipak neprijedstavno, mali broj staza, jednostavni odgoji okolina	IGROVIŠTE	15
TRAJNOST		TRAJNOST	13

KONAČNO
Zgodna i opuštaćka arkadna rečica

14/20



PRAVI HEROJ! Trećakod, borbe: kupnje
opremu u selima, ide na mini misije - a sve
u 30 sekundi

PUNI TRADICIJE
Starije sline
velike de-
konstruirane
ekscitacije.
Miskla.

Princeps:
Nether! Please open the gate!



NAPRIJED, PRINCEZO!
Napuštanje dok
vas na jednom
nosu vadi vitezovi
zabavljaju je nego
što zvuči



NIKAD ZABAVNIJA BORBA
Kad traje samo nekoliko sekundi a
na ishod nemate utjecaja, borba je
uzbudljivija nego što se čini

Half-Minute Hero

ŽANR: RPG IGRACI: 1-4 GODINE: 7+ IZLAZI U PRODAJU: PRODUKCIJA: MARVELOUS ENTERTAINMENT IZDAVAČ: XSEED GAMES [HTTP://www.halfminutehero.com/](http://www.halfminutehero.com/)

Borba protiv zla nikad nije bila ovako kratka. Neovisno o tome koji od načina igre odaberete, vaš je zadatak (kao i uvijek) spriječiti zlo da osvoji svijet, a vremenska komponenta iz naslova stvara doista komičnu razinu hitnosti. Sama igra, naime, uvijek traje 30 sekundi. Doduše, kad je vrijeme protiv vas, možete ga dokupiti od sveprisutne boginje vremena, a pauzira se kad na primjer razgovarate s likovima ili kad ulazite u sela kupiti dodatno oružje i energiju. No jurnjava mapom i borbe čine da vrijeme curi, a neovisno o tome jeste li Heroj (standardni RPG), Princeza (pucača varijanta), Vitez (akcija igra) ili Lord (strategija), morat ćete stalno krajkonomi aka prattiti otkucavajuće sekunde. Svaki od načina igre nudi mnogo akcije, ali i humorističnih detalja, a kad ih sve završite, čekaju vas

nova iznenađenja. Naravno, jedno od najvećih je koliko se svaki od žanrova koje HMH objedinjava može sadržajno srezati a da ostane prepoznatljiv i vrlo igriv. Grafika koja parodira retro stil neće se svakome svidjeti a iako je u biti RPG, igra ne nudi preteranu dubinu i iscripti ćete je za 15-ak sati. Ipak, preporučujemo svakome da je isproba jer nakon nje stvarni život i sve ostale igre činit će vam se totalno letargični. I preobilni. **Berislav Jozić**

Half-Minute Hero

MARVELOUS ENTERTAINMENT / XSEED GAMES

OSNOVNA	Freeride ritam i razmekotična igra	GRAFIKA	12
ZVUK		ZVUK	14
IGROVIŠTE	Nema prave dubine pa je nerazgovorito	IGROVIŠTE	16
TRAJNOST		TRAJNOST	14

KONAČNO
Originalna, zabudljiva, interaktivna i humoristična i još RPG

16/20





Stoked

Odvezite se u živopisni svijet snowboardera

ŽANR: SIMULACIJA SNOWBOARDA
IGRAČI: 1
UDJELI: 10+
KLASU: U PRODUKCI
PROIZVOĐAČ: BONGFISH
DOLAZAK: DESTINEER
<http://www.gettingstoked.com>

S Stoked je simulacija vožnje snowboardom, koja upada u očito globalni trend što vjernije prikazivanja ekstremnih sportova i njihove pratice scenografije na platformama za zabavu. Posljednji djak kojeg se sjećam je Skate 2, meni osobno igra dosadna preko svake mjere, jer jednostavno se nisam mogao uzvići u ulogu skatera i provoditi sate u padanju i mukotrpnom učenju trikova. Nekad smo mogli bezbrižno poletjeti 3 metra u zrak s mjesta, "grindati" po židovima, skakati sa zgrada uz perfektnu mjužu (kad se samo sjetim prvog Tonyja) i

"Stoked je jedna od igara koje s vremenom postaju bolje"

nje je bilo OK, dok suvremeni virtualni skater pada preko prvog neoprezno preskočenog rubnjaka. Danas je najvažnije obučiti virtualnog junaka u pravu obliku i opremu sa sponzorskim markicama, uređiti mu fizuru, a tek onda na red dolazi bit. Po meni žalosno, ali vremena se mijenjaju. Maknemo li taj, za igre ovog tipa sasvim nepotrebni realizam, doći ćemo do toga da je sadržaj u ovoj igri zapravo sasvim dobar.



METHOD AIR ILI BACKSIDE 360?

Najveći minus za one koji vole boardanje neće biti sve gore navedeno, dapače, njima će to biti plus, nego će oni, kao i svi ostali igrači koji zaigraju ovu igru, s negodojavanjem poprati činjenicu da je za ulazak u "profice"

OKRUŽENJA I ZVIJEZDE

IGRA SE ODVIJA u pet stvarnih okruženja, i to na planinama Almirante Niete (Čile), Mt. Fuji (Japan), Diablerets (Švicarska), Mt. Shuksan i Alaska (SAD). Sve planine prezentirane su zadovoljavajuće raznoliko i na način koji pridonosi ukupnom spektaklu igre, a za sve se može reći da su ogromne i da će prosječan spust potrajati i 20-ak minuta ako to poželite. Autori su si dali truda pa svaka planina ima svoj uvod u kojem se posebnim helikopterom s vodičem prezentiraju ključne točke u vožnji tog planinom. Za dodatno poboljšanje doima unovačene su i glavne svjetske snowboarderske zvijezde počevši od Wolfganga Voile i Nyvelta, Nicolasa Müllera, Tadashija Fusua i ostale skvadre.



OKRUŽENJA Oposovnim snowboardaškim skicijama na početku igre podučava nas as Voile Nyvelt



potrebno skupiti čak 66 tzv. fame bodova. Iako vam se to možda i ne čini osobito mnogo, kad se počnete mukotrpno spuštati niz svaku od pet planina i svladavati jedan po jedan od 10 dostupnih (prilično zahtjevnih) zadataka, vidjet ćete koliko je teško steći jedan jedini bod i koliko će dugo trajati inicijacija u svijet profesionalaca. Ipak, izdrit će li do broja 66, igra naglo postaje primamljiva jer dolaze sponzori, novi ugovori, fotografiranje za specijalističke časopise, snimanje filmova, sve lijepo i brižljivo zapakirano. Znači, da biste došli do "prave stvari", morate biti vrlo strpljivi i uporni, no trud se na kraju više-manje isplati. Kontrole su korekne i zadovoljavajuće precizne, pa ako možete dobro pamtili kombinacije tipki i spremni ste lomiti prste, nećete imati problema. Kamera je također vrlo dobra, a igra je u cijelosti tehnički dobro postavljena, što naravno uključuje i grafičku i audio izvedbu. Unatoč svim polako otkrivenim pozitivnim stranama, treba istaknuti da se ipak radi o igri namijenjenoj isključivo ljubiteljima žanra, dok je ostalima bolje izbeći ovu vrstu zabave. **Tomislav Tomašić**

I exclusive X360	
Stoked	
BONGFISH / DESTINEER	
GRAFIKA Uspjeh može biti, ali evo je dovoljno dobro	13
ZVUK Odličan soundtrack, ostalo OK	16
IGRIVOST To je igrica u kojoj se u klasi boardera, taj čini zabavu	13
TRAJNOST Ista materija, pogotovo ako se ulazi i zaigra online	16
DOBRO Austrijski eldšerger, dinamični vremenski uvjeti, igra se poboljšava trajanjem	
LOŠE Preduzi avet, nemirno prebistko	
KONAČNO Igra namijenjena suvremenim zahtjevnostima i s-porbeno i za njih dva boda više od nominalne ocjene	
P13	/20





CLUB 41
Ekskluzivni
piratski klub iz
prve epizode
Talesa opet
unutrašnjost
u četvrtom
poglavlju moći
pobliže upoznati

James R. Morgan



NISAM KRIV
Guybrush
će se na
interesantne
načine na
piratskom
sudu morati
obraniti od
četiri optužbe

The Rajat Honorable Judge Wallace P. Gumbatump



LABORATORIJ U
ovoj epizodi De
Singeu će konačno
dobiti ono što i
zasluguje!

Carson Palmer

Tales of Monkey Island Chapter 4

Epizoda s najdužim imenom i do sada
najdužim scenarijem

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GOĐINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ TELLTALE GAMES
IZDAVAČ TELLTALE GAMES
[HTTP://www.telltalegames.com](http://www.telltalegames.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

 Još jedan mjesec, još jedna epizoda. Posljednjih mjeseci Telltale je sve nas fanove avanturističkoga žanra već razmazio redovitim mjesječnom porcijom umešbesno duhovitih zagonetki i likova. S četvrtim poglavljem zaplet scenarija konačno je kulminirao. Nakon što je na kraju prethodne epizode Morgana izdala

Guybrusha, na početku ove izručuje ga De Singeu natrag na Floatsome Islandu. No iz njegovih ruku ga spašava razjarena gomila gusara koja ga uskoro baca u još gori problem. Guybrush biva zatočen i optužen za četiri "zlodjela". S namjerom

" Stan se pridružio postavi legendarnih likova Monkey Islanda koji su gostovali u serijalu TOMI "

da se obrani na sudu, naš omiljeni pirat pozabavit će se nizom odličnih zagonetki i, što je posebno značajno upravo za ovu epizodu, većom količinom izrazito duhovitih dijaloga. Nakon Murraya koji je gostovao u prethodnom poglavlju i četvrto je dobilo svojeg jednako

legendarnog gosta Monkey Islanda. To je Stan koji će ovaj put imati posao tužitelja u vašem suđenju dok će paralelno pokušavati svojim omiljenim zanatom, dakako trgovinom, na njemu debelo zaraditi. The Trial and Execution of Guybrush Threepwood samo je potvrdio kako Telltale iz

epizode u epizodu dizajnom lokacija i zabavnošću cjelokupnog doživljaja nadmašuje samoga sebe. Nažalost polako se bliži kraj Guybrushovih avantura, ostala nam je samo još jedna epizoda od koje očekujemo umešbesni završetak. **Damir Đurović**



STAN SE VRATIO Još
jedan legendarni
lik serijala
Monkey Island
opet je s nama

Igrači PC	
Tales of Monkey Island Chapter 4	
TELLTALE GAMES / TELLTALE GAMES	
DOBRLO	Zabavni i humoristični dijalozi, zaplet priče
	GRAFIKA 16
LOŠE	Korištenje lokacija iz prethodnih epizoda
	ZVUK 18
KONAČNO	Postalo je gotovo već pravilo da je svaka nova epizoda sve bolja
	IGRAČKOST 16
	TRAJNOST 17
	16 / 20



Castle Warriors
 ŽANR STRATEŠKA IGRA IZLAZI U PRODAJU (\$1.99)
 HTTP://WWW.GAMESORT.COM/

Kraljevstvo je pod napadom i kraljica vas moli da joj pomognete u obrani – to je okosnica za sukobe u kojima, unutar vremenskog ograničenja, morate pobijediti protivnika tako da osvojite sve dvorce koje posjeduje. Više dvoraca znači i više pojačanja koja stižu u pravilnim vremenskim razmacima, a ključ uspjeha je dobro rasporediti trupe i napadati protivnika gdje je malobrojan. U osnovi jednostavna ali vrlo brza i zabavna, ova će igra razveseliti ljubitelje prijenosnih strategija. Samo se nadamo da će neka buduća nadogradnja popraviti neprecizne kontrole koje katkad mogu frustrirati.

Berislav Jozic

exclusive iPhone

Castle Warriors
 GAMESORT / GAMESORT
 KONAČNO
 Brza i zabavna strategija

13 / 20



Torchlight
 ŽANR HACK & SLASH RPG IZLAZI U PRODAJU IGRANI 3 GODINE 13+ HTTP://WWW.TORCHLIGHTGAME.COM/

PC exclusive

Torchlight je proizvod mladog Runic Gamesa, razvojnog tima sastavljenog od članova koji su najzadovoljniji za Fate i nikad dočekani Mythos, dva čistočrvena Diabla klon. Torchlight je također temeljen na b & s filozofiji: ubijaj sve pred sobom, level-upaj se, pokupi loot, otvori townportal, prodaj loot u gradu i vrati se natrag. Ova je igra toliko slična Fateu, i igrčki i stilski, da je možete shvatiti i kao spiritualni nastavak. To je očito već od starta i odabira jednog od triju potpunosti različitih likova (koji su zapravo fighter, ranger i mage), te ljubimca (pas ili mačka) koji će biti od ogromne pomoći.



Catan
 ŽANR STRATEŠKA IGRA IZLAZI U PRODAJU (\$4.99)
 HTTP://WWW.U2M.DK

Razvijena u suradnji s kreatorom originalnog predloška, Klausom Teuberom, ova je vrhunska kopija istoimene igre na ploči. Za one koji ne znaju, u njoj se tek djelomično oslanjate na sreću a mnogo više na taktičko pozicioniranje i strateško upravljanje vojskom nego razvojem. Umjetna inteligencija dolazi u nekoliko varijacija i prilično je pametna, moguće je igrati s prijateljima na jednom telefonu, ali ne i online, što je i najveći prigovor kojeg se možemo sjetiti.

Berislav Jozic

PS3 XBOX

Catan
 EXOZET GAMES / UNITED SOFT MEDIA
 KONAČNO
 Kulna igra na ploči u prijenosnom formatu. Sreća što nije online.

14 / 20



Mushroom Wars
 ŽANR STRATEŠKA IGRA IZLAZI U PRODAJU (\$9.99) IGRANI 1-2 GODINE 7+ HTTP://WWW.CREATESTUDIOS.COM/GAMES/MUSHROOM-WARS.PHP

PS store

Maleni gljiva-ratnici rađaju se u gljiva-kućama. Osvojite što više gljiva-kuća da bi se proizvodilo što više gljiva-ratnika i porazite gljiva-ratnike protivničke boje. Jednostavno, zar ne? Ali vrlo zarazno, osobito na višim razinama težine ili pri igri udvoje, kad do izražaja dolaze nadogradnje kuća, obrambeni tornjevi i zgrade za ojačavanje vaših ratnika. Ne bojte se, nije kompleksno, ali je iznimno brzo i intenzivno. Svaka bitka odvija se na jednom ekranu i rijetko traje dulje od pet minuta – ali u tih pet minuta stalno ćete prebacivati svoje trupe iz kućice u kućicu, obilježavajući oko protivnika kako biste pronašli nebranjenu poziciju



Comet Crash
 ŽANR TOWER DEFENSE STRATEŠKA IGRA IZLAZI U PRODAJU HTTP://WWW.COMETCRASH.COM/

PS store

Na PlayStation Storeu od prošlog mjeseca možete pronaći još jedan sjajan tower defense naslov. Razlog zbog čega je Comet Crash toliko impresivan je činjenica da za razliku od većine TD-a nudi mnogo više strateških mogućnosti. CC je postavljen kao kompetitivni TD, u kojem uz izgradnju i unaprijeđivanje raznih obrambenih tornjeva (kojima je moguće uništiti protivničke), zatvaranje "rupa" u mapama od kojih svaka nudi specifične izazove, podizate i svoje napadačke jedinice u cilju da ovaj put vi uništite protivnikovu bazu i usput obranite svoju, što igra osim standardnog obrambenog daje originalni i nekonvencionalni napadački pristup igranja. Nevjerojatna zarazal.

d b

exclusive PS3

Comet Crash
 PELFAST / PELFAST
 KONAČNO
 Ako volite tower defense, ne tražite dalje, Comet Crash je krajnji hit.

17 / 20

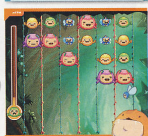
i napali svom žestinom. Simpatična i čista grafika, nekomplikirani koncept i iznimna zaraznost čine ovu igru vrijednom pozornosti – posebno onima kojima se sviđa PixelLunk Monsters ili, mnogo bliže, izvanredni Galcan na iPhoneu.

Berislav Jozic

exclusive PS3

Mushroom Wars
 CREATE STUDIOS / TIKGAME
 KONAČNO
 Jednostavna ali intenzivna strateška igra

15 / 20



Crittter Crunch
 ŽANR LOGIČKA IGRA IZLAZI U PRODAJU (\$1.99 - iPhone, \$6.99 - PS3) HTTP://WWW.CRITTERCRUNCH.COM/

Raznobojna stvorenja se spuštaju prema vama a vi ih hvatate i veća hranite manjima dok se ne raspuknu. Jednostavan koncept, slične igre već ste igrali, ali Crittter Crunch poseban je po tome što izgleda prekrasno. Pozadine su vrlo lijepe a likovi jako simpatični, pa vam ne bi trebalo smetati što igra na PSN dolazi nakon što na mobilnim telefonima postoji već neko vrijeme. Tu je i zgodan kooperativan način igranja, no bonus je to što na velikom ekranu dobra grafika dolazi do pravog izražaja.

Berislav Jozic

PS3 iPhone

Crittter Crunch
 CAPYBARA GAMES / STARWAVE
 KONAČNO
 Simpatična logička igra s zanimljivom grafikom

14 / 20



Fairytale Fights

FAIRYTALE HACK & SLASH IZLAZI U PRODAJU | PC | VERZIJU DOUCI GODINE | [HTTP://WWW.FAIRYTALEFIGHTS.COM/](http://www.fairytalefights.com/)

Fairytale Fights je jednostavna hack & slash igra koju si možete zamisliti kao kombinaciju igrackog stila fantastičnog Castle Crashersa i vizualnog stila Fat Princess. Upravo je zbog toga zaista ironično kako FF sve ono što smo voljeli u spomenutim igrama pretvara u isforsirani i nimalo komični spoj slatke crtačke grafike i krvi, te opće dosade i nezanimljivosti. Dosadna borba se temelji na pokretima desnog analoga, nerijetko je frustrirajuća iako praktički ne možete izgubiti, okrišaji s bossovima su neshvatljivi i nelogično predugi i naporni, a platformerski elementi unaprijed nezanimljivi kontrolama. FF slobodno preskočite, ne propustite ništa bitno. **_d_b**



Lucidity

NAKON PLATFORMER / PUZZLE IZLAZI U PRODAJU | [HTTP://WWW.XBOX.COM/EN-US/GAMES/LUCIDITY.PHP](http://www.xbox.com/en-US/games/lucidity.php)

Nakon fantastičnog remaksa Secret of Monkey Island potajno smo se nadali velikom povratku LucasArtsa, a Lucidity je bio naslov koji je u inicijalnim najavama upravo to najavljivao. No opet nas uspijeva razočarati. Lucidity je kombinacija 2D sidescroling platformera i puzzle igre, u kojoj indirektno kontrolirate djevojčicu Sofi postavljajući pred nju razne elemente i objekte u obliku Tetrisa, tako je vodeći na sigurno. Iako predmete kombiniramo i leveli s vremenom postaju sve izazovniji, veliki su nedostaci mali broj različitih predmeta, te poprilično niska razina sudjelovanja u igri. Vizualno, Lucidity oduševljava, no 800 MP je ipak mnogo za vrlo kratku i monotonu igru u kojoj ionako nemate mogućnost raditi. **_d_b**



Grand Theft Auto: China Town Wars

NAKON SANDOK AKCIJA IZLAZI U PRODAJU | IGRAČI 1-2 GODINE | 18+ | [HTTP://WWW.CHINATOWNWARS.COM](http://www.chinatownwars.com)

Nakon odlično prihvaćene, ali katastrofalno prodane DS verzije odlično handheld GTA iskustvo stiglo je na PSP. Sve što vrijedi za DS verziju i što smo već pokrili u velikoj recenziji u broju 77 stoji i za novu, ozbiljno poboljšanu verziju na Sonyjevu prijenosniku. Najočita razlika je u samim tehničkim performansama igre. Vrli se u velikom broju frameova po sekundi te mnogo većoj rezoluciji od one na DS-u, i to u widescreenu. Kontrole funkcioniraju odlično, pogotovo u vožnji gdje ponašanje svoga automobila možete super precizno navoditi. U mini igrama korištenje DS stila uspjeha je najzanimljivijim brzim korištenjem određenih tipaka kao i okretanjem gljive u potrebnim smjerovima. Velika prednost PSP verzije je i mnogo kvalitetniji soundtrack koji više nije u niskokvalitetnoj MIDI izvedbi. Jedino žalimo što Rockstar nije odlučio tekstualne razgovore s likovima u igri zamijeniti kvalitetnim voiceoverima. **_Damir Đurović**



Fairytale Fights

PLAYLOGIC / PLAYLOGIC

KONAČNO

Napori i neizgledni hack & slash na koji možete samo baciti novac.

08 /20



Lucidity

LUCASARTS / LUCASARTS

KONAČNO

Iako je odlična i simpatična, no Lucidity jednostavno nije dovoljno zabavna igra.

12 /20



Empire: Total War - Warpath

NAKON RTS IZLAZI U PRODAJU | IGRAČI 1-6 GODINE | 13+ | [HTTP://WWW.SEGA.COM/EMPIRE/](http://www.sega.com/empire/) | OPTIMALNA PC PLATFORMA 4

Svaki Total War do sada imao je svoje respektabilne ekspanzije, neke manje, druge više isplative, no prvi put u serijalu pojavljuje se slučaj klasičnog DLC-a (dostupnog samo na Steamu). To je ujedno i jedan od rijetkih slučajeva kada DLC smatram idealnim načinom proširivanja igre, jer ovaj dodatak je jedna kompletna velika kampanja koja itekako obogaćuje igranje na sjevernoameričkom kontinentu, budući da sada imate pristup i onim lokacijama koje prije nisu bile dostupne. Najbolje tek slijedi, jer Warpath Kampanja donosi čak pet kompletno novih frakcija, s točnije pet igrivih indijskih plemena koja se na moje opće iznenađenje doista razlikuju, do te mjere da se kampanju definitivno isplati odigrati i s preostala četiri. I to ponajprije zbog toga jer svako plemeno donosi potpuno nove jedinice, čak 18 do sada neviđenih tehnologija, te hrpu novih mislija. **_d_b**



South Park Let's Go Tower Defense Play!

NAKON TOWER DEFENSE STRATEGIJA IZLAZI U PRODAJU | [HTTP://WWW.SOUTHPARKSTUDIOS.COM/](http://www.southparkstudios.com/)

Kao dugogodišnji fan South Parka i tower defense igara, ovom sam se naslovu jako veselio. Nažalost, sve što sam dobio je klasični i vrlo bačini tower defense s likovima i lokacijama iz ove popularne animirane TV serije. Većina mislija se sastoji od nekoliko "razina", gdje je svaka mapa dizajnirana na drukčiji način, a na kojima postavljate tornjeve ovisno o vrsti protivnika koji ne smiju doći do drugog kraja mape. Osim toga, kontrolirate i poznatu Skviddu iz serije, svaki od njih ima karakteristične specijalne poteze, no na kraju South Park TD ne donosi apsolutno ništa novo, niti je osobito zabavan, čak i ako ste fan. **_d_b**



Zombie Apocalypse

NAKON TOP-DOWN PUCAČINA IZLAZI U PRODAJU | [HTTP://WWW.NIHLISTIC.COM/INDEX.PHP](http://www.nihilistic.com/index.php)

Ako ste na PC-u igrali Team Sigmund Zombie Shooter, Zombie Apocalypse bi se mogao pokazati kao veliko razočaranje jer koliko god vizualno bio primamljiv i igracki sličan spomenutom uzoru, ne uspijeva ni približno zabaviti. ZA se igra poput Geometry Warsa, no u kojoj masakrirate horde zombija koji nasrću na vas. Najveći nedostatak je razočaravajuće mala količina oružja čije korištenje ne pruža osobito dobar osjećaj zadovoljstva, što na kraju ovu vrlo kratku i monotonu igru čini prosječnom u svakom pogledu, čak i da je igranje kooperativno učestvo, unatoč zombijima. **_d_b**



South Park Let's Go Tower Defense Play!

DOUBLESIX / MICROSOFT

KONAČNO

Wio poznata, ne pretpostave zabavna Tower Defense formula.

13 /20



Zombie Apocalypse

NIHLISTIC SOFTWARE / KONAMI

KONAČNO

Razočaravajuće neodrživo potencijal

12 /20



Grand Theft Auto: China Town Wars

ROCKSTAR GAMES / TAKE-TWO

KONAČNO

U svakom mogućem pogledu pobjeđuje u odnosu na DS verziju.

19 /20



Empire: Total War - Warpath

THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

KONAČNO

Ako ste fan Empirea, 7 razina za full kampanju apsolutno je prihvatljiva.

16 /20



POČEŠKAI ME Maleno stvorence vrlo dobro izražava emocije, što igraње s njim čini posebno zabavnim



KUGLANJE UDVOJE EyePet nudi nekoliko dobro izvedenih mini igara



ŠETNJA U SORI S EyePetom ne morate izaći iz kuće da biste svom ljubimcu priljubili razgledanje



BALONČIČI BEZ MRLJA Ako vaši kinci vole balončice od sapunice, mogu se njima zabaviti i da ne smetite sobu



PISKUTAVO OPONAŠANJE Učenje pjesmica nije jako efikasno jer stvorence može samo piskutati u ritmu - ali je zabavno

EyePet

PS3 exclusive

Ako ste u potrazi za božićnim darom za cijelu obitelj, nema ljepše stvari od digitalnog ljubimca

ŽANR VIRTUALNI LJUBIMAC IGRAČI KO DO NAJBE GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ SCEE LONDON STUDIO IZDAVAČ SCEE [HTTP://WWW.EYEPET.COM](http://www.eyepet.com)

N Već po veličini i obliku pakiranja u kojem EyePet dolazi kinci će znati da se radi o nečem posebnom. Ako od prije imate PlayStation Eye kameru, možete kupiti i verziju koja dolazi u standardnoj kutiji, no većina će se vjerojatno odlučiti za paket u kojem igra i kamera koštaju koliko i drugi novi PS3 naslovi. Kameru i tako podržava sve više igara - a mora se priznati da je

ZAJEDNIČKI POČETAK Otpakiravanje, ubacivanje igre i namještanje kamere planirani su kao obiteljsko iskustvo u kojem djeca mogu obaviti neke aktivnosti a za kompliciranije zadatke trebat će pomoć roditelja. Simpatični i ne preterano naporni "profesor" s ekrana objasniti će osnovne pojmove kroz prve



i izvijać se i trljati o nju, a ako ga neko vrijeme ne dirate, sam će se zabaviti ili - zaspiti.

ZA VELIKE I MALE

O tehnologiji prepoznavanja pokreta i objekata malo više u okolnim okvirima, a ovdje samo zaključak da stvar radi bez ikakvih problema, dovoljno precizno da prepozna i male pokrete a opet s dovoljno slobode da i malo dijete može sa svojim ljubimcem izvoditi osnovne radnje. U prvom redu je to hranjenje, kupanje i uređivanje, čime se treba svakodnevno baviti želite li da vaš novi prijatelj bude sretan. No to su ujedno i najjednostavnije aktivnosti, dok će kompliciranje stvari najmanjim kincima biti malo teže. Na primjer, hvatanje riba uz pomoć Kim pokazalo se zahtjevnijim jer je potrebno brzo i precizno postaviti košaricu pod ribu koju ona izbacik je jezera. Ne treba ni reći da je jezera na našem tepihu za kince bilo veliko oduševljenje. Ali zato su se u crtanje mogli uključiti. EyePet, naime, nudi mogućnost da papir

Sva interakcija izvedena je vrlo intuitivno: na ekranu je vaša soba i u njoj se igrate

paket EyePet vrlo prikladan za utamanje i izgleda vrlo atraktivno kao dar, što je njegovim kreatorima očito bila i namjera.

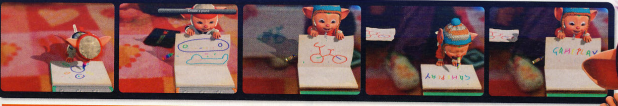
korake simpatičnog stvorenja koje smo, na inicijativu moje dvogodišnjakinje, prozvali Kim. Izlazak Kim iz jajeta, pri čemu su joj kinci pomagali protresanjem i ohrabivali je češkanjem, bio je vrlo emotivan doživljaj i polako ih je uveo u interakciju s digitalnim svijetom s kojim su se vrlo brzo srodili. Stvar je u tome da je sve vrlo intuitivno: na ekranu je vaša soba u kojoj je, uz vas, i digitalni ljubimac koji vjerno reagira na sve oko sebe. Mahnite rukom i on će je preskočiti ili pobjeći od nje, "počeškajte" ga po leđima

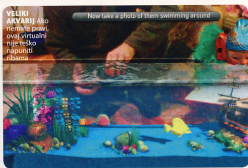
ŠARANJE UDVOJE

Crtanje na način da vi nešto nacrtate, pokažete kameri i onda to vaš ljubimac prekopira funkcionira začuđujuće dobro i kinci će biti oduševljeni kad svoje crteže vide u njegovoj izvedbi.

MAGIČNA KARTICA

Da li zbog posebne boje ili zbog oznake, kamera karticu uočava vrlo brzo i precizno - i to u 3D-u





VELIKI ALI VRTI Ako nemate pravi, ovaj virtualni nije teško napuniti akvarijem.

Now take a photo of them swimming around



SKOK NA SKOK Koordinacija oko ruku nije laka kad rezultat svojih akcija vidite samo na ekranu



POLA ZDRAVLJA Svakodneвно pranje pridonijet će i radosnijem tuširanju malenih igrača i igračica



REDOVITI PREGLED Skenirer možete uvrediti je li vaš prijatelj gladan, umoran ili mu treba malo maženja

s crtežem pokazate kameri a maleno stvorenje prilično će precizno reproducirati vaš uradak na ekranu. Neki crteži čak mogu i "oživjeti" i pretvoriti se u objekte s kojima se Kim veselo igrala. A to nije i jedina stvar koju smo je naučili - mikrofoni koji se otključava nešto kasnije omogućio je da joj otpjevamo nekoliko vrtičkih pjesama koje je svojim piskutavim glasićem pokušavala oponašati na veliko veselje prisutnih.

krije i naš jedini prigovor igri koja vas nakon prvih nekoliko dana ostavlja bez uputa i ne nudi objašnjenja za mnoge kompliciranije zadatke. S druge strane, to nudi prostor za istraživanje, što će iskusniji igrači cijeniti. Uglavnom, izazovi otključavaju

odjeću i druge elemente ukrašavanja vašeg ljubimca i, što je još važnije, razne objekte s kojima se možete igrati i zabavljati. Na početku tako igra nudi samo osnovnu interakciju, hranjenje i pranje, no nakon nekoliko dana imat ćete pregršt igračaka s kojima se možete zabavljati, akvarij, pa čak i digitalni vrt u kojem će vaš ljubimac kopati rupe i pomagati vam u sadenju cvijeća.

A PRAVE ŽIVOTINJE?
NARAVNO, DIGITALNI LJUBIMAC nije zamjena za pravog i najvjerovatnije ne može rezultirati onim pozitivnim efektima (učenje odgovornosti, emocionalne povezanosti, strpljenja...) koje obično ističu pristalice držanja mačaka i pasa. No ima i prednosti: uvijek je spreman za igru, ne prija oko sebe i ne treba se 'stvarno' brinuti za njega. Možda je najbolje imati oboje - ili EyePet može poslužiti kao priprema djeteta za odgovornost brige o stvarnom živom biću.

RADI I BEZ REFLEKTORA

EYEPET SMO TESTIRALI u običnoj dnevnoj sobi, s prosječnom rasvjetom (običnom, halogenom, dnevnom) te na relativno šarenjoj podlozi, i problema s prepoznavanjem pokreta i predmeta praktički nije bilo. To znači da će najvjerovatnije jednako tako dobro raditi i kod vas. Ono što je Kim povremeno uočavala jesu predmeti ostavljeni na podu (igračke, papuče i slično), ali same šare na njemu bile su dio podloge po kojoj je skakutala. Mora se priznati da je jača rasvjeta (posebno dnevna) rezultirala kvalitetnijom slikom sobe, no ni slabiji osvjetljenje nije utjecalo na kvalitetu igre.



ZA SVAKU SOBU? Iako ćete morati napraviti malo mjesta pred kamerom, da biste ugodno igrali, nije potrebno posebno osvjetljenje

PRIJATELJI UVIJEK OPRAŠTAJU
Zanimljivo je da, iako su to programeri sasvim sigurno mogli napraviti, Kim ne pamti loše postupke i ne zamjera nam kad je dan ili dva ne posjetimo. Nakon što se nekoliko dana nismo družili otkrili smo da je prijava (mrje po licu, zamašćena dlaka...) i gladna (čim smo pokrenuli igru, dovukla je svoju zdjelicu na ekran), ali nimalo loše volje. Općenito, zapostavljanje digitalnog ljubimca nema neke posebne efekte, što će zamjeriti pristalice tzv. vjernije simulacije virtualnog ljubimca. S obzirom na to da bi klinice sasvim sigurno razustojale kad bi se njihov prijatelj razbolio ili uvrijedio, ovakav nam se pristup sviđa - a nismo ni očekivali da maleni dakavac iskazuje posebno visoku umjetnu inteligenciju. A opet, dobili smo i mnogo više nego što smo očekivali: vrlo dobar sustav prepoznavanja pokreta i interakcije s digitalnim stvorenjem, hrpu sadržaja kojima ga je moguće ukrašavati, izazove koji će biti dovoljno teški i za starije igrače te, iako je EyePet primarno namijenjen djeci, zabavu u kojoj cijela obitelj može veselo i svakodnevno sudjelovati. Možete li nam predbaciti što smo oduševljeni? **• Berislav Jozić i Kim**

PUNA KUTIJA IGRAČAKA
Spomenuto "otključavanje" provodi se kroz posebne izazove. Pristup izazovima je ograničen vremenski pa ćete, ako ne

Kamera prepoznaje i sitne pokrete, ali s dovoljno slobode da igru može koristiti i malo dijete



mislite miljenjati datumske postavke konzole, trebati barem 5 dana da otključate sve što EyePet nudi. Možda i više jer neki su izazovi prilično teški, posebno ako ciljate na zlatnu medalju koju donosi i trofej. No na osnovnoj razini većina izazova bit će dovoljno jednostavna da ih, uz dosta isprobavanja, mogu izvesti i djeca. Tu se

VIRTUALNA STVARNOŠĆ Malena Kim sasvim se dobro sloboda s našom mačkom, koja povremeno spava upravo na mjestu na kojem smo igrali EyePet

EyePet		esthetica	PS3
SCENE LONDON STUDIO / SCENE			
DOBRO	Velik izbor igara, virtualnih objekata i opcija za modifikaciju	GRAFIKA	5
		ZVUK	3,5
	Promalo uputa za neke aktivnosti	IGRAVNOST	5
LOŠE		TRAJNOST	4,5
KONAČNO			5
Brezek zabava za klince - ali i ne samo za njih			



Marvel Super Hero Squad

Nepodnošljiva lakoća mužnje

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRACI 1-2 GODINE 5+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://WWW.MARVELSQUADGAME.COM/MARVEL/](http://www.marvelsquadgame.com/marvel/)

Kad je Hasbro 2006. godine pustio na tržište cartoonish figurice Marvelovih superjunaka, ciljalo su na djecu kao korisnike i imali su u planu izbaciti četiri pakiranja tih figura, no završila je prava histerija koja se nastavila uobičajenim spin-offovima (vozila, oružja, nove uniforme, veća pakiranja, veće figure). I tako s manjim-većim uspjehom dolje superheroi u rujnu ove godine

Svojeglava kamera će biti veliki problem prilikom igranja

dogurali su i do premijere u animiranoj seriji. Igra je bila samo logičan slijed u pokušaju da slučajno pronađena zlatna koka snese što više zlatnih jaja.

OČEKUJEMO NASTAVAK

A što mali ljubitelji superheroi, među kojima će se istaknuti na našem tržištu osobito dobro prihvaćeni Hulk, Iron Man i Spider-Man, zapravo dobivaju ovom igrom? Pa, ništa osim i ništa što već nisu vidjeli u boljem i suptilnijem izdanju u nekim drugim



AIM Protivnici su članovi nekakvog udruženja AIM, koje se na svakom nivou dok ne potamane određenu količinu i ne unište im opremu



igrama kao što je primjerice Monsters vs Aliens, ako se prisjetim svježijeg primjera. Riječ je o bazičnom button-masheru u kojem će biti važno što prije potamaniti val za valom nadolazećih protivnika ispunivši pritom i pokoji usporedni zadaci te prikupivši predmete koji se množe razbijanjem protivnika i okoline. Igra ima adventure i battle mod, pri čemu je adventure ekvivalent karijeri, a battle mod je situacijski mod u kojem je moguće igrati samostalno sa suigračem ili protiv njega. Djeci koja imaju maksimalno 6 godina to bi i moglo biti zanimljivo, dok je ostatak populacije igra potpuno neupotrebljiva. Kontrola su mekane i skliske, no najveći problem je kamera koja se u ludom ritmu prevrće po samo njoj znanim zakonitostima, te koja će vas osobito izduvati u kooperativnom modu, čime je potencijalno najbolji dio igre službeno stavljen izvan uporabe. Likovi su simpatični i solidno animirani ako uzmemo u obzir da se radi o PS2 igri, iako okoliš baš ne izgleda bajno. Glasovna gluma je na visini i čak je moguće čuti pokoku foricu, što našim klicima neće koristiti. Zaključno treba reći kako su junaci igre njezin izdajci, ali ne toliko svaki nje dovoljno da bi dobila neku osobitu preporuku. Animirana serija će djeci ipak pružiti bolju zabavu. **Tomislav Tomašić**

Marvel Super Hero Squad

BLUE TONGUE SOFTWARE / THQ

IGRAČI	Igrni likovi, igra	GRAFIKA	2,5
		ZVUK	3,5
LOŠE	Kamera, kamera u kooperativnom modu, dječak	IGRAVOST	2
		TRAJNOST	1,5
KONAČNO	Preskupo, nepodnošljivo čak i za djecu		2

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

Saga se nastavlja. Dokad?

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRACI 1-2 GODINE 5+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/FIRSTTHCLONEWARS/](http://www.lucasarts.com/games/firstthclonewars/)



TEŽAK POČETAK U tutorialu će trebati umistiti ovaj ovakvog pakla na čemu će kline ovog nesigurnog i nespretnih kontrola odmah zapeti

TKO TU KOGA?

I tako, malo-pomalo, došli smo do xy-te bitke republike armije klonova predvođene Yodom protiv Palpatinov armije robota. Čiji ishod odlučuje o još jednoj galaksijski čudnog imena i sudbini nekoliko planeta još čudnijeg imena. Toliko o priči. Ono što je pozitivno u ovoj igri odnosi se na mogućnost igranja velikim brojem likova, što će ciljano skupini, a to su naravno naši dragi kline, PS2 verzija se od X360 verzije razlikuje samo po znatno lošijoj grafici

biti osobito zabavno, budući da će zasigurno moći pronaći svojeg favorita. Dodatke li tome obilje dodatne sadržaje koji se odnose na poboljšavanje oružja i sposobnosti, mogućnosti stavljanja velikih droida pod svoju kontrolu, komične pjesme droida, šešire i maske koje možete stavljati junacima na glavu, čini se da ima svega napretek. No kako

to djeluje u pokretu? Grafički ne osobito privlačno, s neorganiziranim sustavom kontrola koji funkcionira s obilnom pomoći, ali samo ako stojite na točno određeno mjestu. To znači da će biti puno padanja, no mnogobrojni checkpointi spašavaju stvar. Osim skakanja, bit će tu mnogo generičkih napućavanja s varijantama izvan i iz zaklona, bacanja granata, pucanja lanserima raketa, naravno i mačevanja neizbježnim svjetlosnim mačevima te skupljanja plavih kuglica kojima se kupuju gore navedena poboljšanja. Klicima bi sve to moglo izgledati kao solidan paket, osobito ako uzmete u obzir postojanje kooperativnog moda, no kad pogledate sve te šarene kuglice, vidljivo je da tu nema prave supstance. **Tomislav Tomašić**

Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

KROME STUDIOS / LUCAS ARTS

IGRAČI	Interaktivni svijet, bliska, kooperativni mod, dodatni sadržaji	GRAFIKA	2,5
		ZVUK	4
LOŠE	Jednolične, dosadne.	IGRAVOST	2,5
		TRAJNOST	2,5
KONAČNO	Koliko će jati paji vremena prije nego nam Lucas hiperprodukcijom sažima igru? Razumijevanje		2,5



DROIDI Uglavnom stoje grupirani u sredini ekviana i čekaju nistreljenje



POZNAZATE FACE
Junaci drugih Ubisoftovih igara pokazat
će da vole igru i znaju s njom



ZBIRKA ČUDALUK

Svaki lik je poseban i svakoga ćete u svojoj pridobiti na drugom

Shrek Kid

The Oodista isn't much on paper.

Not even respect at their own academy.

Wii
exclusive



POZICIA JE KLJUČNA
Koji ćete vještine razvijati kod igrača ovisi o njegovu mjestu na terenu

Academy of Champions: Soccer

Više igra s temom nogometa nego igra za djecu koja vole nogomet

ŽANR AKCIJA IGRANI 1-2 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://WWW.ACADEMYOFCHAMPIONS.COM/](http://www.academyofchampions.com/)

N iako se to možda na prvi pogled čini, ova igra zapravo nije simulacija nogometa. Točnije bi bilo reći da se radi o akcijskoj igri s nogometnom tematikom. Sve se vrti oko nogometne akademije u kojoj mladići (i djevojke) treniraju kako bi jednog dana postali zvijezde zelenih travnjaka, a njihovo vježbanje i naučebna natjecanja predstavljena su u obliku raznovrsnih pojedinačnih aktivnosti te utakmica 5-na-5. Simpatična školska završame oko pridobivanja novih igrača u svoj tim i održavanja rivalstava s drugim timovima dobro su smišljene i svjdet će se svakome tko voli Harryja Pottera, no mini igre su prilično jednostavne i nezanimljive. Da, u nekim možete koristiti Balance Board (laka ga imati), ali to i nije preterani bonus. Najzabavnija akcija ipak dolazi u obliku meča koji igra svaki nekoliko dana.

NA ZELENOM TRAVNJAKU

Tu se pak radi o akcijskom iskustvu u kojem jurcate prema голу uz minimalnu količinu taktike i objasnate se na specijalne udarce kako biste zatresli protivničku mrežu. Igra je brza, dinamična i prilično napeta – osobito na početku dok ne naučite nekoliko trikova i dok vaši likovi ne razviju svoje vještine. Naime, tu su i elementi RPG-a – više igranja znači i sposobniji igrač, što je bitno znati kad ne možete pobijediti neki od opasnijih timova u sezoni. Najčešće se radi o timovima u kojima sudjeluju poznati Ubisoftovi likovi (Altair, perzijski Princ, Rabbids...) koji, začin, ne odkažu mnogo od ionako luskastog dizajna igre. Šarenilo i "kolažast" izgled zapravo su simpatični, iako nam se super-deformirani likovi baš i ne sviđaju na duge staze. No svakom prema ukusu. A vezano uz ukus, pitamo se kome će se ova igra zapravo svjdeti. Jer za najmanje klince je prekomplikirana s obzirom na to da treba u isto vrijeme koristiti i tipke na Wilmoteu i nunchucku.

Školske spletki, mini igre, brze utakmice - ovo je zbirka svakojakih aktivnosti s nogometnom tematikom

S druge strane, starija djeca najvjerojatnije će svoju strast za nogometom zadovoljiti nekom od "pravih" simulacija, pa makar igrala i na najnižoj razini težine. Academy of Champions: Soccer tako ostaje simpatična akcijska varijanta nogometa koji čak ni lik ostarelog Peléa neće puno pomoći da pronade publiku. No pročitajte opis još jednom – možda je baš za vas!

...Berislav
Jozić

Academy of Champions: Soccer

UBISOFT / UBISOFT

Brze i akcijske utakmice

GRAFIKA 4

ZVUK 3

IGRIVOST 3

TRAJNOST 4

KONAČNO

Simpatična akcijska varijanta nogometa

3,5

Osvoji vrijednu nagradu

Dragi mladi gameri, ovog mjeseca sretnicima s točnim odgovorom darujemo:



1x

DVD
Harry Potter i
Princ miješane
krvi



1x

DVD
Ledeno doba 3:
Dinosauri dolaze



1x

DVD
Ljetna avantura



KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 9. prosinca poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlaška 40, 10000 Zagreb!** Pričekajte do idućeg broja te potražite popis nagradnih. Uz točan odgovor i malo sreće nagrada je vaša! **SRETNOST!**

DOBITNICI NAGRADNE IGRE IZ PROŠLOG BROJA:
(točan odgovor bio je „nakon što su znanstvenici na njemu vršili pokuse“)

1. Bartul Kajmak, Zadar – X-Men početak: Wolverine
2. Dražen Majtan, Zagreb – Rock 'n' roll broj
3. Denis Urtaj, Jagodnjak – Ljetna avantura (Adventureland)

Koji je "Harry Potter i Princ miješane krvi" nastavak serijala o Harryju Potteru?

nagradno
pitanje:

- a) peti
- b) šesti
- c) sedmi

IME I PREZIME
ADRESA
TELEFON

GAME
PLAY

Spasilačka služba

Spasitelj - Krešimir Jozic



Dobili smo pismo od "jednog tužnog lika Karla" koji nas moli da odgovaramo na pitanja čitateljima na mail jer se ovako dugo čeka na odgovor. Također se želi obratiti svim našim čitateljima i zamoliti ih da probleme u igrama rješavaju traženjem rješenja na netu. Pretpostavljam da želi da se smanji teret na Spasilačku službu kako bi neka pitanja prije dobila odgovor. Nažalost, mi smo časopis i odgovaranjem u izdanju omogućujemo svima uvid u odgovore. Što se tiče poticanja čitatelja da sami traže rješenje, vjerujem da mnogi to i rade, ali nama se okreću kada ne mogu naći odgovor. Možda smo malo spori, no to je zbog količine vaših upita – odgovoriti ćemo na sve, samo s vremenom.

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE - Marta

"Došla sam do petog nivoa (western wood). Prešla sam sve i došla do diva na zaleđenom jezeru. Pošaljem Susan da ga uspa ali on nikako da zaspi. Što trebam napraviti?"

Krešo: Moraš ga uspavati na isti način kao i vukove na početku. Dakle stani na notu na podu i odsviraj sve točnim redoslijedom. Probaj još jednom jer to isprobano djeluje.

WORLD OF WARCRAFT - Davor

"Trenutno sam Blood Elf Paladin na 80. levelu i to kao Retribution. Ako ima neki drugi prijedlog što da budem što je najzabavnije i najlakše?"

Krešo: Iskreno, sve je pitanje tvog ukusa. Moram priznati da se Retribution Paladin smatraju paladim i vjerujem da se planira neko njihovo slabljenje u novim verzijama.

THE GODFATHER - Čitatelj

"Kako da napravim smaknuća Hard head, Stained glass, traffic accident i wallpapered?"

Krešo: Za hard head moraš primiti gangstera i ubiti ga tako da udariš njegovom glavom o zid, pult, stol ili bilo koji tvrdi predmet. Stained glass izvršiš tako da baciš neprijatelja kroz prozor – primi ga i baci, preporučuje se prvi kat. Za traffic accident moraš gurnuti neprijatelja pred nadolazeći automobil. Auto se mora micati i

Dok god želiš biti najjači, preporučujem da ostaneš pri ovom liku.

YU-GI-OH! GX TAG FORCE EVOLUTION - Čitatelj

"Kako postati prijatelj s Fonda Fontaine?"

Krešo: Nakon što 10 puta pobijediš Atticus Rhodes dobit ćeš njegov potpis pa ga daj Fondi.

FORBIDDEN SIREN 2 - Čitatelj

"Kako da otvorim sedam vrata Underworlda? Igram kao Mamoru Itsuki, djevojka počne pjevati i vidim ono što moram okretati ali ne znam kako."

Krešo: Na prvim vratima kruna mora biti gore, plamen dolje. Na drugim krug iznad vode gore, voda dolje. Trećim dvije naušnice iznad vjetra gore, vjetar dolje. Na četvrtim dva kruga iznad vatre gore, vatra dolje. Na petim stavi dva simbola na jednu stranu i zatim

okreni donji dio na desno. Na šestim složi sliku ptice koja leti iznad ceste. Na zadnjim vratima složi sliku princeze i zatim okreni donji dio desno.

UPIS ŠIFRI - Ana

"Kako, to jest, kada upisati šifre u Mercenaries 2: World in Flames? Također, kako znam da je dobro upisana šifra u Spyro: Dawn of the

Dragon?"

Krešo: U Mercenaries se šifre upisuju na ekranu PDA frakcije. Ako si dobro utipkala šifru, čut ćeš klik. Ako si na Spyro dobro utipkala šifru, također ćeš čuti tili zvuk.

RESIDENT EVIL: CODE

VERONICA X - Krešo
"Našao sam vretence s krilima i sada me zanima

gdje ga iskoristiti. Ako mi možete dati cijeli prohod to bi mi koristilo."

Krešo: Nemamo mjesta da ti napišemo cijeli prohod, ali što se tiče tvog pitanja, idi u svoje stvari i pogledaj to vretence. Pazljivo ga pogledaj i ukloniti ćeš krila te ga pretvoriti u ključ. Taj ključ iskoristi kod slike.

BEN 10: PROTECTOR OF

EARTH - Nikola

"Gdje se nalazi cheat meni u extra meniju? I kako otključati vanzemaljska upckuch-a?"

Krešo: Ako ideš pod EXTRAS, tamo se nalazi opcija ENTER CHEAT te se tu upisuju šifre. Što se tiče Upckucha, nažalost on nije igriv na PS2 verziji igre.

NEED FOR SPEED: MOST

WANTED - Čitatelj

"Ne mogu pobijediti u drag utrci. Kako se to vozi?"

Krešo: Pogledaj objašnjenje u igri. Poanta je da u tim trkama moraš ručno mijenjati brzine. Gledaj okretaje motora i nemoj pustiti kazaljku u crveno polje – ali je drži što više. Kada ti se pojavi strelica na ekranu koja pokazuje gore ili dolje, to ti



DISSIDIA: FINAL FANTASY (PSP)

U glavnom izborniku odaberite MULTIPLAYER pa FRIEND CARD SETTINGS

i zatim FRIEND CARD

EDIT. Obrišite sav tekst

pa se prebacite na drugi

set engleskih znakova

(potrebno je tri puta

pritisnuti i te upišite

jedan od sljedećih kodova

kako biste otključali

određenog duha.

Auron - 3370559603

Ahriman -

265961476

Bah - 895419387

Behemoth - 951317857

Cait Sith - 6043817259

Death Machine - 947432766

Fusuya - 29712943

Gilgamesh - 2209321074

Laguna - 551219378

Matoya - 184916360

Ming-Wu - 3737946622

Ninja - 4649011483

Omega - 168219487

Red Wing Ace - 402756270

Seifer - 2847632918

Shantotto - 449561760

Siegfried - 2549612772

Steiner - 956327204

Ultras (Ultoross) -

284892375

Wii - 702718560

Wakka - 352988563

Yuffie - 480037742





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

je znak da prebacis u veću ili manju brzinu. Ako je strelica zelene boje, to je savršeni trenutak za prebacivanje, a ako je plave, to je dobar trenutak (zelena je jako kratko na ekranu).

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX - Stanko

"Na jednoj od zadnjih misli moram pronaći stvari od Lune Lovegood koje su joj sakrili po Hogwartu, a ne znam gdje se nalaze."

Krešo: Prva je u Great Hallu na jednom stolu. Druga u ulaznom dvorištu ispod hrpe

lišća na desnoj strani (ukloni lišće metlom). Treća na Vladoč entranceu, na podu pokraj slike. Četvrta u knjižnici na courtlyardu, a peta u Clock Tower courtyardu na podu ispred fontane.

RESIDENT EVIL 5 - Denis

"Kada pokrenem igru kaže mi RESD9.EXE HAS ENCOUNTERED A PROBLEM... i naravno, ne radi. Čuo sam da je možda do monitora. Što da radim? Laura volim te!"

Krešo: Trebaš instalirati drivere za svoj monitor. Stoga (iskopaj) CD koji je došao uz monitor

SUPERCAR CHALLENGE (PS3)

U glavnom izborniku utipkajte **↑ ↓ ← →**. **↵** kako biste otključali još dva automobila - McLaren SLR Stirling Moss i Ferrari 599XX.

(ili disketu ako je jako star) ili ih skini s neta baš za svoj monitor. Instaliraj ih i nadaj se najboljem. Kada to središ (pisat će ti pod display properties da imaš određeni monitor, a ne default), igru pokreni preko launchera, a ne preko exe filea. I ja ti nisam Laura!

ASSASSINS CREED - Bernard

"Prešao sam cijelu igru i ne znam mogu li ikako dobiti samostrijel. Ako da, kako?" Krešo: Ne možeš. Izbačen je iz igre i zamijenjen noževima za bacanje.

KVAR - Čitatelj

"Kad probam ući u neku igru pojavi mi se samo crni ekran pa moram na silu izaći i onda tek iz druge mogu normalno ući. Tako je sa svim igrama."

Krešo: Zvuči malo ozbiljnije ako je sa svim igrama. Jedino što mi oduh pada na pamet je nekakav antivirusni program koji krene u akciju kada prvi put pokreneš igru. Zapravo provjeri - pokreni jednu igru da se pojavi crni ekran pa izdi i pokreni neku drugu. Ako uđe u nju, onda je definitivno do neke pozadinske aplikacije pa provjeri što sve imaš aktivno i što bi trebalo ukloniti. Ako ne uđe u tu drugu igru nego također prvo bude crni ekran, onda je vrijeme za format i ponovnu instalaciju Windowsa.

OSTEĆENJE DISKA - amalej

"Katkad mi treba cijeli dan da pokrenem igru i katkad je iznimno sporo učitavanje. Disk izgleda malo izlizan na jednom mjestu. Mogu li to nekako popraviti?"

Krešo: Oštećenje na disku obično sprječava pokretanje cijele igre, nekog njenog dijela ili možda animacija u njoj. Sporost nije simptom. Što se tiče oštećenja medija općenito, to se ne popravila nego je dobro napraviti kopiju (ako se radi o nečem važnom) dok ti je disk u dobrom stanju.

PLAYSTATION STORE - Čitatelj

"Kad god probam ući u PLAYSTATION STORE kaže mi da ne podržava Hrvatsku. Što da radim?"

Krešo: Već smo o tome pisali nekoliko puta, ali, ukratko, dok PS Store ne bude službeno podržan u Hrvatskoj rješenje je da uneseš adresu kao da se nalaziš u nekoj drugoj zemlji gdje je podržan PS dućan. Za samu kupovinu najbolje je koristiti prepaid PSN kartice koje se mogu kupiti na internetu jer je teško registrirati kreditnu karticu obzirom na različite adrese (one na kartici i one koje ste iskoristili za otvaranje računa). Kod kupovine prepaid kartice treba pripaziti na regije - američka, europska ili azijska - ovisno o adresi koju ste iskoristili pri otvaranju računa (kojih ionako možete imati nekoliko).

uTORRENT - Marko

"Do sada sam ga koristio bez problema ali sad su počeli problemi. Ikona je crvena i provjera porta uvijek završi loše. Također, čuo sam da je ažuriranje drivera dobro za kompjuter ali svi programi koji to rade koštaju."

Krešo: Kao prvo, nemoj uzimati program za ažuriranje drivera nego jednostavno pogledaš za što ti trebaju novi drivri (npr. za grafičku) pa posjetiš stranicu od grafičke i skineš drivere. Što se tiče torrenta, trebaš otvoriti port (koji je broj porta piše kada ga provjeravaš). Ako si u zadnje vrijeme stavio neki firewall ili promijenio router, trebaš to srediti. Ako se radi o routeru, moraš ići u njegove postavke i namjestiti port forwarding na IP adresu tvog kompjutera, a ako je riječ o firewallu, obično je dovoljno dopustiti uTorrentu da ga zaobilazi.

DIGIMON WORLD DATA SQUAD - Čitatelj

"Gdje mogu naći Honesty DE? Gdje mogu naći Creepymona do dobijem njegovu moć? Gdje mogu naći Chaosmona, Omnimon i Darkdramona?"

Krešo: Razgovaraj s Chuamonom, kupi nešto od njega i opet razgovaraj. Ako te traži sir, dobro je, ako ne, ponovo kupi neke stvari od njega i pričaj. Kada će te tražiti sir, idi na Livulus Island do Pandamona, odgovori na pitanje te uzmi sir i odnesi ga nazad, a u zamjenu ćeš dobiti Honesty DE. Creepymonovu moć dobiješ na Water Island, ali prije toga moraš obaviti misiju na Livulus Island (sresti se s bossom i srediti demon lordove po drugom putu. Što te traže bossova, Chaosmon je u dvorcu na drugom katu. Do njega dođeš tako da slijeva nadesno postaviš dragulu na postolje crveno, plavo, žuto, Omnimon je na četvrtom katu, u crvenoj sobi. Tamo dođeš liftom i onda postavi crveni dragulu na postolje. Darkdramon je na Livulus Islandu, područje je Postavi kombinaciju crveno, žuto, zeleno.

MY SIMS RACING (Wii)

U glavnom izborniku idite pod Extras pa Cheats te upišite jednu od sljedećih šifri: Promjena izgleda kotača - 274hsv Ukraš za haubu - 36mj5v Stražnji spoiler - k4c2sn



TROPICO 3 (PC)

Za vrijeme igre jednostavno utipkajte jednu od sljedećih šifri: Sve misije - trabajono speedygazales Nema uvjeta za zakone - iamtheatate Pobjeda - epallodiablio 100.000 \$ - muchopos +20 na odnose s SAD-om - whiskey -20 na odnose s SAD-om - nowhiskey +20 na odnose s SSSR-om - vodka -20 na odnose s SSSR-om - novodka Dignite turistički rejting

na 100 - twoheadellama Dignite sreću svih stanovnika za 10 - pachangasi Najviše iskustva svim radnicima i instant-diplome studentima - dingratz Napad pobunjenika na zgradu - cheguevara Napad pobunjenika na palaču - downwiththetyrant Vojni put - generalpenultimo Pobuna - civilwar Nasumični pokušaj svrgavanja - vivala0 Pokušaj ubojstva - vivala1 Pokusaš s taocima - vivala2 Bomba - vivala3 Strah radnika - vivala4

Hardware

Priredio: Goran Maravić

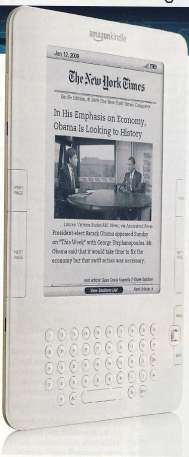
Najatraktivniji
hardver u okolini

Amazon Kindle

Portal do knjižare Amazon

NAPOKON SMO DOČEKALI trenutak kada možemo uživati u digitalnim blagodatima Amazonove knjižare. Njihov elektronički čitač napokon je postao dostupan i u našoj maloj zemlji (i u više od 100 drugih država svijeta). Amazon je održao obećanje da ne želi pustiti Kindle u prodaju dok ne bude mogao garantirati istu razinu usluge kao što je pruža državljanima SAD-a. Drugim riječima i kod nas radi Whispernet - bežično spajanje na Amazonovu knjižaru putem javne mobilne mreže, dakle bilo gdje i bilo kada, a da se korisnik ne brine o troškovima spajanja i prebacivanja podataka. Upravo ta osobina i snažno zaleđe koje mu daje Amazon izdvajaju Kindle od većine drugih čitača. Sam uređaj je jednostavnog dizajna i solidne izrade. Posebno nam se sviđa razmještalje tipika. Dominantne su one za prebacivanje stranice, osim toga su i poduplane pa se nalaze s obje strane ekrana. Pratičino s obzirom na to da pri čitanju čitač često mijenja ruku kojom drži Kindle. Sve tipke na uređaju imaju određen otpor pri pritisku, što znači da ih nije lako pritisnuti slučajno, primjerice kod primanja uređaja ili njegova namještanja u ruci. E-ink ekran pruža doista

papirioliko iskustvo. Čitanje s njega nimalo ne umara oči i istovjetno je gledanju u tiskanu stranicu. Valja imati na umu da takvi ekrani nisu prikladni za gledanje fotografija ili surfanje webom jer im je prikaz bezbojan, a tromost prevelika. Stoga nas i nije rastužilo što je Amazon Europljanima blokirao upotrebu internetskog preglednika, osim za pregledavanje Wikipedije. Moramo pohvaliti uključivanje Oxford American rječnika pomoću kojeg se iznimno jednostavno dešifriraju strane riječi u tekstu. S druge strane, pokuditi ćemo isporuku uređaja u Europu bez pravilnog utikača. Strujni adapter će se znati napajati iz naše utičnice od 220 V samo mu morate prilagoditi utikač kupnjom adaptera. Punjenje putem USB sučelja na računalu je moguće kao alternativa. Zaključit ćemo da smo vrlo zadovoljni Kindleom. Čitanje je ugodno, knjige se mogu kupiti po popularnim cijenama gdje god bili, dobit ćemo ih odmah. Sve u svemu radi se o odličnom izboru za čitatelje koji uživaju u knjigama na engleskom jeziku.



REZOLUCIJA: 800 X 600 PIKSELA
KVALITETA PRIKAZA: 16 NJANSI SIVE BOJE
KOLICINA MEMORIJE: 2000 MB - 1450 MB
DOSTUPNO KORISNIKU
LIŠTOR ZA MEMORIJSKE KARTICE: NEMA
USB SUČELJE: MIKROD USB
CIJENA: 1900 KN

Whispernet: tipke za prebacivanje stranice s obje strane uređaja, podrška za non-DIM-PHC (mali pokret)

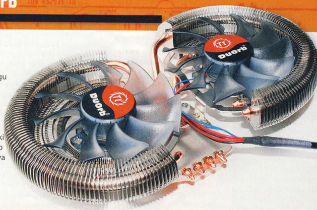
Nema podrška za PDF u samom uređaju, vezan uz Amazonov format e-knjiga, nema europski utikač

Najbolji čitač elektroničkih knjiga koji se može službeno kupiti u Hrvatskoj

Thermaltake DuOrb

Propuh za grafiku

Overklokeri željni izvlačenja dodatnih performansi iz svojih grafičkih kartica mogu dobiti nekoliko postotaka na pojačanom hlađenju. Tu nastupa Thermaltake DuOrb, univerzalni hladnjak za grafičke kartice. Većina ovakvih proizvoda ima vrlo ograničenu uporabljivost i uglavnom ih je pametno kupovati samo ako zakaže serijski sustav hlađenja na kartici. Međutim DuOrb će podariti tih nekoliko Celzijevih stupnjeva hladnoće više GPU da mu se takt podigne za još koji megaherc. Jednako dobro će raditi i na ATI-jevim proizvodima kao i na Nvidijanima.



DIMENZIJE: 211 X 41 X 120
MASA: 385 G
BRZINA ROTACIJE: 1000 - 2500 O/MIN
BUKA: 16 - 20 DBA
CIJENA: 290 KN

Performanse

Dobro

Cijena

Loše

GP KAZE

Overklokovi će znati cijeliti ovaj sustav

TASKBAR Moguće je uključiti svakom 'zastarjelo' sučelje ili odabrati vešice koje za svaki program

Operativni sustav kojem se nećemo opirati

WINDOWS 7 U prodaji su tri glavne verzije novog operativnog sustava

GP PREVIEW SITE - Mozilla Firefox

Windows 7

Microsoft je konačno isporučio većinu onoga što je Vista obećavala, stoga očekujemo masovan prelazak korisnika na novi OS

PIŠE: Goran Maravić

Microsoft je napokon iznjedrio Windowsa koji bi trebali u zaborav poslati neugodu pod imenom Vista. Sada je više nego ikad jasno da je Vista bila puštena u prodaju prebrano te u trenutku kada većina korisnika nije bila spremna na prelazak na novi operativni sustav. Hiperbrzim izdavanjem nasljednika i Microsoft je priznao tu porijeklu te je već nekoliko mjeseci prije izlaska sedmih po redu Windowsa (od tuda dolazi i ime) prestao gurati Vista i pričati kako je to najbolji OS svih vremena. Windows 7 već dalje imamo imamo pred sobom pa je red da vam prenesemo svoja iskustva. Mi smo probe radili na 64-bitnoj verziji

Windowsi kojima ćete napokon moći zamijeniti stari vjerni XP

novog operativnog sustava. Smatramo da je krajnje vrijeme da to postane standard s obzirom na to da već dugi niz godina koristimo 64-bitne procesore,

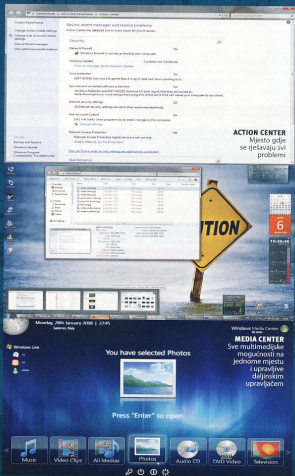
INTERNETSKI PREGLEDNICI

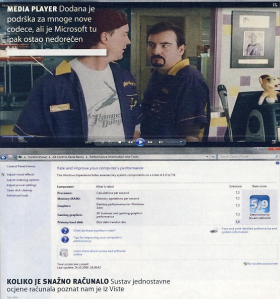
S WINDOWSIMA 7 isporučuje se Internet Explorer 8, Microsoftov preglednik koji je zadnjih godina dosta poboljšani, ali bez obzira na to gubi svoj dominantni udio na tržištu otkako se pojavila konkurencija u vidu Firefoxa. Opera je uvijek bila dobra alternativa, a Chrome također ne treba odbaciti. Većina članova redakcije preferira alternativne preglednike pa može sa zadovoljstvom reći da koji god preglednik odaberete, Windowsi vam neće nastaviti nametati IE kao što je to bio slučaj u XP-u. Ono što zaboravite kao default, doista će i ostati default.

NEMA MAILA

U VISTI JE Outlook Express zamijenjen aplikacijom Windows Mail, a u Windowsima 7 Windows Mail nije zamijenjen ničim. Dobro ste pročitali, program za čitanje elektroničke pošte i news grupa nije uključen u same Windowsa. Mail se može dobiti u sklopu paketa dodatnih aplikacija Live Essentials, ali u Windowsima ga nema. No uostalom servisi poput Gmaila, Hotmaila ili Yahooa imaju toliko praktična i konfigurabilna sučelja za pregledavanje, sortiranje i slanje elektroničke pošte da zaseban softver te namjene nije više nužan. Naravno, uvijek se možete odlučiti za neku besplatnu alternativu poput Thunderbirda ili Maila ili možete platiti neki softver poput Outlooka.

a odnedavno i većina gamerskih računala posjeduje više memorije nego što je 32-bitni sustavi mogu prepoznati. Također svoja saznanja baziramo na Ultimate verziji Windowsa, no ni preostale verzije (osim Startera) nisu puno siromašnije opcijama, a njihova cijena je mnogo prihvatljivija kućnim korisnicima. Da počnemo odmah od verzija. Verzija Starter je osmišljena za upotrebu na netbook računalicima i ne nalazi se kao zaseban OS u maloprodaji, dakle ostanu Home Premium, Professional i Ultimate. Home Premium je ovdje najsiromašnija verzija, ali ipak sasvim dovoljno opremljena. Ne nedostaje joj nijedan ključni dio te je zapravo idealna za kućne korisnike. Media Center, sustav za backup, novi IE i Aero sučelje. Verzija Professional namijenjena je poslovnim korisnicima i u odnosu na Home premium sadrži XP compatibility mode, mogućnost logiranja u domenu i backup na mrežne lokacije. Verzija Ultimate povrh Professionalna sadrži sustav za kodiranje





MEDIA PLAYER Dodana je podrška za mnoge nove codece, ali je Microsoft tu još ostao nedorečen

KOLIKO JE SNAŽNIJE RAČUNALO Sustav jednostavne ocjene računala poznat nam je iz Viste

podataka na tvrdom disku BitLocker i mogućnost izmjene bitle kojeg od 35 jezika. Spomenut ćemo da je BitLocker korisna aplikacija za one koji svoje važne podatke imaju u prijenosnom računalu. Budući da su ta računala podložnija krađi i gubitku od stolnih, verzija Ultimate čini se posebno prikladna za njih. Svaka od spomenutih verzija postoji u 32-bitnoj i 64-bitnoj verziji te prilikom kupnje retail proizvoda dobivate obje verzije, no jedan key. Kada se odlučite koje Windows želite, preostaje vam samo instalacija. Poželite li napraviti nadogradnju, imajte na umu da se nadogradnja na Windows 7 može napraviti samo s Viste. Korisnici Windowsa XP moraju napraviti čistu instalaciju. Pravilo čiste instalacije također vrijedi ako se 32-bitni sustav zamjenjuje 64-bitnim i obrnuto te u slučaju da se ide s jače verzije Viste na

slabiju verziju sedmice, na primjer s Windowsa Viste Ultimate na Windows 7 Home Premium.

HARDVERSKI ZAHTEVI

Windows 7 ima mnogo manje hardverske zahtjeve od Viste. Iako su na papiru bitki, sedmica se podiže brže, a subjektivno osjećaji u radu je dosta povoljniji za nove Windows. Prena mijerenjima situacija nije tako ružičasta kako bi Microsoft želio, XP još uvijek u nekim stvarima nadmašuje brzotom nove Windowsa, ali s novim hardverom te razlike padaju da nisu primjetne u svakodnevnom radu. Novosti kao što su poboljšano sučelje i poboljšana ergonomija ponitavaju potpuno tu sliku. Sretni smo što možemo reći kako je Microsoft mnogo

» Većina velikih propusta zbog kojih je Vista bila toliko omražena su uklonjena

bolje složilo User Access Control (UAC) koji je u Visti bio toliko napastan da ga je većina korisnika odmah isključila i tako poništila sve sigurnosne prednosti Viste nad XP-om. U sedmici se UAC javlja kao instalacija i pokretanja programa koji žele nešto zapisati na disk, a da nisu instalirani u Windowsima. Takvu učestalost svih prosječnih korisnik može bez problema trpeti. Sigurnost Windowsa 7 se jednostavnije održava zahvaljujući Action Centeru, mjestu gdje se objedinjuju sve funkcije održavanja operativnog sustava. Naglasak je naravno na sigurnosti, što podrazumijeva postojanje antivirusnog programa, instalaciju svih sigurnosnih zrakpa te postojanje firewala (koji je



MEDIA CENTER

GLEDANJE TELEVIZIJE kroz Media Center sasvim je solidno funkcionalno već na Visti, ali ovdje je Microsoft napredovao. Osim podrške za priličan broj televizijskih kartica moramo spomenuti mogućnost još efikasnijeg spajanja za Xbox 360 te s nižom drugih media extendera. Sučelje je ugodno, funkcioniра glatko, a konfiguracija je intuitivna. Podrška za codece je u startu istovjetna onome što smo naveli za Media Player.

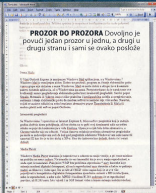
još uvijek uključen u Windowsa zbog čega većina korisnika i neće morati nabavljati zaseban softver). U akcijom centar moguće je pronaći i rješenja za probleme na koje je korisnik naišao (troubleshooting) kao i sve potrebne za izradu sigurnosne kopije operativnog sustava.

AERO IDE DALJE

Windows 7 zbog Aero sučelja zapravo jako podsjeća na Vista, što i nije loše. Vizualni identitet nešto je što se nije moglo prigovorit Visti, međutim način na koji su konstruirani meniji je mnogo bolji. Dobar primjer je Action Center koji objedinjuje srodnu problematiku na istome mjestu. Openito će korisnik koji je do jučer koristio Windowsa XP mnogo lakše pronaći stvari na sedmici. Značajno je redizajniran taskbar koji u svom originalnom obliku nudi velike ikone (X5 X7) i temeljira Quick Launch, tj. integrira ga u sebe. Korisnik može svaku aplikaciju "prilaviti" u taskbar i prije pokretanja će ona izgledati kao da je u quick launchu, no nakon klika se samo transformira u aktivnu. Korisnik je znati da držanjem tipke Shift i pritiskom na aktivnu aplikaciju otvaramo još jedan novi prozor (posebno korisno za internetske preglednike). Držanje

DRIVERI

WINDOWS 7 JE većina proizvođača hardvera dočekala spremno te su driveri u trenutku pojavljivanja uglavnom u vrlo zreloj fazi. Nitko u redakciji nije imao nikakvih problema s driverima za svoj hardver. Uglavnom vrijedi pravilo ako driver postoji, radiće dobro. Gotovo sav hardver ima drivera i za 64-bitnu verziju Windowsa.



PROZOR DO PROZORA Dovoljno je povući jedan prozor u jednu, a drugi u drugu stranu i sami se ovako poslože

kursova iznad ikone aplikacije u taskbaru će sada pokazati sve otvorene prozore te aplikacije na koje se može kliknuti za brzo prebacivanje na taj prozor. Dvije odlike Aero u sedmici posebno su nam se sviđale. Prva je automatsko postavljanje prozora jednog pokraj drugog radi lakšeg prepišivanja teksta ili kontroliranja dvaju različitih dokumenata. Dovoljno je samo pogurati mišem jedan prozor na jednu stranu, a drugi na drugu. Druga odlika je minimaliziranje svih prozora osim željenog. Nakon što korisnik lodra željeni prozor treba ga samo protresti i svi ostali će pasti u taskbar. Sitrnice, ali čovjeka vesele. Korisnicima prijenosnih računala bit će vrlo jednostavno prebaciti videoizdaje. Do sada se uglavnom oslanjalo na softverska rješenja samih prijenosnih računala, a sada će pritisak na tipku Windows i slovo P riješiti stvar u trenutku.

ŠTO JE S IGRAMA

Došli smo do za nas a i sve vas najvažnijeg dijela, igrara. Na 64-bitnoj verziji Windowsa bez ikakvih problema smo pokretali igre stare do nekoliko godina. Sustav razrađen u Visti funkcionira i u Windowsima 7. Performanse u igrama su nešto bolje nego što je bio slučaj s Vistom. Sedmica će znati za naslove Games for Windows potražiti zakrpe, neće ih instalirati, ali će korisnika informirati o njihovoj postojanosti. Uostalom tu funkciju moguće je potpuno konfigurirati. Prilično opsežna je mogućnost konfiguriranja što može pokretati koje igre s obzirom na njihovu ocjenu dobne podobnosti, no na našim prostorima to nije toliko tražena mogućnost pa vjerujemo da će je većina čitatelja preskočiti.

ZAKLJUČAK

Windows 7 nikako nije operativni sustav bez mane. Mjesta za poboljšanje ima, ali smo s ovim Windowsima napokon dobili ono što nam je obećano u najavi Viste i platformu na kojoj Microsoft može dalje graditi bez nekih većih problema. Windows XP su još uvijek solidna konkurencija, ali ipak se radi o proizvodu starom osam godina pa vjerujemo da će imomali korisnici prići na Windows 7 sada kada više nema tolikih propusta kao što je to bio slučaj s Vistom.

MEDIA PLAYER

WINDOWS MEDIA PLAYER značajno je napredovao u odnosu na prijašnje verzije, a pri tome mislimo na podršku za razne codece. Na trenutke će vas iznenaditi što je sve u stanju reproducirati, a onda opet će se razočarati. Primjerice WMP bez problema reproducira *.mov datoteke koje snimaju moderni digitalni fotoaparati, ali neće reproducirati mov datoteke u kakve se pakiraju traileri za filmove i videoigre. Što se tiče videozapisa AVCHD koji će se sve više pojavljivati u kompaktnim digitalnim fotoaparatima sposobnim snimati u HD rezolucijama, neke će reproducirati, a neke neće. MPEG-4 kodirani H.264 codecom reproducirati će se pravilno, ali H.263 neće. Isto vrijedi i za 3GP format videa u kojem snimaju mobilni telefoni. DivX i Xvid videozapisi reproduciraju se bez problema, osim ako nisu zaštićeni DRM-om. Na žalost nema podrške za *.mrv ni u trgovinama. MPEG2 se sada reproducira bez ikakvih problema.

Multimedia

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

Boutique

GLAZBENA top 10 lista

TO SAM JA, ROB B BB I EEE

- 1 Robbie Williams
Bodies
- 2 Whitney Houston
Million Dollar Bill
- 3 Michael Jackson
This Is It
- 4 Mariah Carey
I Want To Know What Love Is
- 5 Jay Z & Alicia Keys
Empire State Of Mind
- 6 Pitbull
Hotel Room Service
- 7 David Guetta feat. Akon
Sexy Bitch
- 8 Madonna
Celebration
- 9 Shakira
She Wolf
- 10 Natalie Imbruglia
Want

Source: i-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

Patterson Hood

Murdering Oscar (And Other Love Songs) (ATO Records)

VEĆ DVA MJESECA zapostavljamo Pattersona Hooda, važnu osobu Drive-By Truckers i njegov solo album pjesama skupljenih od 1991. naovamo. I koliko god se Drive-By Truckers trudili ograditi od svog južnjačkog porijekla te trpanja u sandučiće južnjačkog rocka, toliko se

i ti južnjački molovi (je, uvijek e-moll) razlijevaju po njihovim pjesmama. Isto je i s Hoodom. Odlične stvari koje se moraju dobro poslušati da bi se uživalo i u tekstovima. Tako je pokojni Oscar i ostale ljubavne, pravi solo dragulj vrijedan same preporuke, ne samo za ljubitelje Drive-By Truckersa.



Lou Barlow

Goodnight Unknown

EH, KADA SMO VEĆ kod solo draguljića, Lou Barlow našao je opet malo vremena između svirki s Dinosaurius Jr. I Sebadah, te četiri godine nakon odličnog Emoha snimio album koji više i nije u lo-fi solo vodama, nego je napravljen s puno gostiju (Dale Crover iz Melvinsa,

Imaad Wasif koji svira i Yeah Yeah Yeahs), uz producenta Andrewa Murdocka poznatog po produkcijama metal bendova (Avenged Sevenfold, Godsmack), a sve je završilo u zanimljivom miksu slušljivih pop pjesama u uvrnutom Barlowovu stilu. O jes, uvijek ugodno za slušanje.

(Domino)



Pete Yorn & Scarlett Johansson

Break Up

NO HAJDE DA NE budemo nepravedni ni prema već drugom albumu ljepotice izgubljene u prijevodu, buduci da se na prvom, obradama Toma Waitsa, tako ponašala. Ovega puta udružila se s Peteom Yornom, trubadurom s gitarom, pa su htjeli napraviti album u stilu Sergeja Gainsbourga

i Brigitte Bardot. Uspjeli su napraviti simpatičan album koji bolje zvuči u dijelovima kada Scarlett samo "farba" zvuk. Zgodno za ispijanje kavice u kafićima.

(Rhino/Dancing Bear)

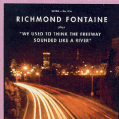


Richmond Fontaine

Used to Think the Freeway Sounded Like a River

(Dcor)

CD mjeseca



NA NEKIM ALBUMIMA DOVOLJNO je čuti prvu stvar, na nekima i više, a na novome albumu najmilijeg malog benda iz Oregona treba samo čuti prvu sekundu zvuka drhtave gitare, zabaciti glavu i nastaviti vožnju u bilo kojem pravcu te biti spreman na sliku Amerike kakoj je samo Richmond Fontaine mogu pružiti. Malo je bendova (Lambchop, Calexico) koji mogu stvoriti ovakvu atmosferu u nekoliko taktova i držati je tijekom cijeloga albuma, a We Used to Think... je album najslasnije strastvene poezije koja opisuje veliku zemlju malih gubitnika koji kao da su iskočili iz nekog indie filma. A misli smo da je Post To Wire odličan album... We Used to Think je remek-djelo zavodiljve i nepopustljive melankolije, a Richmond Fontaine još veći najdraži mali bend na svijetu.

The Duke & The King

Nothing Gold Can Stay

Rhesho's Choice

(Loose)

ZAKAŠNJELU RECENZIJU ZASLUŽUJE, i ultrasteško nabavljivi album kolaboracije Roberta "Chicken" Burka i Simona Felicea. Sjećate li se Felice Brothera o kojima smo već pisali? E pa Simone je njihov bubnjar kojemu bi bilo bolje držati se ovakvih solo/duo potpiva. Nothing Gold Can Stay dolazi kao slag na tortu domaćih američkih indie-folk pokušaja već hvaljenih Fleet Foxes ili Bon Ivera, samo što je za razliku od njihovih albuma još bližiji i topliji, iako nema ogođenih intimističkih balada, niti plačljivih dijelova. Ne znamo zašto, možda je do ove zimuše, ali nekako padamo na albume koji nas griju umjesto peći. A s Nothing Gold Can Stay život je puno lakši. I vrijedi dugog traženja!



- 1 Up
- 2 Star Trek
- 3 Harry Potter And The HB Prince
- 4 Night At The Museum 2
- 5 Terminator Salvation



- 1 Star Trek
- 2 Harry Potter And The HB Prince
- 3 Night At The Museum 2
- 4 Ice Age 3
- 5 Transformers 2



The Twilight Saga New Moon

2009., teenage horror, gl. uloge: Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner, redatelj: Chris Weitz

KAO ŠTO ČETE USKORO

PRIMIJETITI, ovomjesečni DVD Boutique preplavljen je hororima. Završio je prije deset godina gotovo da i nije postojao u kinima danas je jedan od najpopularnijih. Razlog tome neka traže uvijek vrijedni filmski sociolozi i slična ekipa, a mi ćemo se ipak usredotočiti na same filmove, jer nam je gledanje uvijek bilo draže od filozofiranja. A poštujući određenu logiku hijerarhiju, počnimo s "najmekim" od svih horora koji nas čekaju gotovo na kraju godine, tinejdžerskim hitom nastalim na ligitivni vampirskim pričama Twilight, kod nas popularnijim kao Šumrak.



KINO premijera

New Moon je nastavak prvog filma, idealan za prvi spoj s djevojkama od 14 do 25 godina - ove od 14 do 18 dolaze u obzir isključivo ako ste i sami maloljetni, da ne bi bilo zabune - jer gotovo je nevjerojatno koliko curke vole mješavinu romanse, vampirika i besmislenih zapleta. Na tapetu su i dalje dogodovštine mladog-starog vampira Edwarda i njegove ljudske "običnice" Belle, a budući da film traje graničnih 131 minutu, svakako potražite ono kino koje ga prikazuje bez odvratne iritantne pauze za kupnju kokica.



Zombieland

2009., horor komedija, gl. uloge: Woody Harrison, Emma Stone, redatelj: Ruben Fleischer



KINO premijera



UZ VAMPIRE, svoju novu filmsku slavu proživljavaju i zombiji, rasa na koju smo se u zadnjih 10 godina toliko navikli da nam se čini kako bi bilo posve normalno da se uskoro ispostavi kako doista i postoje, te da zatraže status nacionalne manjine. Ako ne i konstitutivnog naroda. Do tada, zombiji su isključivo topovsko meso za razne protagoniste u raznim uprizorenjima problema koji nastaju nakon što se zombiji kao takvi pojave, pa tako ni Zombieland nije iznimka. Legendarni Woody Harrison glumi neustrašivog borca protiv

neživih (nemrtvih?) kreatura, kojem se na putu kroz zombijima poharanu Ameriku pridružuje kukavički nastrojeni mladač. A kako bi čitava stvar postala još kompliciranija, njima se na putu pridružuju i dvije čudne djevojke s vrlo jedinstvenom metodom borbe protiv zombificiranih napasti. Kako god okrenuli, očekuje vas cirka sat i pol zabave - što je ispod temperamentalnog standarda današnjih filmova, ali je svakako u skladu s vremenom koje vam treba da biste se pripremili komadu do vas. Ako vam treba dulje od sat i pol - okanite se čorava posla.



Pandorum

2009., SF horor, gl. uloge: Ben Foster, Dennis Quaid, Cam Gigandet, redatelj: Christian Alvart

TREĆI OVOMJESEČNI

HOROR nije ni tinejdžerski, niti horor-komedija, nego ozbiljni SF horor na tragu legendarnog Even Horizonta ili Sunshinea, s tim da pokušava biti poseban koliko god je to moguće. Nismo sigurni je li činjenica da u njemu glumi zaboravljeni Dennis Quaid afirmativno obilježje filma, ali s obzirom na to da se uvijek moglo dogoditi da glavnu ulogu preuzme Nicolas Cage, nećemo previše prigovarati. Prati sudbinu dvaju astronauta koji se bude



KINO premijera



na napuštenom svemirskom brodu, bez ikakvih sjećanja o tome zašto su tamo i kako su tamo dospjeli. Nastranu što se odlično sjećaju kako upravlja tehničkim uređajima i slično, bitno je da će svoje razloge za boravak na nimalo ugodnom komadu mnoštva legura koji lebdi u svemiru otkriti negdje na sredini filma, a i tim se razlozi, kao što već možete pogoditi, neće nimalo sviđati. Pandorum je ipak bolji za muški društveni posjet kinu, curu ovaj put ostavite da žalaba s frendicama.

Saw VI

2009., horor, gl. uloge: Tobin Bell, Costas Mandyol, Shawnee Smith, redatelj: Kevin Greutert



KINO premijera



A ZA SAM KRAJ dolazi neupitna zvijezda sezone, šesti dio Slagalice strave, nama najdražeg horor-serijala još od mitskog Hellraisa. Šesti dio ujedno je posljednji nastavak druge Saw trilogije, a ako vam nije jasno što time želimo reći, onda kratko objasnimo. Prva tri filma bila su prva trilogija, druga tri filma su druga trilogija. Ukupno šest, pa sad možemo dalje. Hoffman, nasljednik legendarnog Jiggswa, nastavlja nauk svog učitelja o

širenju elementarne pravdnosti među ljudima nimalo ljudskim metodama, a prvi put serijal Saw odlazi u sferu političke kritike, ispod površine se obračunavajući s nimalo humanističkim američkim zdravstvenim sustavom. Bilo kako bilo, uopće ne sumnjamo kako je i šesti dio izvrstan kao i proteklih pet, a budući da se radi o vjerojatno najnasilnijem horor-serijalu svih vremena, preporučujemo ga isključivo onima s dobrim živicima i kvalitetnim želucem. Još ako imate i djevojk sličnih osobina koja će odgledati film do kraja bez sikućih poziva da izdijete iz dvorane, odmah se njome oženite. Takvih je danas malo, premalo.





KOLEKCIONAR MJESECA

Aloha Gameplay!
Pišem vam samo jako malo, jer znam da nemate puno vremena za čitanje, kako bi i imali kad su sada toliko puno igre izašle. Moram puno misliti koju igru da kupim, a onda mi opet vremena fali. Jedva sam odigrao Halo3 ODST 5-6 put, već je došao novi izazov na Nürburgringu zahvaleno Forza 3 Motorsportu. Samo sam vam htio pokazati svoju malu HALO kolekciju,

koja stalno raste, pa sam napravio par slika da svaki vidi. A kad već zima dolazi Master Chief će se svi smrznut, pa mu fali kapa, koju sam vidio u novinama, pa sam htio pitati di se može nabaviti?

Marko

A evo ti onda kapa, kad si toliko luđak za telefoniranjem i Master Chiefom. Dobra ti je kolekcija, samo je problem što Master Chiefu ne treba kapa, jer već ima kacigu. Zato kapu daj mami!



pokali... ako te ne brine što nema neke licencirane igrice to koju inače sam stavljao u nelegalne klubove), napravi svoj kup, ubaci iste te klubove, i samo će ti nedostajati pokal koji se inače vrti u uvodnoj animaciji. Je li ti neko problem? A to je tako zato što je PES na PS2 ostao raden u istom engineu već četiri godine, a novogeneracijski je malo drugačiji. Uglavnom, nije baš da nešto gubiš...

CIJENE

Vaš sam obožavatelj i čitam redovno vaše brojeve. Imam jedno pitanje da li mogli stavljati u časopis cijene igrice? Bio bih vam puno zahvalan i a možda drugi čitatelj Gameplaya. Puno hvala!
Tomislav

Cijene igara različitih su od dućana di dućana, a uz napovjorniju bi tada trebalo staviti i ime dućana, što je već rekla.

POZDRAV GAMEPLAYE, ŠTA IMA?

Evo, javlja vam novi obožavatelj senjara Professor Layton: D. Igre su za svaku pohvalu, oba nastavka koje sam do sada igrao su predobra. Zagonekte su im genijalne, na nekima sam razbijao glavu... da o priči ne govorim, ne želim nikomu pokvariti gušt :). A u Japanu je najvijen već i četvrti dio, a mi još nismo dobili niti treći dio :(. To nije pošteno :). Evo, nakon što sam igru dovoljno pohvalio, da vas sad pitam.

1. Jel ima ikakvih informacija kada izlazi u Europu i Ameriku Professor Layton and the Last Time Travel?

2. U Japanu je izašao već i četvrti dio, jel ima ikakvih javica kada on izlazi u Europu?

3. Dali će možda treći četvrti dio izći istovremeno?

Ovo zadnje je za drugu, isto tako sjajnu igru :).

4. Kada izlazi Kingdom Hearts 358/2 Days u Europu?

Molim vas objavite ovo pismo, jako mi je važno da imam informacije oko Professora Laytona.

Hvala,
Lovro

Ma nema ni najmanjih glasina o novom Profesoru Laytonu, javit ćemo im saznanje. Kingdom Hearts je izašao, pročitat recenziju u sljedećem broju.

ŠKOLA

Pozdrav Gameplay!
Evo, pošto se već sprema državna matura, a i u osnovnoj školi sam Vas pitao za mišljenje, sledi par pitanja :D

Znači, pošto želim biti programer i dizajner video-igara, koji bi ste Vi fakultet predložili? Trenutno završavam prirodoslovno - matematičku gimnaziju u Splitu, pa je moj izbor FER u Zagrebu. A opet unutar studija računarstva postoje nekakvi moduli, pa to mislite u vezi toga. Obrada informacija i multimedijne tehnologije, programsko inženjersko, računalno inženjersko, računarstva znanost, te telekomunikacije i informatika ?? Favoriti mi je računarstva znanost... Molim Vas odgovorite i nemojte se ustručavati napisat Vaše mišljenje, ustrojavati mislite da ćete tako utjecati na moj odabir, ili moja odluka je skoro pa konačna. E, i vidim da Kazyu (Obsidian girl) i ja imamo dosta toga zajedničko, pa je ovim putem pozivam na zajedničko rješavanje nejednadžbi, ugl. moj mail je: theshasy@gmail.com, pa navarati :D

Zanimam me još što se događa s Croteamom i da li se šta kod njih priprema, te kolika je ца плаца programera video-igara pošto nikako to ne mogu naći...

Unaprijed hvala i ostanite tako kul i kžit kao i inače !

Davor

Usmjerite mi život i nadajte mi curul Ne, ne želim biti odgovorni i davati nekakve savjete. Računarska znanost zvuk zvučno, jako mislimo da to nema veze s programiranjem igara, što bi ipak više bila klasična informatika, jedino nas tješi što ćeš u tih nekoliko godina faksu dobiti i promijeniti mišljenje. Po nekim glasinama Croteamovci još uvijek postoje, a po drugima ne. Plaće se u novokapitalizmu kriju ko zmija nogu, tako da ti tu baš i ne možemo pomoći, a što se cura tiče, želimo ti puno sreće.

BUČI I GRIJE

Postovani,
Imam PS3 model sa 20Gb. Prije nekog vremena nakon duzeg igranja ventilator pocme jako bućti i sam uređaj se zagrije. Znam da je to vjerovatno radi prasine koja se nakupila u njemu. Isti problem sam imao i sa PC-om koji se pregrijavao i gasio zbog prasine. Pitanje je da li se PS3 može otvortiti da bi ocistio prasinu iz njega ili to radi ovlasteni servis. Molim za odgovor jer ne bi htio da nesto u njemu pregori ili se pregrije ako sam to mogao unaprijed sprijeciti.
Hvala i pozdrav
Antonio

Jednostavno, ako je isstekla garancija, otvaraj ga koliko hoćeš. U suprotnom, garancija prestaje ako se bilo koji uređaj otvori, a da nije na servisu.

JEDAN FREND

Dragi Gameplay
Čitam vas već dosta dugo i moram vam reć da ste najbolji! Ali dosta ulizivanja. Imam jedno pitanje za vas. Namjeravam kupit novu ps3 i ne znam dal mi se isplati jer imam jednog frenda koji je rekao da je čisto stranac al ja ne mislim tako. Pa sam mislio da pitam vas za stručni savjet. Ako mi ne objavište pismo bar mi mail pošaljite jer mi je jako važno! Hvala unaprijed!
Luka!

Kako ti frendovi uvijek sve najbolje žališ! Nadamo se da ga nećeš pitati i za mišljenje o curama, jer ćeš inače ostati suhog, na kupaš, ali ako ne vjeruješ, kupi debelog. Nismo još kul da je i jedan riknuo.

NEMA ONLINE DO ORALNOG

evo javljam vam se ponovno nakon pisma naslovljenog "matreirica come te!!" Javljam se zbog kolone na koju sam naišao prilikom linstanja starjih game-ova i tak toga... Malo me je iznenadila izjava da igrati online nije dobro jer se mogu navuci virusi na kompjore... neznam zasta mo je to zapelo za oko... možda zato što sam stekao dojam da je reskovac [ljubitelj online...]. Premda siš iznad kolonne covjek bi rekao da je jos. Resko teski zaljubljenik u online... vidi se po veselom smjesku te bradi... kad ono... "Samo se ti onajnap na konzoli tko zna kakve bi bab rogle jos mogle u njih mogle uci!?" pa misle se ono...vrtf teski kad ono on ima cist dobav razlog za to, a kaze: "budite sretni i igrajte svoje igre u drustvu. Jetfinije je i sjugnije... uz ladicu punu kondoma,



Samo divi kolika punosti!

narafski," što će reci da je igranje bolje iskustvo u drustvu sa poznatim nam gamerima... hvala jos jednom pouci od gos.Reskovca... Pozdrav od bladerazora65-teskog onlinera... i hugoline

Eto vidiš kako je to jednostavno. Samo drugi ladicu punom!

ONLINE BEZ LINE

Gameplay UPOMOĆ!! Pozdrav svima u Gameplayu... imam jedno meni važno pitanje, na koje vas molim da odgovorite... kupio sam playstation 3 i sad zanima me mogu li se spojiti na internet i pregledavati internetne stranice i igrati online bez da imam kompjuter... imao sam na odabir ps3 ili laptop pa sad odabrao sam ps3 radi igara ali htio bih igrati i online... da li mogu kupiti samo modem pa se prikopcati na telefonsku liniju pa ps3 na modem pa na taj način idi na internet preko ps3 ili je ipak potreban komp.? pitao sam u dućanu i rekli su mi da se može ali ja ipak više vjerujem vama... MOLIM VAS POMOZITE MI... ako moze odg. mailom jer htio bih doznati što prije... i da tek smo se uselili u novi stan i jos ni nismo teli liniju pa me to i brine kako i sta molim vas pomozite mi i molim vas da mi objasnite što sve trebam da bih mogao igrati online preko ps3... htio bih igrati jer smo u zgrady pa na nam se netko ne pripoka... pitanje koje me gadno muci jest trebam li komp da se spojim na internet preko ps3... jos jednom Vas molim... unaprijed Vam hvala...
Vas vjerni citatelj Kiki

Dakle, ako smo dobro razumjeli, ti bi online bez linije, iliti samo ON7 Him, da bi stvar profunkcionirala, ipak ćeš trebati liniju, ali od kompanije providera tražiti i online vaze koja će idi preko rutera (ne na onaj starijodni način da ti telefonsku liniju pripokučaj žicom iz stubišta), tako da je na ruter priključena telefonska linija i mogući žičani te bežični priključci. Tada PS3 može spojiti ili žicom (mrežnim kablom) ili bežično (nitko ti se neće pripokćati, ako ti ga striček tako naštima ruter), a moći ćeš se spojiti i s kompom jednog dana. Može se i bez PC-a.

AION

Pozdrav Gameplay ekipu. Neću vam reci da vas pratim od i. broja i ostale pohvale... No da predem na stvar
1. Dali se Aion može platiti bonom kao i wow ili samo kreditnom?
2. Koje su uopće cijze za Aion?
3. Dali je skuplje igrati WoW ili Aion?
Nadam se da ćete mi odgovoriti, lijep pozdrav.
Gamer
1. Može i bonom.
2. Slična kao i ostalim MMO igrama.
3. Isto.



MOTOROLA DROID

Droid s Androidom

Motorola se već neko vrijeme pokušava vratiti među velike igrače na tržištu mobilnih telefona. Možda će imati više sreće s novom serijom pametnih telefona baziranih na operativnom sustavu Android. Prvi od takvih telefona je ambiciozni Droid opremljen ekranom dijagonale 3,7 inča, fotoaparatom razlučivosti pet megapiksela i GPS prijemnikom koji koristi Googleovu navigaciju. Na žalost za sada se prodaje samo u SAD-u, ali vjerujemo da će brzo prijeći ocean.

WWW.MOTOROLA.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA



LENOVO IDEACENTRE B500

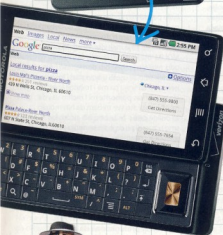
Sve u jednom pakovanju

Lenovo IdeaCentre je odlično desktop računalo za korisnike koji drže do dizajna. Osim ugodna izgleda B500 ima i impresivne komponente. Core 2 Quad procesor, 8 gigabajta memorije i terabajt diska zadovoljit će i one koji trebaju snažnija računala za svoje svakodnevne potrebe.

WWW.LENOVO.COM
CIJENA: 450.000 KN

Gadget vodič za *stylish* gamere

toys D girls & boys



HITMAN HAL

Gangster osjetljiv na pokret

Hitman Hal je lutka koja u sebi ima senzor za pokrete. Kada se netko ispred njega pomakne, podiće će strojinu i početi pucati. Ne doista pucati nego emitirati zvuk pucanja. Pucnjava će biti popraćena i pokojim komentarom na engleskom s talijanskim naglasakom.

WWW.BUY5STUFF.CO.UK
CIJENA: 150 KN



APPLE MAGIC MOUSE

A gdje su tipke?

Apple je tržištu ponudio još jedan inovativan proizvod, miša bez tipaka. To ne znači da Apple misli da nema potrebe za klikanjem nego samo da nema potrebe za tipkom koja će služiti za klik. Umjesto tipke Magic Mouse ima osjetljivu zonu poput monitora osjetljivog na dodir, nešto slično trackpadu ugrađenom na Appleov prijenosnik Air.

WWW.APPLE.COM
CIJENA: 500 KN



CANON EOS 1D MARK IV

Superosjetljivost za snimanje u mraku

Odmah nakon Nikon a i Canon je izbacio digitalni SLR fotoaparat sa svjetlosnim čipom visoke ISO osjetljivosti. EOS 1D Mark IV također nudi fotografiranje pri ISO vrijednosti od 102.400. Razlučivost najnovijeg Canona jest 16 megapiksela, ali se ne radi o full frame fotoaparatu kao u slučaju Nikonova top modela. Senzor fotoaparata Mark IV veličinom je između 35 mm i formata APS-C.

WWW.CANON.COM
CIJENA: 35.000 KN