

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

IZABRALI SMO

Igre
2010.

Više od 90
najvažnijih igara
ove godine

SPECIJAL

Mass
Effect 2

Gdje je nestao
Shepard?

PAZI, METAKI!

Army of Two:
The 40th Day

Mirko i Slavko u
šangajskoj
avanturi

GP
PLAĆE
20 KUNA

VRAŠKI DOBRA

Bayonetta

PREMIJER

Final
Fantasy
XI

U jednoj godini
dva nova Final
Fantasy

IZNENAĐENJE

Darksiders
Wrath of War

Suda
žanrov

Pri tome ne
mislimo samo
na njezinu guzu!

PREMIJER Red Steel 2 INSIDER Spec Opri: The Line / CES 2010 / Guild Wars 2 FOCUS



osamdeset i
šesti sadržaj

GAMEPLAY

IMPRESSUM

Pišite na adresu:

GamePlay

Vlaška 40

10000 Zagreb

Telefon: 01/ 5555 009

Fax: 01/ 5555 092

Email: pisma@gameplay.hr

UREDNIŠTVO

GLAVNI UREDNIK / **Dario Zrno**
dario@gameplay.hr

UREDNIK IZDANJA / **Danijel Reškovic**
danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / **Damir Đurović**
damir@gameplay.hr

GRAFIČKA UREDNICA / **Sabina Rešić**
sabina@gameplay.hr

DTP / **Danijel Milčić**
milky@gameplay.hr

LEKTORICA / **Višnja Grgić**

SURADNICI

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

MENADŽMENT

TEHNIČKI DIREKTOR

Igor Vukotić
kacavida@gameplay.hr

PRODUCENT IZDANJA

Marko Čustić
marko@gameplay.hr

VODITELJICA 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.

Start



46

Igre 2010.

Pogledate li temu od prije godinu dana primjetit ćete da je ove godine veća lista igara što dovoljno govori o tome što nas očekuje

SPECIJAL

06 _ Mass Effect 2

PREMIJERE

10 _ Final Fantasy XIV

16 _ Red Steel 2

INSIDER

20 _ CES 2010

24 _ Spec Ops: The Line

26 _ Majin: The Fallen Realm

26 _ Dragon Age Origins:
Awakening

26 _ Prince of Persia: The
Forgotten Sands

27 _ Guild Wars 2



20

CES 2010.

Očekivano je ovogodišnji CES poslužio gotovo svim proizvođačima televizora za predstavljanje novih modela s podrškom za 3D prikaz. Ipak bilo je i nekoliko iznenađenja.

PRETPLATA

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

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

ukupan iznos odnosno 15 kuna po broju.

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



FOCUS

- 32 _ Metal Gear Solid: Peace Walker
- 34 _ Splinter Cell: Conviction
- 36 _ Napoleon: Total War
- 38 _ Metro 2033

- 79 _ God of War Collection
- 80 _ Runaway: A Twist of Fate
- 82 _ Divinity II: Ego Draconis
- 83 _ Rogue Warrior
- 84 _ PixelJunk Shooter
- 84 _ Real Heroes: Firefighter
- 85 _ The Sims 3: World Adventures

KOLUMNJE

- 40 _ Matrix iliti glavom u pijesak
- 42 _ Tech Wars v2.1.2

TEME

- 46 _ Pogled u 2010.
- 48 _ Igre 2010.

KIDS CORNER

- 86 _ Invizimals
- 87 _ Astro Boy: The Video Game

HARDWARE

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 66 _ Bayonetta | 90 _ Asus Maximus III |
| 70 _ Army of Two: The 40th Day | 90 _ Sapphire AMD Radeon HD5770 |
| 72 _ Darksiders: Wrath of War | 91 _ Corsair Dominator |
| 76 _ Vancouver 2010 | 91 _ GlacialTech Igloo 5710 Plus Silent |
| 77 _ Might and Magic: Clash of Heroes | 92 _ Povijest ručnih konzola za igranje |
| 78 _ Venetica | |



10

Final Fantasy XIV

Square Enix nas ove godine planira razmaziti s dva punokrvna nastavka serijala Final Fantasy

Godina gamera

Godine s kraja prošle godine dolaze na naplatu. Bayonetta, Darksiders i Army of Two: The 40th Day imali su čast otvoriti 2010. kao prve od velikog paketa "zakašnjelih" igara. Ova godina će po svemu sudeći biti posebna i po broju AAA naslova u prvom kvartalu i svakako će biti zanimljivo pratiti izdavače kako mijenjaju ustaljenu strategiju puštanja igara na tržište. Očito više nije toliko važno tempirati izlazak u određenom mjesecu nego pratiti koliko će drugih AAA naslova u tom razdoblju biti pušteno u prodaju. Sudeći po listi igara 2010., koja je veća i zanimljivija od one iz istog vremena prošle godine, izdavači će imati težak posao. Analitičarima tako nije teško predvidjeti bogatiju ponudu kroz svaki mjesec ove godine. Malo se više lome oko toga kakve će one biti i za koje tržište. Tako će jedan dio njih predvidjeti procvat hard core igara potkrepljujući

tu procjenu smanjenom prodajom igara za Wii i DS kad se usporede 2009. i 2008. Tome treba dodati i sve češće izjave važnijih ljudi najpoznatijih izdavača (Capcom, Ubisoft...) koji najavljuju veći fokus rada igara za PlayStation 3 i Xbox 360. Spomenute platforme vjerojatno neće biti u fokusu autora pravih casual igara jer se njihov rast očekuje na računalima, bit će kreirane u flashu a distribuirat će se social networkingom (facebook). S druge strane, za obje konzole se očekuju novi sustavi kontrola pokreta koji sigurno nisu namijenjeni hard core igračima - ali ni onima koji bi kupili konzolu zbog dvije ili tri igre kako se to velikim dijelom događa s Wiijem. Nama se čini da su takvi sustavi logičan slijed razvoja SingStara, EyeToya, Lipsa i sličnih projekata koji imaju svoju publiku, a koja nije mala. No teško je očekivati sličan uspjeh kao što ga je polučio

Nintendo s Wiijem. A kad smo kod Nintenda, prošle godine zaštićeno ime Zii i pomalo tajnovita izjava predsjednika američkog Nintenda Reggieja Fils-Aimea kako ne trebamo očekivati najavu nasljednika Wiija u idućim mjesecima, pomalo miriše na značajnu objavu u lipnju kad je sajam E3. Vjerujemo da će se nešto svakako najaviti - ako ne Wii HD ili sasvim nova konzola, onda barem Wii konzola u paketu s Vitality Sensorom (sensor koji mjeri puls). Što znači da će uz sve izdavače koji su zbrojno najavili nikad veću brojku igara (među kojima i puno visokoproduciranih), sve tri velike kompanije Microsoft, Nintendo i Sony ponuditi i neki značajan dodatak konzoli koji će pružiti sasvim drugi doživljaj igranja. Zvuči jako dobro, zar ne?

Dario Zrno

PISMA ČITATELJA

Komentare, prijedloge, pokude i pohvale šaljte na adresu uredništva: **GamePlay, Vlasika 40, 10000**

SPASILAČKA SLUŽBA

Ako ste zapeli u igri i ne znate što činiti ne očajavajte - pišite nam a mi ćemo sve savjete i odgovore rado objaviti u GamePlayu u rubrici Spasilačka služba. Pitanja šaljte na adresu



Mass Effect 2

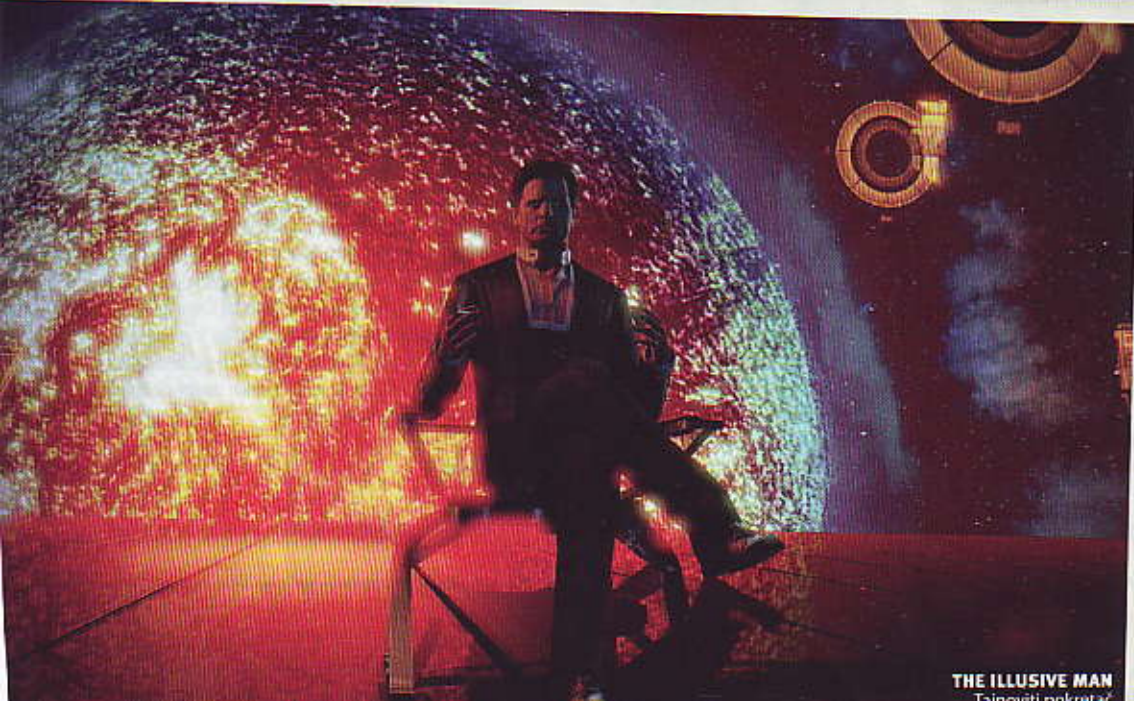
IZLAZI 29. SJEČNJA ŽANR RPG IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ BOWARE IZDAVAČ EA
HTTP://WWW.MASSEFFECT.BOWARE.COM PLATFORME X360/PC

Svi napori genijalnih biowareovaca nakon dvije godine mogli bi uroditi novim remek-djelom igrace industrije. A sve ćemo to iskusiti već ovoga mjeseca!

N Kako je samo lijepo biti glasnik dobrih vijesti! U slučaju drugoga nastavka vjerojatno najpopularnijeg sci-fi svemirskog RPG-a, dobre vijesti odnose se na datum izlaska. Iako su ga uporno najavljivali za proljeće, Mass Effect 2 u novu je godinu ušao i sa službenim datumima tijekom kojih ćemo se gurati po prodavaonicama i tražiti svoj primjerak igre. Spremniji? 26. siječnja za Ameriku i 29. siječnja za Europu. Za nepuna dva tjedna! Imamo li nekih bojazni ili razloga

DLC JE FORA

IAKO SU SE naobećavali, dodatne misije i dijelovi igre koji se skidaju s neta uz prvi dio i nisu nešto ponudili. Dva oskudna DLC-a bili su samo priprema za potporu sljedećim nastavcima igre. Biowareovci sada obećavaju izlazak prvog DLC-a ubrzo nakon lansiranja igre, a ostali bi trebali izlaziti učestalije nego što smo navikli bilo kojom igrom. Zivi bili pa vidjeli.



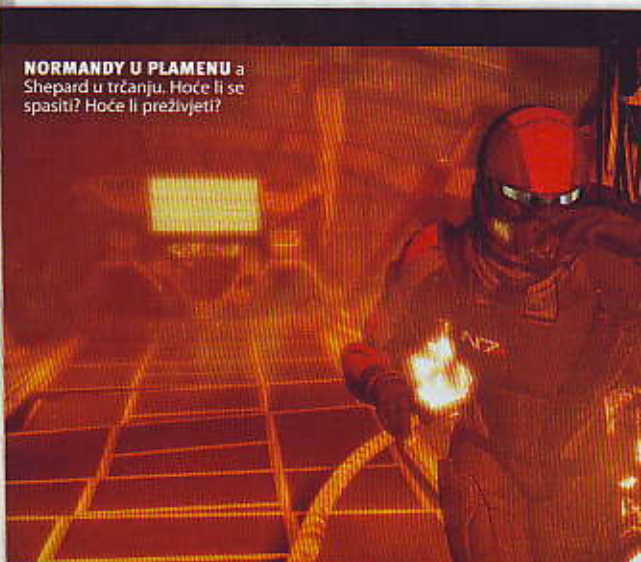
THE ILLUSIVE MAN
Tajnoviti okretaj



NOVE MISIJE i novi neprijatelji čekaju
iza ugla



**OKRŠAJI S
OVAKVIM
GOROSTASIMA**
sada će biti
realističniji i napetiji



NORMANDY U PLAMENU a
Shepard u trčanju. Hoće li se
spasiti? Hoće li preživjeti?

— Da, Shepard je mrtav, pa živ, a mogao bi i opet biti mrtav zahvaljujući lošim odlukama —

za vjerovanje da Mass Effect 2 izlazi prebrzo i prenespremno? Nakon što smo pogledali filmove i ono što je napravljeno iz različitih dijelova igre još krajem prošle godine, nemamo zašto biti nepovjerljivi niti gundati da bi drugi dio trilogije mogao biti bugovit ili nedovršen. Sve je na svom mjestu, a kako se izrada bližila kraju, na površinu su napokon počeli izlaziti detalji oko kojih su se brojni obožavatelji mjesecima sporili, a čiji je sadržaj, u najmanju ruku, zbunjivao kako veterane ove svemirske sage, tako i početnike koji su ga sada prvi put trebali zaigrati. Što je dakle postalo poznato od premijere u GamePlayu br. 82. u kojem smo ga predstavili?

PRVO PA SPOILER

Shepardova sudbina, naravno. Lijepo se Đuro pitao u premijeri kako ćemo nastaviti igrati s istim likom koji će odjednom u nastavku izgubiti sve svoje vještine i sposobnosti da bismo ih opet iznova nabijavali. Budući da je Mass Effect 2 prvi ovakav eksperiment u RPG svijetu, i budući da su biowareovci obećali kako će se u drugome dijelu moći koristiti i zadnji save iz prvoga (o tome nešto kasnije), situacija se malo komplicira. Sve sumnje odagnao je uvodni film u kojem se u maniri prvoklasnih hollywoodskih blockbustera opisuju događaji dvije godine nakon završetka prvog dijela. Oni koji se žele iznenaditi spektakularnim početkom nove igre, ili samo mrze spoilanje, mogli bi poželjeti preskočiti ostatak ovoga poglavlja. Svi ostali nestrpljivci, naprijed: Legendarni svemirski brod Normandy dvije godine kasnije mirno je lebdio svemirom. Od poznatih lica primjećujemo Sheparda i najboljeg pilota ovoga kutka univerzuma, vickastog Jokera. Idili iz nekog drugog i znatno manje odisejnijeg filma narušava nepoznati brod koji se pojavljuje niotkuda i bez upozorenja počinje puhati. Normandy se budi na žurnim

MRTAV, ŽIV, ALI I MOGUĆE OPET MRTAV

TAJNOVITOST BIOWAREOVACA OKO jednostavnog pitanja živ ili mrtav kulminirala je izjavama da je Sheparda moguće ubiti i usred igre. Ne onako kako nam to obično uspijeva s junacima ostalih igara, pa jednostavno učitamo checkpoint ili snimljenu poziciju, nego bi Shepard našim "krivim" odlukama, ili nepripremljenošću mogao zakovnuti tako da ga nikakav save i load neće spasiti. Pa vi završite igru s ostalima... Ovakve, što bi bilo kad bi baba imala kotače ili bila muško da bi se zvala Duško, uopće nećemo komentirati prije igranja igre i pisanja recenzije. A već u sljedećem broju sve će nam biti jasnije.



POGINUO U BORBI Ok, učitat ćemo ponovo...

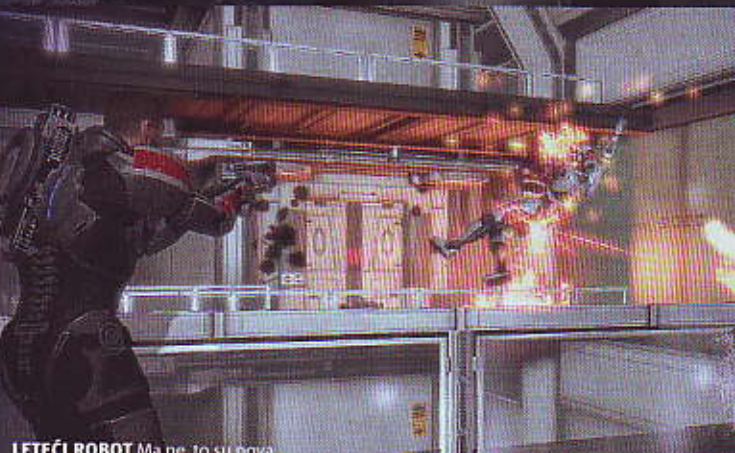
samo što mi znamo da Normandy nije nikakav model, nego je pravi pravcati brod, i ne vjerujemo svojim očima! Shepard u trku, pod specijalnom maskom, ubrzanog disanja, u veoma kaotičnoj situaciji, uspijeva pretrčati velike udaljenosti već poluzrakopraznog broda i u kokpitu ščepati Jokera te ga, nakon kraćeg razgovora i prijateljskog uvjeravanja, utrpa u posljednju kapsulu za preživjele. U trenutku odvajanja kapsule, nepoznati kobni brod ispucava posljednji plotun na nesretni Normandy koji se sada raspada na svakoake komade poznate i nepoznate našem periodičnom sustavu. Prema horizontu obližnjeg planeta nepomično leti



JOŠ JE MALO OŽILJAKA ostalo na Shepardovu licu jer krpanje nije baš završilo kako je planirano



RAZMONTIRANJE ROBOTA Hici i udarci sada će itekako biti vidljivi, a razoružavanje protivnika biti moguće i otkidanjem udova



LETEĆI ROBOT Ma ne, to su nova



RAZGOVORIMA ČEMO morati uvjeriti likove na suradnju, a neke možda nećemo ni šesti ni uvjeriti u prvom igranju



OPET VI, PROZIRNI DEČKI
To su ti pravi nudisti



VARIJANTA NAJDOSADNIJEG SHEPARDA Inače može biti i ženskog spola i mnogo ljepši

— U drugome će dijelu biti još više odluka koje će utjecati na priču, pa i trećega dijela, na kojem rad upravo počinje —

nada čovječanstva u raskrinkavanju velike svemirske zavjere. Mrtav već na početku igre? Zaista mrtav? Da, vrijeme je za špicu i ona velika slova te broj 2 iza imena. A sada bi i oni koji mrze spoilere, ali ipak nisu izdržali, te su pročitali prethodne retke zaista mogli objesiti naočale o klin. Jer odat ćemo još jednu svemirsku tajnu. Beživotno Shepardovo tijelo, naime, pokupili su oni protiv kojih smo se u prvom nastavku u nekoliko navrata i borili. U sljedećoj sceni vidjet ćemo kako je naš Lazar uz pomoć svih nanomano tehnologija te uspostavljanja prekinutih veza između moždanih sinapsa ipak tegobnim tretmanom uspio oživjeti. Ah, divan je taj svemir i nepoznata tehnologija nedokučiva našim

prizemnim maštarijama! Glavni čovjek iza ovog misterioznog plana oživljavanja, iliti Projecta Lazarus, misteriozni je The Illusive Man (glas mu posuđuje Martin Sheen), koji je uvjeren kako jedino Shepard u ime ljudske rase ima šanse razriješiti zlokobnu urotu koja se nadvila nad svim civiliziranim, pa i onim drugim rasama svemira. No tajanstveni zavjerenici pokreću slijed nepredvidljivih događaja koji Shepardu neće dopustiti potpunu rekuperaciju (živjelo, Čirol!), te će ga, malčice nesprennog, gurnuti u prve borbe, što odlično objašnjava zašto Shepard nema vještine bolno nabrijavane i stečene u prvome dijelu. Shepardov zadatak drugoga dijela Mass Effecta postat će takozvana samoubilačka misija; morat će skupiti ekipu najžilavijih

KOGA UZETI? U misije je moguće povesti samo dvoje izabranih.



ČUVAJTE SAVE, OPET!

PRIJE TRI GODINE ambiciozno najavljen kao trilogija, Mass Effect nas je prvo iznenadio tim famoznim učitavanjem savea iz prethodne igre. A onda najavio i korištenje savea filea iz drugoga u trećem dijelu, što je, donekle, i logično. Na trećem dijelu već se radi, te mu možda i neće trebati dvije godine do izlaska. U Biowareu su obećali kako žele završiti trilogiju još na ovoj generaciji Xboxa, pa ćemo se nadati da ih Microsoft neće preteći, kako to obično i iznenadno zna, te da mi nećemo tako skoro morati davati lov za nove konzole jer nam je toga već dosta. Mora se i jest!



NE BRIŠITE NAM LICA! Još ćemo vam trebati...

TREBA Plava, zgodna te ti lagano može smrskati glavu



DUGA UČITAVANJA i razgovori u liftu su prošlost



DINAMIČNIJI FAJT
Brži i jednostavniji
i totalno
neerpegeovski



OČI NAPOKON NISU
mrtve i napokon se u
njima vidi raspoloženje



SAVEOVI, SPREMANJA, PREBACIVANJA I UČITAVANJA

Eto, malo smo otkrili, nije boljelo, nadamo se, pa možemo dalje. Oni koji nas ne žele tužiti za pretrpljene duševne boli pitat će se čemu onda učitavanje završne pozicije prvog nastavka ako ne možemo biti nabrijani od početka? Upravo zbog odluka po kojima je Mass Effect poznat. U prvome dijelu morali ste donijeti neke odluke zbog kojih je barem jedan lik vašeg tima izgubio život (u najboljoj varijanti, da ne govorimo o završnici i dilemi treba li koknuti veliko galaktičko vijeće ili ne). U interesu novog nastavka Shepard i može biti tabula rasa, ali ono što ste učinili povijesti univerzuma ne zaboravlja se tako lako. Pa se vi i dalje igrajte s karmom. U kraćem repasažu na početku igre vidjet ćete što ste i kako napravili, na što utjecali, a možda i kakvog je to utjecaja imalo na svijet u drugome dijelu. U svakom slučaju, tijekom igre bit će razgovora i prisjećanja, pitanje je hoćete li se zbog njih crvenjeti ili ponositi. Ne želimo sad izazvati paniku, tako da odmah počnete ponovo igrati prvi dio, ali neki od nas to će sigurno i napraviti, pogotovo oni koji su ga igrali na PC-ju i olako izbrisali save datoteke. Svi oni kojima nije ni na kraj pameti iskoristiti ova dva tjedna u jedinoj pametnoj i logičnoj misiji, a to je još jedno odigravanje Mass Effecta, kao i svi oni koji ga nikada nisu igrali, a drugi dio bit će im prvi susret

boraca
te krenuti
u potragu
nakon koje
će, nadamo
se, ostati živ,
jer malo bi
blesavo bilo da i
treći dio trilogije
mora počinjati s

— Iako punokrvni RPG, Mass Effect 2 bi se zbog atraktivnih borbi mogao svidjeti i ljubiteljima pucačina —

bojati. Igra će se s itekako moći igrati i bez prijašnjeg savea. Ono što ne znate o povijesti naučit ćete, a neke reference na prijašnje događaje nećete ni primijetiti.

IPAK NEW GAME+

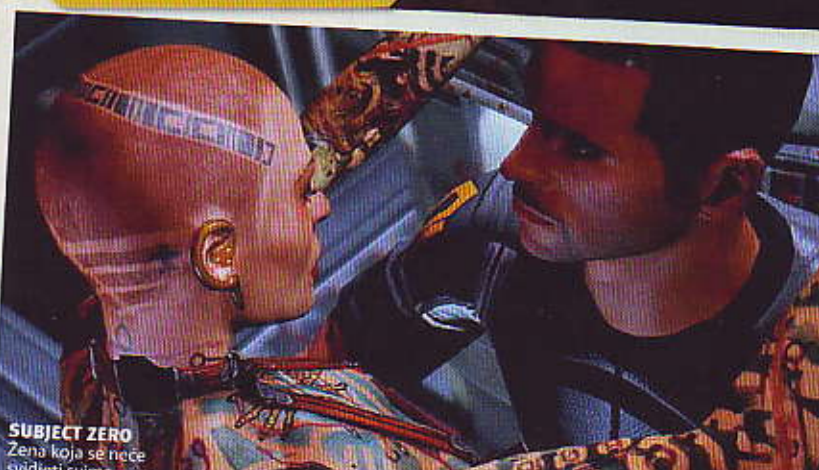
KADA SU SE odlučili za novi koncept prebacivanja lika i djela iz prethodnog nastavka, u Blowareu su ozbiljno razmislili i odlučili kako u drugome dijelu neće biti opcije New Game+. Priznajemo, to je bio veliki udarac igračoj zajednici i ljubiteljima igre, jer nema li ljepšeg nego barem još jedanput prijeći dobru igru s već nabilđanim junakom, a pogotovo ovakvu igru u kojoj odluke ipak nešto znače. Upravo iz tog razloga i prebacivanja lika u treći dio, blowareovci su New Game+ željeli elegantno izbjeći, budući da se tako i prethodne odluke do kojih oni jako drže relativiziraju. Ne znamo koji su razlozi prevladali, ali i u drugom dijelu uživat ćemo nekoliko puta, kao što smo uživali u prvom.



TKO JE NE BI ponovo zaigrao?

O, KOLIKO JOŠ TOGA IMAI

I eto, sada smo na spoilanje i saveanje, dvije vazda čuvene hrvatske riječi poznate još od kneza Trpimira ("Sejvajte mi Hrvatsku, pa da prilegnem!", ili tako nekako), potrošili previše mjesta, pa ne možemo ništa utrošiti na 19 novih oružja. Te šest klasa od kojih su tri osnovne i tri kombinirane, kao i u prvom dijelu, ali sada uz unikatne vještine, koje teoretski mame na šest odigravanja. Ili na grafiku - da naravno da je bolja i ljepša, ha, ali ono što smo vidjeli u animacijama, a pogotovo izrazi lica i (napokon životnih) očiju, nešto je najbolje što smo do sada vidjeli u svijetu igara. Ili najbolji detalj - neće više biti onako dugih učitavanja tijekom kojih smo se vozili dizalima te mrmljali mjuzi iz liftova, a za blesave razgovore će ionako biti mjesta... Ili borba, koja je još bolja i jednostavnija... Ma, ne, još bolja fora: priča će sada biti toliko razgranata i bit će toliko odluka zbog kojih će zaista vrijediti odigrati igru barem još jednom... Ma kad će više taj dvadeset deveti... Srećom ćemo se još čitati u recenziji ove iznimne igre pa ćemo vam iznijeti zaključke. Do tada, spremite se za Mass Effect 2 i barem dva tjedna uživanja u sagi koja bi se mogla pretvoriti u nezaboravno igranje iskustvo. **Danijel Reškovac**



SUBJECT ZERO
Žena koja se neće
svidjeti svima

Pravi nasljednik
jedanaestice

GP
premijera

Final Fantasy XIV

IZLAZI KRAJEM 2010. ŽANR MMORPG IGRAČI 10.000+ PROIZVOBAČ SQUARE
IZDAVAČ SQUARE [HTTP://WWW.FINALFANTASYXIV.COM](http://www.finalfantasyxiv.com)

U idućih godinu dana dobit ćemo priliku igrati čak dva nova punokrvna next-gen Final Fantasyja

Na iznenađenje svijeta, Square je još prošloga ljeta najavio dolazak Final Fantasyja XIV u ovoj godini, a kako stvari trenutno izgledaju, to će se dogoditi samo nekoliko mjeseci nakon izlaska trinaestice na zapadnim tržištima. Naravno, radi se o pravome, punokrvnom nastavku serijala Final Fantasy a ne ni o kakvom spinoffu kakvim nas Square u posljednje vrijeme zatrpava. Četrnaesti dio najjačega japanskog imena u roleplaying žanru ipak je drastično drukčiji od gotovo svih dosadašnjih, osim jedanaestice. I dalje je to što se vrhunskih produkcijskih vrijednosti tiče, od jedinstvenoga arta, fantastične glazbe pa do animacije, tipičan Final Fantasy naslov. No glavna razlika, zbog koje se mijenja gotovo sve, jest ta da je riječ o isključivo online naslovu, tipičnoj igri MMORPG žanra.

SAMO ONLINE

Što to zapravo znači? Prije svega da, ako ste vlasnik PlayStationa 3 i nemate otvoren PSN account ili vaša konzola nije spojena na net, novi Final Fantasy nećete moći igrati. Naime igranje massive multiplayer roleplaying igara

poput ove podrazumijeva boravak u golemom "živom" virtualnom svijetu, tj. jednoj njegovoj kopiji ovisno o serveru koji ste odabrali. U njemu ćete nakon kreacije svojeg lika u brojnim avanturama moći surađivati s tisućama drugih igrača, grupirati se za zahtjevnije questove ili pak sudjelovati u radu i

organizaciji velikih guildova koji će, kao i u mnogim drugim MMORPG-ovima, i u Final Fantasyju XIV biti ključni za socijalnu komponentu igre. Paralelno s PS3 verzijom izlazi i PC inačica igre koja će osim nekoliko naprednijih vizualnih efekata biti posebna i po tome što će se isključivo igrati mišem i

tipkovnicom. Ako se Square bude držao svoje prvotne ideje, igrači obiju verzija susretat će se na istim serverima i međusobno na prvi pogled neće moći razlikovati tko dolazi s koje platforme. Još uvijek nije potpuno razjašnjeno kako će točno funkcionirati kontrole na PlayStationu 3 s obzirom na to da MMORPG igre općenito u



ARMORY Jedinstveni sustav razvoja likova koji će vam omogućiti skakanje između više različitih klasa, ovisno o permi koju koristite.

FACT TABLICA

- _ veliki virtualni svijet Eorzea
- _ pet igrivih rasa
- _ jedinstven sustav razvoja likova i izmjene klasa

KOCKA I ZABAVA U svim većim mjestima nalazit će se omiljena okupljališta avanturista, vesele krčme u kojima će se osim druženja s ostalim igračima moći opustiti i uz različite kartaške i slične igre

— Predsjednik Squarea Yoichi Wada izjavio je kako se s Final Fantasyjem XIV Square namjerava direktno obračunati s Bilizzardom i njihovim super uspješnim World of Warcraftom! —

bilo kakvom obliku komunikacije s drugim igračima inzistiraju na uporabi tipkovnice, tako da se zasad čini kako će ona biti nezaobilazna i u konzolaškoj verziji. Za sve koji se prvi put susreću s ovim žanrom vrlo je važno napomenuti kako većina takvih naslova, a tako će biti i s Final Fantasyjem XIV, funkcionira na modelu

mjesečne pretplate. Zapravo standardna praksa je da zajedno s igrom u paketu dolazi mjesec dana besplatnoga igranja a nakon toga svaki idući mjesec igranja plaćate direktno izdavaču od 10 do 15 eura. Upravo s tim elementom igrači

Final Fantasyja XI, koji je zapravo bio prvi online only FF, imali su velikih problema zbog Squareova inzistiranja na

korištenju čak dvaju različitih accounta za logiranje u igru. Taj problem će u četnaestici biti potpuno uklonjen te će igra isključivo koristiti standardni univerzalni Squareov online account servis koji će u slučaju PlayStationa 3 biti direktno integriran unutar PSN sučelja

NACIJE FINAL FANTASYJA XIV

KOLIKO GOD SE Square ozbiljno potrudio stvoriti jedinstvene rase u Eorzel, a jednoj od kojih će pripadati i svaki vaš lik, to im je tek donekle uspjelo. Svaka od njih pet, koliko ih se nalazi u igri, dovoljno je različita a opet

iznenađujuće slična nekim tipičnim fantazijskim nacijama. Tako ćete vrlo lako već na prvi pogled prepoznati ekvivalente elfova i gnomeova u igri uz već uobičajenu rasu ljudi. Nešto klasičnijoj japanskoj

fantazijskoj ikonografiji pak pripadaju druge dvije nacije. Koji god odabrali, Square obećaje dobru zabavu i dovoljno različitosti da igranje svakom od njih učini jedinstvenim doživljajem.



ELEZEN Rasa inspirirana elfovima iz tradicionalne zapadne fantastike



HYUR Ljudi koji se dijele na nekoliko manjih nacija u FF XIV obilježeni su po



LALAFELL Podsjećaju na gnomeove iz World



MIQOTE Od milja u GamePlayu znani kao



ROEGADYN Fizionomijom naj snažnija i stasom



HEALING Baš kao i u svim MMORPG-ovima, za preživljavanje svake kompleksnije borbe ključno će biti u grupi imati adekvatnog healera



EORZA Veliki, predivni virtualni fantastički svijet, tj. jedna njegova regija, u kojoj se igra događa

SVIH BOJA I VELIČINA

PRI KREACIJI LIKOVA Final Fantasy XIV davat će vam mnogo veću slobodu u kozmetičkim preinakama vašega avatara. Osim figure tijela, tj. visine i debljine, ovisno o odabiru rase, na izgledu vašega lika moći ćete

prilagođavati i niz ostalih atributa, mijenjati stil i boju kose, tonalitet kože i gotovo sve što uopće možete zamisliti. Neka ograničenja će ipak postojati kako ne biste mogli stvoriti kojekakve frikove od avatara.



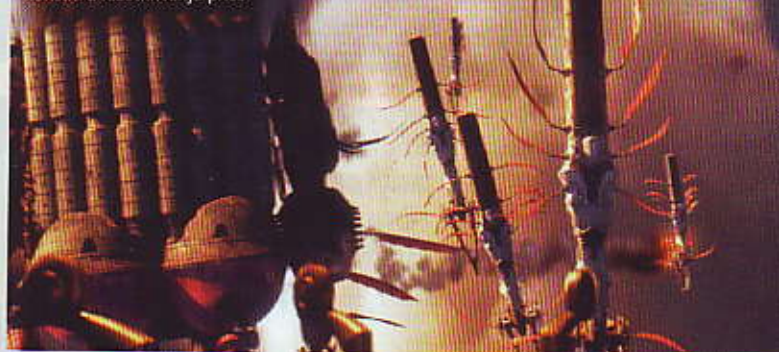
— Četiri noseća stupa igre bit će jedinstveni svijet, slojevita priča i napredan sustav razvoja likova i kompleksan set crafting skillova —

VAŽNO JE ZVATI SE NOBUO

No zbog svega nabrojenoga nemojte naprečac zaključiti kako je riječ o inferiornom Final Fantasy projektu. Situacija je sasvim drukčija. Final Fantasy XIV ne samo da će nositi sva klasična obilježja serijala, od kojih se najviše ističe vrhunska produkcija, nego je i najveći, najsadržajniji i zbog

visine proračuna najskuplji FF do sada koji će vam moći pružiti na stotine, pa i tisuće sati igranja. Među dvjestotinjak ljudi u razvojnom timu njegovu bit čine neka od najvećih Squareovih dizajnerskih i producerskih imena. Nama je posebno zapeo za oko veliki povratak Nobuo Uematsua koji će nakon dugih osam godina ponovo svoj

BESKOMPROMISNI CG Vrhunske računalno generirane animacije po kojima je Square toliko poznat itekako su prisutne i u Final Fantasy XIV te će se obilno koristiti u razotkrivanju priče



BOGOVI I DEMONI Kada počnu širiti kaos Eorzeom, jedino su avanturisti ti koji im mogu stati na put u rušilačkom pohodu



JAPANSKA ŠKOLA Od koncepta igre do dizajna čitavoga svijeta, likova i predmeta...



— PS3 i PC igrači međusobno će se moći susretati unutar igre na istim serverima —

PRIJAVITE SE ZA BETU

KRAJEM PROSINCA SQUARE je putem službenog webstea igre konačno počeo zaprimati otvorene prijave za beta testiranje igre. Kako je to ključna faza za uspjeh svakoga MMORPG-a, odlučili su pozvati što veći broj igrača. Želite li tako dobiti priliku doživjeti Final Fantasy XIV svijet punih pola godine prije izlaska i Squareu pomoći u uklanjanju bugova i balansiranju igre, možete se i sami prijaviti. S obzirom na to da je trenutačno PC verzija najdalje došla s razvojem, ona će i prva krenuti u beta testiranje. Početak se očekuje u rano proljeće.

jedinstveni glazbeni stil donijeti u Final Fantasy univerzum. On je zadužen za kompletan soundtrack igre koji će u slučaju FF-a XIV sadržavati nekoliko sati odlične glazbe. Neke od Uematsuovih najnovijih kompozicija već možete pronaći na netu u dosad izbačenim FF XIV trailerima. Hiromichi Tanaka na četrnaestici odrađuje producentsku ulogu a jedan je od rijetkih Squareovih dizajnera čiji se korijeni vuku kroz do rada na prvom nastavku serijala. Za vizualni identitet igre koji je još uvijek prepoznatljivo japanski, no sa znatno više zapadnjačkog utjecaja negoli smo navikli, zadužen je umjetnički direktor Akihiko Yoshida čije reference osim rada na nekoliko posljednjih Final Fantasyja uključuju i kultni

Zeliard iz 1990. godine. Ključan igrač u timu i osoba najodgovornija za osnovni koncept igre je

POZNATE BEŠTIJE

Neke od nemani podsećaju na već ranije Squareove uratke iz njihovih prijašnjih igara



GRADOVI-DRŽAVE

CENTRI MOĆI I civilizacije u Eorzei velike su i čudnovate države-gradovi. Oni će ujedno u igri poslužiti kao hubovi za virtualnu ekonomiju, aukcijske kuće, mjesta sastajanja i osnivanja guildova te različite ostale oblike virtualne

socijalizacije u lokalnim krčmama, a tamo se nalazi i dobar dio quest givera. Oni bi ujedno trebali biti startne točke u priči u kojoj ćete točno od njih početi svoje avanture, a ovisit će navodno i o odabiru rase.



LIMSA LOMINSA Obalno pomorsko središte, glavna piratska luka i najprometniji hub u Eorzei



UL'DAH

Bogati egzotični grad pretrpanih i glasnih bazara smješten duboko u pustinji



GRIDANIA Arhitekturom predivno stopljen s prirodom koja ga okružuje, nalazi se duboko u šumovitim divljinama

Nabuaki Komoto kao game director koji je tu ulogu već odlično odradio na Squareovu prvom MMORPG-u Final Fantasyju XI.

JAPANSKI WORLD OF WARCRAFT

Da s ovim Final Fantasyjem Square zaista misli ozbiljno osvojiti MMORPG tržište dovoljno govore riječi predsjednika Squarea Yoichija Wade koji tvrdi kako su spremni s četrnaesticom direktno se obračunati s Blizzardom i njihovim za sve ostale



SIROVI PRISTUP
Igranje s nekim od likova više prijenosnih na običajne warrior klase zbog njihove jednostavnosti bit će najbolji početak za svakoga tko će se tek upoznavati s MMORPG žanrom kroz FF XIV



— Bez obzira na to što sadrži sva obilježja serijala, Final Fantasy XIV je isključivo online igra —

naslove u žanru još uvijek nedostižnim World of Warcraftom. Kao inspiraciju za mnoge elemente uvedene u četrnaestici Wada je naveo Warhammer Online, Lord of the Rings Online i Aion. Da je stvarno tako uvjereni smo se i sami prilikom igranja alpha verzije prošle godine na GamesComu. U svakom slučaju puno posla je napravljeno da se igru učini što privlačnijom zapadnim tržištima, što sa sobom povlači i posebno dotjerivanje igraćega sučelja koje i nije bilo najsajnija strana prethodnog Squareova online only Final Fantasyja. Generalno, kada se pod povećalom detaljno prouči svaki element Final Fantasyja XIV, laganost se može zaključiti da je baziran na istovjetnom elementu World of Warcrafta, ali izvedenom sa značajnim promjenama proizišlim iz japanske škole gaming dizajna i razmišljanja. Sam podatak da će ovo biti prvi MMO na PlayStationu 3 trebao bi puno pridonijeti potencijalnom uspjehu igre, no prava zamka i dalje leži u tome koliko će se ovo online izdanje FF-a uspjeti uspješno progurati među ostalim velikim konkurentima u ovoj godini, ponajviše Star Wars The Old Republicom i Star Trek Onlineom a krajem godine i Cataclysmom, novim velikim WOW expansionom.

EORZEA

Ono što bi Final Fantasyju XIV najviše moglo pomoći da se izdvoji iz gomile njegov je prekrasno stiliziran fantastički virtualni svijet Eorzea. Zapravo, da budemo precizni, ime cijeloga svijeta je Hydaleyn a regije u kojoj će se događati igra Eorzea, iako je prije najavljivano drukčije. Što se samih geografskih karakteristika virtualnih krajolika tiče, očekujte sve za fantasy svjetove klasične pojave, od predivnih i divljih gustih šuma, hladnih planinskih vrhunaca, pa

CRAFTING

OSIM SLOJEVITE PRIČE i dinamičnih borbi te naprednog sustava razvoja likova, četvrti noseći stup Final Fantasyja XIV bit će virtualna ekonomija njegova svijeta koja počiva na craftingu i svim vještinama vezanima za njega. Square je čak otišao toliko daleko u naglašavanju koliko su im gathering i crafting skillovi važni da je za njih stvorio praktički zasebne klase unutar specijaliziranih disciplina (Land za gathering i Hand za crafting). Između njih ćete također moći skakati i naizmjenice ih razvijati koristeći u tekstu spomenuti sustav Armory. Što se samih setova vještina tiče, oni podrazumijevaju standardne MMORPG varijante poput cookinga, huntinga, mininga, blacksmithinga i niza ostalih.

NEOBIČNO NAORUŽANJE
Od klasičnih mačeva i lukova i strijela do potpuno neobičnih primjaka oružja inspiriranoga azijskim povijesnim arsenalima



SIMPATIČNOST
Squareov prije svega zapadnjački publika ma potrudili upropaste eg fantastički d svojeg MMO pre sladu pojavama... Ip je japanska ig da bez toga do neke m



PC VERZIJA Očekuje se grafički ipak nešto naprednija verzija u odnosu na onu za PS3

INSTANCE Samo dio posebnih dungeona i dijelova svijeta odigravat će se u instancama (jedinstvenim kopijama namijenjenim svakoj grupi igrača posebno



PUTOVANJE Iako je kasnije u igri teleportacija trebala biti najučinkovitiji

SOLO IGRANJE

Cinjenica je da će igra preferirati igranje u manjim grupama igrača iako će se u većini slučajeva prilagođavati bez većih problema i solo igračima



— Samo pola godine nakon izlaska trinaestice očekujemo dolazak Final Fantasyja XIV —

do potpuno isušanih pustinja u kojima sunce kao da nikada ne zalazi. Glavni hubovi, centri trgovine, socijalizacije i mjesta u kojima su smješteni guildovi su impresivni jedinstveni gradovi-države (vidi okvir) u kojima će među ostalim igrači počinjati svoje epske avanture. Priča bi ovaj put, kako je to čvrsto naglasio Komoto kao game director, trebala odigrati mnogo veću ulogu negoli je to bio slučaj kod Final Fantasyja XI, više orijentiranog na čisto leveliranje, gridanje i hack & slash questanje. Scenarij će u četnaestici pratiti vaše avanture u nakani da

spasite i obranite Eorzeu od dviju velikih prijetnji koje su se pojavile u posljednjih deset godina. Prvu predstavljaju lokalna barbarska plemena koja su u svijet prizvala svoje drevne i moćne bogove. S druge strane pak, daleko sa sjevero-istoka svijeta, u Eorzeu stiže moćna, izrazito tehnološki napredna te još izrazitije osvajački raspoložena nacija Garlean. Napredovanjem kroz priču i otkrivanjem pravih razloga zašto se što događa scenarij će se postupno granati u sve više smjerova, pružajući vam složeniji i dublji pogled u Eorzeu, njenu mitologiju, povijest i nacije.

PRIJE PET GODINA

SVOJE LICE, DODUŠE vrlo kratko, Final Fantasy XIV pokazao je još prije pet godina na tadašnjem E3-u tijekom Microsoftove velike press konferencije. Tada je igra bila poznata tek pod kodnim nazivom Rapture te je bila razvijana ekskluzivno za Xbox 360. U međuvremenu se puno toga promijenilo te je zbog problema oko dogovora s Microsoftom vezano za sustav naplate pretplate, kao i oko problema integracije svih konzola i PC-ja na istim serverima, Square zasao odlučio ne izdati Final Fantasy XIV na Xboxu 360. Predsjednik Squarea Wada je u nekoliko novijih intervjua potvrdio kako i dalje razgovaraju s Microsoftom o potencijalnom rješenju za navedene probleme te da mogućnost kasnijeg izlaska FFA XIV na njihovoj konzoli još uvijek postoji.



RANA VERZIJA Ovakvo je to izgledalo prije

NAPREDOVANJE BEZ OGRANIČENJA

Za zadržavanje svakoga igrača što dulje uz jednu MMO igru možda najvažniji element je način, tj. sustav napredovanja njegovih likova. On ujedno mora svako postignuće adekvatno nagrađivati a opet pronalaziti balans kako likovi ne bi postajali presnažni u prekratkome vremenu. Naravno prilikom toga potrebno je još umiješati maksimalnu dozu zabave koja negativno ili pozitivno može utjecati na to u kojem će smjeru vaše želje za unapređenjem likova ići. U Final Fantasyju XIV Square se odlučio za revolucionaran pristup te su potpuno uklonili klasičan način leveliranja.

O detaljima, kako to biva s japanskim razvojnim studijima, sve do kretanja u beta testiranje, odbijaju nešto konkretnije govoriti. Ipak poznato je da će fokus pri napredovanju likova biti na razvoju skillova, a ne mukotrpnom nabijanju levela. Poznati i obožavani Job sustav iz Final Fantasyja XI također je potpuno izmijenjen i u četnaestici će se pojaviti pod imenom Armory. Ključna stvar u njemu je to da nakon početne kreacije lika niste ograničeni na igranje jedne jedine prethodno

OPREMA Polu sposobnosti i vašega lika određuju njegova oprema i predmeti, uostalom kaže se bezveze da od čini čov

odabrane klase. Osnovne klase su u FFA XIV podijeljene kroz nekoliko disciplin: War, Magic, Land, Hand. Svatko će igrati FF XIV moći odlučiti želi li se usredotočiti na unapređivanje seta skillova isključivo unutar određene klase u specifičnoj disciplini ili se primjerice odlučiti za spali globalniji pristup razvoju lika paralelno uporabom Armory sustava, razvijajući setove potpuno različitih vještina vezane za nekoliko različitih klasa porazbacani kroz različite discipline. Mogućnosti je iznimno mnogo a sve s ciljem da se igračima pruži sposobnost prilagođavanja svakoj situaciji, tj. igranja upravo onakom kakvoga pozele. Jednako kao i set skillova koje ćete unapređivati igranjem sposobnosti vaših likova važna je i njihova oprema od koje će posebno važnu ulogu imati magični kristali, koji su već postali standardna pojava u manje-više svakom naslovu Final Fantasy.

FINALFANTASTIČNA JESEN

Prema svemu sudeći Final Fantasy XIV trebao bi u prodaju krenuti tijekom jeseni. Do tada Squareu ostaje još iznimno mnogo posao na poliranju i balansiranju igre u čemu će posebnu ulogu odigrati i gomila fanova u velikom beta testu (vidi okvir), koji se užurbano priprema. Interesantno biti vidjeti i koliko će igrača koji se nikad ranije nisu susreli s MMORPG-ovima, a takvih je na konzolama većina, Square uspjeti privući černaesticom. Ako je suditi po klasično squareovski spektakularnim CG animacijama, predivnom dizajnu virtualnih krajolika Eorzee i inače u game dizajnu konzervativne Japance prilično revolucionarnom MMO konceptu takvih bi zaista moglo biti mnogo. **— Dan Durović**

CROWD CONTROL Prema stilu igranja magične klase dijele se na već poznate arhetipove - DPS, healing, crowd control...



GP
premijera

Kad Daleki
istok susretne
Divlji zapad

Red Steel 2

Želite li biti u isto vrijeme i samuraj i revolveraš, samo je jedna igra koja vam to može omogućiti

IZLAZI 26. OŽUJKA ŽANR AKCIJA IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ UBISOFT
IZDAVAČ UBISOFT [HTTP://redsteelgame.us.ubi.com/red-steel-2/index.php](http://redsteelgame.us.ubi.com/red-steel-2/index.php)

Još jedna od igara čiji je datum izlaska pomaknut s božićne sezone 2009. na kraj prvog kvartala 2010. godine, Red Steel 2 u znatno je drukčijoj poziciji od, na primjer, nastavaka Mass Effecta ili BioShocka. Naime, prvi Red Steel, izašao krajem 2006. u vrijeme izlaska Wiija, nije bio previše dobro prihvaćen (vidi okvir) i imidž koji nastavak nasljeđuje i nije

— Unatoč čeličnim oštrocima i brzim okidačima revolvera, u igri nema ni kapi krvi —

pretjerano dobar. Doduše, kreatori igre u jednom su nedavnom razgovoru tvrdili da je odgoda Red Steela 2 prouzročena prije svega činjenicom da igra nije bila kompletno dovršena – no pitanje je koliko im vjerujemo. Mnogo je izglednije da je igra zadržana "na poliranju" kako ne bi naštetila na mač konkurencije kakva je na primjer NEW Super Mario Bros. Wii. A prema onom što smo imali prilike

BRZO I LAGANO
Kratak i brz zamah Wiimoteom znači brz ali slab udarac koji protivnika samo ometa, ali mu ne nanosi mnogo štete te je označen plavom strujom zraka iza mača



SNAŽNO I ŠIROKO

Jak zamah rukom rezultirat će crvenom strujom zraka koja simbolizira mnogo razorniji rez, koji će na protivnici

FILMSKI UZORI

KREATORI IGRE U jednom su od razgovora izjavili da su im osnovni uzori u kreiranju atmosfere igre bila dva filma od kojih je jedan kulturni klasik a drugi mnogo manje poznat i relativno nov. Oba definitivno zaslužuju vašu pozornost, čak i ako niste ljubitelji vesterna – žanra u koji bi se mogli smjestiti da se, umjesto na Dalekom istoku, odigravaju na Divljem zapadu.



SEDAM SAMURAJA Film Akire Kurosawe iz 1954. čiji likovi imaju tvrdoću najokorjelijih revolveraša a barataju svojim katanama brzinom miši – i sve to uz stalno mrke face i čvrsto stisnute čeljusti. Ako ga niste pogledali, rezervirajte tri sata (ili malo više od toga) i što prije ispravite tu pogrešku.



DOBAR, LOŠ, ČUDAN Južnokorejski film režisera Kim Ji-woona iz 2008. godine smješten je u Kinu, baziran na filmu Dobar, loš, zao Sergia Leonea te prepun intenzivnih i brzih akcijskih scena u kojima sudjeluju neki od najboljih korejskih glumaca. Ako ga uhvatite na DVD-u a raspoloženi ste za malo neobaveznog uzbudjenja, svakako si



— Notorna je činjenica da se kauboji i ninje pretjerano ne vole —

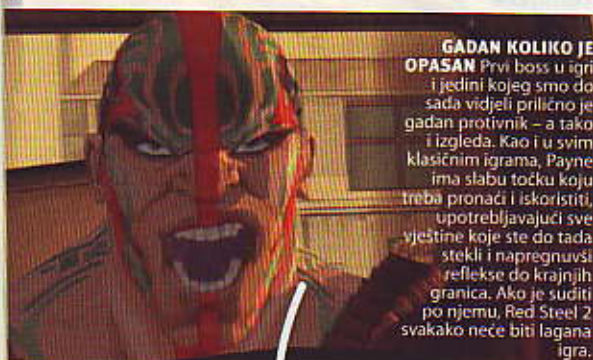
BRZI MAČ U PUSTINJI

Da podsjetimo, riječ je o nastavku koncepta prvog Red Steela, ali ne i priče i grafičkog stila (ha, čak se i rimuje!). S pogledom iz prvog lica, naš neimenovani akcijski junak u vestern okruženju borit će se protiv mnoštva opakih protivnika, a omiljena oružja su mu pištolj (kojim jednostavno cilja na ekranu pokazujući Wiimoteom) i katana (koju jednako tako jednostavno vitla mašući njome). Dodatak Wii MotionPlus koji je igra trebala promovirati pokrete čini zaista glatkim, a s obzirom na to da taj dodatak već sada mnogi igrači imaju, nadamo se da će se Red Steel 2 ipak moći kupiti i bez njega. Posebno zato što je igra usredotočena na samostalnu akciju i ne nudi nikakav oblik grupne zabave. Pitali smo kreatora igre zašto je tome tako i dobili odgovor: "da bi pri izradi bili sasvim

FACT TABLICA

- _ nema opcije grupne igre
- _ alternativna povijest Divljeg zapada
- _ specifična varijanta cel-shaded grafičkog stila
- _ razvoj vještina i stjecanje novih napada i oružja
- _ vrhunska preciznost kretanja mača usklađena s kretanjem ruke igrača

usredotočeni na samostalni način igre i učinili je što kvalitetnijom". Zvuči logično. Kad smo kod samostalne igre, spomenimo odmah da su opcije namještanja načina kretanja i ciljanja prema vlastitim preferencijama vrlo fleksibilne, te je tehnički dio igre vrlo kvalitetan. Kretanje analognom palicom Nunchucka je potpuno prirodno, nišanje Wiimoteom je precizno, a isto je takvo i udaranje mačem koje je i



GADAN KOLIKO JE OPASAN Prvi boss u igri i jedini kojeg smo do sada vidjeli prilično je gadan protivnik – a tako i izgleda. Kao i u svim klasičnim igrama, Payne ima slabu točku koju treba pronaći i iskoristiti, upotrebljavajući svu vještinu koje ste do tada stekli i napregnuvši reflekse do krajnjih granica. Ako je suditi po njemu, Red Steel 2 svakako neće biti lagana igra.

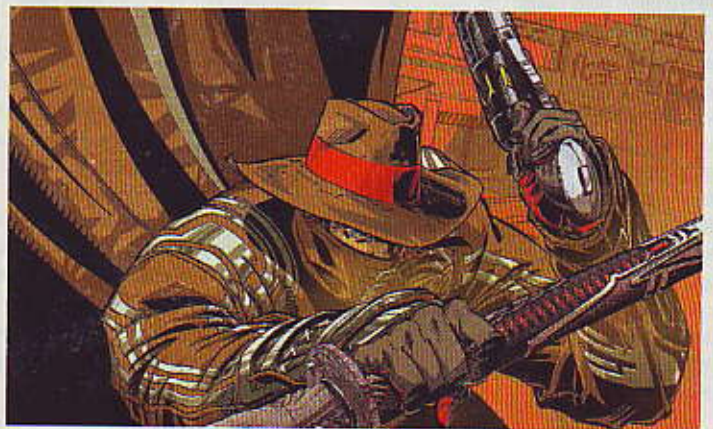
His body is a crossroads of scars and abrasions, and he is ever collecting new ones.

Payne needs almost no armor, and seems to have no sense of self-preservation.

TKO JE Taj ČOVJEK?

APSOLUTNA PROMJENA GRAFIČKOG stila iza sebe nema samo želju da se igra i izgledom udalji od svog prethodnika nego i prilično zanimljive druge razloge. A vizualno najsnažniji element igre svakako je dojmivi glavni lik o kojem smo malo propitali njegove kreatora. Tako Stephane Bachelet, umjetnički direktor igre, kaže da "u Red Steel 2 Daleki istok susreće Divlji zapad i to se vidi u svakom detalju". Na primjer u oružjima glavnog lika: "Katana je simbol istoka, a revolver zapada. Na revolveru su ugravirani zmajevi koji su simbol Japana, a na katani orao koji je simbol Amerike." A čudnovati izgled lika zakopanog

do grla? "Svidjela nam se silueta koju možemo dobiti dugim ogrtačem. I bez šešira se definitivno nije moglo." Jason Vandenberghe, kreativni direktor, rekao je da su željeli "jak i misteriozan lik za što nam je najbolji primjer bio lik kakvog je često tumačio Clint Eastwood – na primjer u filmu 'Za šaku dolara'. Klasični frajer koji s opakim stavom dolazi u grad, počisti ga od ološa i nastavlja put. Kad sam vidio verziju lika kakvu vi vidite danas, s tim cool kaputom, šešikom, katanom i pištoljem – to mi je bilo savršeno. Želim biti taj momak! On je samuraj i revolveraš u isto vrijeme."



KAPUT I ŠEŠIR Zahvaljujući njima glavni lik ima jasno prepoznatljivu, misterioznu i opaku siluetu



BANDE DIVLJEG ZAPADA Igra će sadržavati oko 40 različitih tipova neprijatelja, a mi smo za sada upoznali samo relativno slabe Jackale, koji dolaze u nekoliko varijanti različitih po oružju i oklopu, te brze i spretno Ninje čija je specijalnost obrana vaših udara. Oba tina neprijatelja





PRIPREMI SE DA UMREŠ
Bit će brzo i gotovo bezbolno

najatraktivniji dio igre. Kao u mnogim sličnim Wii igrama, iako je kretanje na Nunchucku, okretanje vidnog polja slijedi pokazivač Wiimotea, a namještanje virtualnog "okvira" čiji rubovi signaliziraju igri da okrene kameru ključni je element koji svaka igra ovog tipa treba imati. I brzo okretanje je napravljeno dobro, pa tako brzi pokret Wiimoteom znači da ćete se oko svoje osi okrenuti u trenu – gotovo kao da igrate mišem.

MAHANJE SA SVRHOM I CILJEM

Ostanimo još trenutak pri kontrolama, i to pri onim najzanimljivijima – za udaranje mačem. Već smo spomenuli da mač precizno slijedi pokrete Wiimotea, pa možete udarati u svim smjerovima

— Moći ćemo baratati s dva pištolja - no da li i s dva mača odjednom? —

I jednako se tako braniti. A obrana će, kako napredujemo kroz igru, postati vrlo važna vještina – što smo imali prilike iskusiti već na prvom ozbiljnijem protivniku. Naime, Red Steel 2 nikako ne treba svrstavati u rang "igara za mahanje". Ovdje će vrlo važno biti u kojem smjeru udarite i koliko jako (snaga udarca ovisi o brzini zamaha Wiimoteom), a i uspjeh obrane ovisit će o tome u koji položaj postavite mač. Protivnici će zahtijevati primjenu različitih tehnika: obrana, napada i protunapada, a kombinacija pištolja i mača često će biti najbolji način

da svladate neprijatelja koji se uspijeva obraniti od napada samo jednim od dvaju oružja koja su vam na raspolaganju.

Mač je, također, i oružje uz koje su vezani specijalni napadi – barem oni koje smo do sada vidjeli. Tako smo imali priliku isprobati energetske napade koje aktivirate "punjenjem" mača držeći A+B i zatim ih lansirate horizontalnim zamahom. Tu je i bacanje protivnika u zrak, što vam omogućuje da se obušite na njega kad tresne o zemlju. Ovakav napad na glavnom je junaku izveo prvi boss kojeg smo susreli, a nakon pobjede nad bossom, i novi napad bio nam je na raspolaganju. Čini se da bi to mogao biti način na koji ćemo i kasnije dolaziti do specijalnih napada kroz igru. Ne znamo da li će isti koncept – otimanje od protivnika – biti i način na koji ćemo dolaziti do dodatnih oružja, no njih će svakako biti. Već smo imali priliku vidjeti da glavni lik koristi revolver i skraćenu sačmaricu s dvije cijevi, a i od kreatora igre izmuzli smo informaciju da ćemo se u nekim situacijama boriti s po jednim vatrenim oružjem u svakoj ruci. A pljuče će biti moguće na neki način i nadograđivati. Hoće li nešto slično biti moguće s mačem i hoćemo li moći koristiti dva mača kao legendarni japanski mačevalac Miyamoto Musashi za sada nije poznato – no kako smo vidjeli samo prvi level, prvih nekoliko protivnika i oružja igre, to definitivno ne isključujemo.

METAK U MRAKU

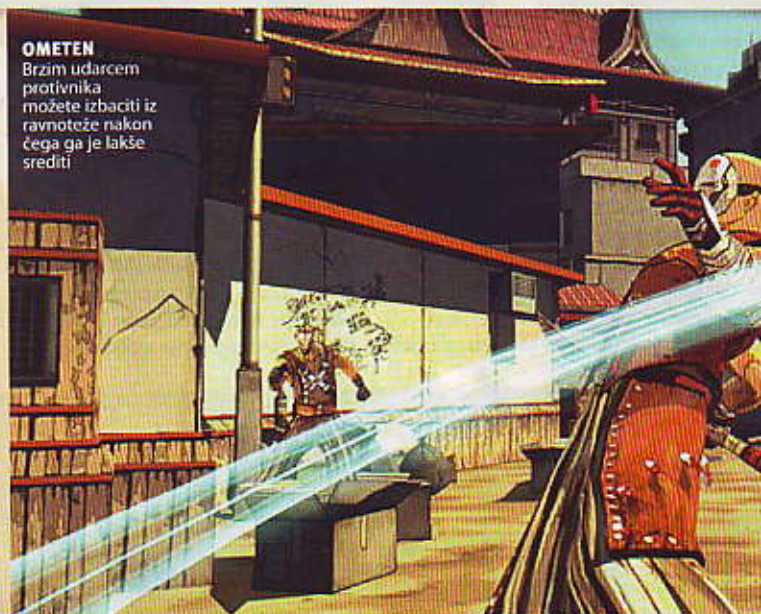
Dok ste daleko, kad se približite, čeka vas hladni celik.



DAJ PAR ČAVALA
S ovakvom alatkom ne treba se igrati

OMETEN

Brzim udarcem protivnika možete izbaciti iz ravnoteže nakon čega ga je lakše srediti



OKLOPLJEN

Neka oružja će u određenim situacijama biti beskorisna.

DRAMATIČAN POVJETARAC

Već i otvorni level sadrži nekoliko dramatičnih scena u



POMOĆ SIROMAŠNIMA

Ne samo ožujka i vozila nego i natpisi i objekti na zidovima priču čvrsto smještaju u sadašnjost

PROMAŠIO

Čak ni najsnažniji udarac ne pomaže ako vam je protivnik izvan dometa mača - koji će trebati naučiti procijeniti



— Red Steel 2 ne treba svrstavati u rang "igara za mahanje" —

NIJE SVE MAČEVANJU

Iako je Red Steel 2 u biti akcijska igra, koja čak i nije pretjerano komplicirana jer jednostavno idete naokolo i borite se sa svakim koga vidite, imali smo priliku vidjeti i avanturističke elemente poput aktiviranja poluge kojom se spušta pomični most ili provaljivanja u sef koje je na zanimljiv način koristilo Wilmote. Naime, da bismo provalili u čelično skrovište, morali smo Wilmote staviti na uho kako bismo čuli tiho klik-klik dok smo polako vrtjeli analognu palicu na Nunchucku. Zanimljiva mini igra,

nadamo se da takvih ima još. Sama priča za sada nije jasno objašnjena, ali saznali smo da je osnovna tema povratak glavnog lika u njegov rodni grad kojim je zavladao skupina kriminalaca. Početna animacija u kojoj ga jedan od protivnika vuče kroz pustinju zavezanog za motor postavlja scenu za okrutnu i intenzivnu akciju koja slijedi, ali, zanimljivo, ni u njoj ni u kasnijim borbama nema prizora krvi, odsijecanja glava ili udova. Naime, Ubisoft nije želio da Red Steel 2 dobije oznaku "18+", pa su takve scene izostale iako bismo ih očekivali kad se radi o brzor borbi ostrim čelikom – posebno pri završnim udarcima koji su bez krvi mnogo manje spektakularni. Ipak, nije sve u realnosti. Ima nešto i u prodaji igre maloljetnicima.

ATMOSFERA NEREALNOSTI

Realnost je definitivno napuštena već onda kad su se kreatori odlučili za cel-shade vizualni stil, za razliku od prvog nastavka koji je koristio mnogo realističniji koncept. Ipak, ne može se reći da je prelaskom na crtanu grafiku ozbiljnost izgubljena – baš naprotiv dobilo se na atmosferi samoće i sukoba s nadmoćnim protivnikom koju svakako podupire činjenica da se mnogi dijelovi igre odvijaju na otvorenom, gdje vam protivnici mogu prići sa svih strana. Koliko smo imali prilike vidjeti, igra se vrti s vrlo visokim brojem sličica u sekundi, a jedan od prvih demoa koji smo isprobali čak je držao stalnih 60 – što akciju čini

ŠTO JE KRENULO PO ZLU?

ORIGINALNI RED STEEL bio je jedna od prvih većih igara nekog nezavisnog izdavača na Wiiju. Ubisoft je u njegovu razvoju imao jaku podršku Nintendo kojem je pak bilo stalo da se dokaže da na njegovoj konzoli mogu uspjeti i igre drugih proizvođača. Relativno lijepa akcija, kombinacija mača i pištolja i priča koja vas smješta u sukob zaraćenih yakuza klanova trebala bi biti sasvim ok, zar ne? Pa, ne, jer mač ste mogli izvući samo na točno određenim mjestima i nije bilo pretjerano spretno za korištenje, leveli su bili dosta linearni i mršavi, a priča gotovo potpuno nezanimljiva. Ne treba zanemariti da je igra ipak pokazala za ono vrijeme inovativni koncept FPS kontrole na Wiiju koji je kasnije usavršen u mnogim drugim naslovima. Ipak, čini nam se da će najvrednija ostavština Red Steela biti upravo pogreške na kojima su njegovi kreatori naučili kako drugi dio učiniti mnogo boljim.



UČITI NA POGREŠKAMA vrlo je važna vještina. Gotovo kao i dobro baratanje katanom.

vrlo glatkom. Ipak, nismo sigurni hoće li ta brzina ostati i u konačnoj verziji ili će morati biti žrtvovana zbog drugih ograničenja.

POVRATAK OTPISANOG

Na kraju ove detaljne analize igre koju ćemo završiti već za nekoliko mjeseci, treba reći da smo vrlo pozitivno iznenađeni cijelim pothvatom. Kompanije obično brzo napuštaju serijale koji se od prvog nastavka ne prodaju u velikom broju primjeraka ili ne dobiju visoke ocjene kritike, a Ubisoft je u ovom slučaju odlučio ostati uz svoj brand, uložiti u njega vrijeme i resurse i učiniti napor da ga ipak pokuša unaprijediti i usavršiti. Izmijenjen vizualni stil, obogaćena borba, precizno prepoznavanje pokreta uz pomoć Wii MotionPlus dodatka... sve to elementi su koji pokazuju da su kreatori igre detaljno proučili što u originalu nije valjalo i pokušali ispraviti svaku pogrešku. Da li su u tome uspjeli i treba li im ponovo dati povjerenje, znat ćemo vrlo brzo, no za sada se čini da će Red Steel postati nešto što je u svijetu igara rijetko kao voda u pustinji: serijal koji se poput feniksa izdignuo iz pepela. A to zaslužuje poštovanje.

Berislav
Jozić



MAČ I MAGIJA

Specijalni napadi koje smo do sada vidjeli nadovezuju se na

PRVO UDALJENE

Neprijatelji s vatrenim oružjem mogu smetati u mačevanju pa ih nije loše počistiti prije početka



Insider

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

Consumer Electronics Show 2010

NEMA RECESIJE
Više od 120.000
posjetitelja došlo
se diviti modernoj
tehnologiji



U SLAVU INDUSTRIJE
Gay Shappiro, predsjednik CEA, organizacije koja stoji iza CES-a, otvorio je sajam dovezavši se na binu Ford Taurusom

CES 2010

PS3D

SONY JE NA ovogodišnjem CES-u prikazao samo jedan pravi novitet vezan uz PlayStation 3, no on je bio značajan: igranje u 3D. Na štandu se, naime, moglo zaigrati Wipeout, Super Stardust HD ili Avat u tri dimenzije što je, prema riječima onih koji su uspjeli doći na red, bilo značajno atraktivnije nego standardno igranje istih igara. Posebno se to odnosi na Wipeout koji uz dodatnu dimenziju dobiva još veći osjećaj brzine, ali, zanimljivo, ne stvara vrtoglavicu. Što se tiče tehnikalija, iz Sonyja poručuju da će PS3 dobiti 3D podršku kroz jednu od budućih nadogradnja operativnog sustava, no nije sasvim jasno hoće li to značiti da će sve postojeće igre biti moguće igrati u 3D (najvjerojatnije ne, nego samo one za koje njihovi kreatori odluče napraviti nadogradnju). Zanimljivo je i da su službenici na štandu tvrdili da će se 3D igrati na PlayStationu 3 moći igrati isključivo na Sonyjev televizorima, što nama zvuči kao pokušavanje prodati vlastite robe. Treba pričekati i vidjeti, no ako baš morate odmah kupiti 3D TV a hoćete na njemu igrati PS3 igre, razmislite o ovom upozorenju. Ili pričekajte bit će jeftiniji.



IGRANJE S NAOČALAMA Ako ih već ne nosite, morate se naviknuti. A ako ih već nosite, morat ćete se snaći.



NIJE ZA GLEDATELJE Gledanje prijatelja kako igra

NAJVEĆI SAJAM POTROŠAČKE

elektronike održava se već dulje od 40 godina i bio je mjesto na kojem su najavljivani revolucionarni tehnološki proizvodi, često upravo prijelomni za svijet videoigara. No ove godine nije se dogodilo ništa takvo. Nije čak bilo ni zanimljivih govora kao onaj iz 2008., kada je Bill Gates najavio da odlazi u mirovinu, a iako se po štandovima motalo dosta slavni i poluslavni faca, Lady Gaga bila je jedina koja se nespustano slikala i reklamirala nekoliko proizvoda. Ipak, ne može se reći da nismo vidjeli ništa zanimljivo.

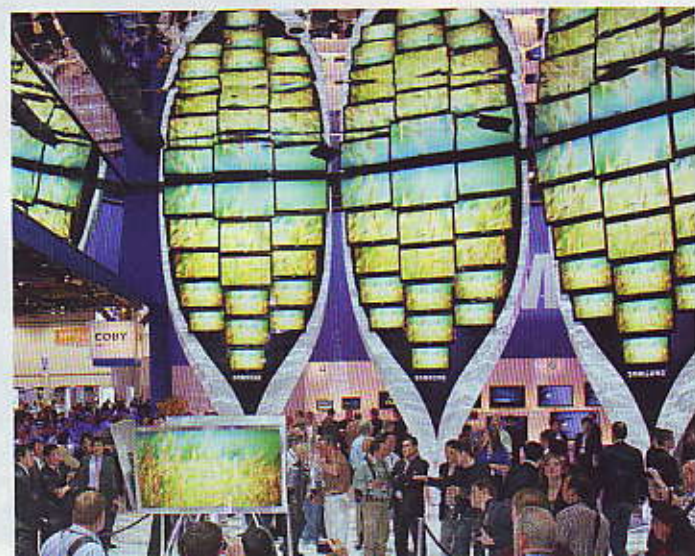
(CES 2010. U BROJKAMA)

Više od

2830
izlagača

PLOČICE I NAOČALE

Dapače, vrlo je lako reći što je bilo ključno na ovogodišnjem CES-u: 3D televizori i tablet računala. I jedno i drugo očekuje se već neko vrijeme i nije prvi put prikazano, no obje tehnologije su konačno "sazrele" za upotrebu. Veliki broj proizvođača





24 Spec Ops: The Line



23 Majin: The Fallen Realm



24 Guild Wars 2



PARROT G DRONE Proglašena jednom od najboljih inovacija sajma, ova igračka leti i ima kameru koja sliku prikazuje na vašem iPhoneu te omogućuje igranje 3D augmented reality zračnih pucanja



O.R.B. Prsten koji vibrira na pozive i SMS-ove te putem E-Ink tehnologije ispisuje tko vas zove ili šalje poruku. Vrhunska stvar.



QUE? Plastic Logicov čitač digitalnih knjiga vrlo je tanak i predstavlja prvu upotrebu nove tehnologije izrade ekrana od plastike

QUE



CES 2010

3D za mase i pojedince

TELEVIZORI KOJI SU sposobni prikazivati 3D sliku razlikuju se tehnologijom od "običnih" LCD-a i plazmi koje sada koristimo. Jer zapravo moraju prikazivati dvije odvojene slike - za svako oko po jednu. Način na koji to rade različit je od proizvođača do proizvođača. Zanimljivo je da su i naočale različite, pa neke jednostavno imaju stakla polarizirana na specijalan način, a druge imaju mehanizam koji određenom brzinom zatamnjuje jedno pa drugo staklo i tako "dopušta" svakom oku da vidi samo sliku koja je njemu namijenjena. Upravo su naočale jedan od glavnih problema 3D prikaza - i jedini koji je za sada nerješiv. Drugi problem - nedostatak 3D sadržaja - riješit će se brzo čim potrošači kupe

dovoljan broj televizora da se izdavačnici isplati kreiranje onog što bi se na njima moglo gledati.



MODELI SONY BRAVIA dolaze s po dva para naočala, imaju XMB sučelje kao PlayStation 3 i stoje od \$2000 na više. Prema nekim testovima najbolje od svih LCD-TV-a reproduciraju crnu boju. I, da, spajaju se na internet.



ULTRATANAK Samsung 9000 debeo je kao prst i dolazi s daljinskim na kojem je mali, na dodir osjetljiv ekran kako biste mogli vidjeti što je na drugom programu prije nego ga promijenite ili pristupiti multimedijским sadržajima i pripremiti ih za prikazivanje



3D PLAZMA Panasonic je prikazao prvi 50" HDTV 3D televizor koji možda nije tako impresivan kao njegova 152" (da, to je 3,8 metara) plazma, ali je definitivno atraktivan

(CES 2010. U BROJKAMA)

Više od

20.000

novih proizvoda

od kojih svaki ima neku prednost (pogledajte specijalne okvire posvećene isključivo tim proizvodima), a prodaja je za neke od modela već započela. Treba li odmah jurnuti po kredit? Pa zapravo i ne jer ni tableti ni 3D TV-i nisu toliko skupi (ako odaberete neki skromniji model), ali ni toliko nužni u ovom trenutku. 3D sadržaja relativno je malo, a činjenica



INFINIA Nova serija televizora iz LG-a debela je manje od 2,5 cm, podržava 3D prikaz te bežično spajanje na internet za pristup multimedijским sadržajima ili Skypeu. Osim toga LG je prikazao model LE9500 koji ima daljinski s kontrolama sličnim Wii-moteu gdje



CELL TV Toshiba televizor ima Cell procesor, hard disk od 1 TB te vezu s internetom, i može određene 2D sadržaje "pretvarati" u 3D. U prodaji je od rujna za

EYEFINITY

Spajanjem na 6 HD ekrana različitih razlučivosti odjednom, ATI je demonstrirao mogućnosti svoje grafičke kartice Radeon HD 5870.



CES 2010

Tanko i prijenosno

TABLET RAČUNALA SU jedan od velikih trendova ovogodišnjeg CES-a iako nitko nije sasvim siguran hoće li se dobro prodavati, tj. postoji li toliko velika potražnja za njima koju bi trebali zadovoljiti brojni

predstavljani modeli. Premda možda nismo uspjeli pobrojati sve, ovdje su svakako najzanimljiviji predstavljeni tableti, pa vi sami odlučite koliko vam je zanimljiv ovakav oblik korištenja računala.



HP TABLET U prodaji od sredine 2010., po cijeni manjoj od \$500, s Windowsom 7 i uz multitouch tehnologiju, HP-ov tablet nije baš najbolje prihvaćen i cijena dionica kompanije pala je nakon što je proizvod najavljen na CES-u.

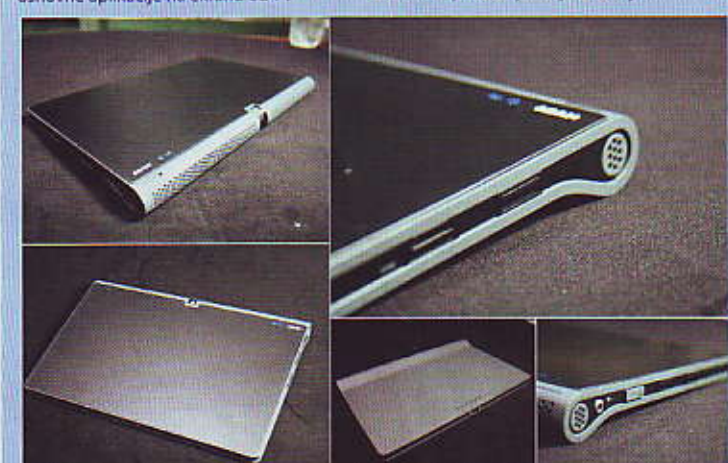


LENOVO IDEAPAD U1 Ovo zanimljivo računalo zapravo nije jedan nego dva PC-ja. Naime, ekran je moguće odvojiti i koristiti kao tablet računalo te on ima vlastiti procesor, dok je drugi procesor u tipkovnici. Očekivana cijena je oko \$1000 a u prodaju dolazi u lipnju.



JEFTINI FREESCALE Iako nije sasvim jasno je li riječ o konceptu ili proizvodu spremnom za prodaju, svakako je riječ o najjeftinijem tablet računalu jer trebalo bi stajati samo \$199 i ponuditi osnovne aplikacije na ekranu od 7".

DASH7 Sonyjevo tablet računalo zapravo to i nije - radi se o uređaju koji neće imati prostor za pohranu sadržaja nego će pristupiti isključivo web aplikacijama te je prije svega namijenjen pregledavanju multimedijalnih sadržaja. 7" ekran, oko \$200 i početak prodaje u travnju.



NOTION INK ADAMS Cijenom od oko \$400 i 10,1" Pixel Qi ekranom koji koristi vrlo malo energije i u kombinaciji sa štedljivim nVidia Tegra čipom, ovo je vrlo ekonomični tablet. A



POZITIVNA PROMOCIJA

Lady Gaga pojavila se na Polaroidovu štandu, ali i reklamirala Monsterove Heartbeat slušalice od kojih prihod ide za sprječavanje AIDS-a u Africi

SCUBA SERIES

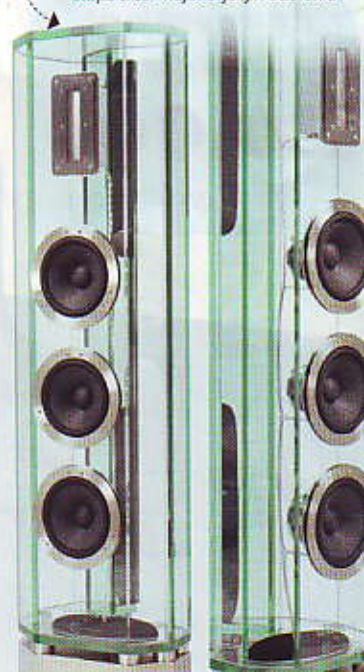
Maska s dvije ugrađene HD videokamere omogućuje 3D snimanje pod vodom



da je nošenje naočala nužno znači da bi prelazak na novu TV tehnologiju mogao biti znatno sporiji nego prelazak na HDTV ako nas proizvođači dodatno ne motiviraju. Na primjer, specijalnim daljinskim upravljačem s vlastitim ekranom na kojem možete pregledavati druge programe prije negoli ih prebacite na veliki TV (Samsung C900). Što se tablet računala tiče, ni kod njih situacija nije sasvim čista - jer ako želite ultraprijenosni uređaj za mail i web, vjerojatno već imate smartphone (iPhone, možda?), a ako želite prijenosno

su trendovi koji će sigurno utjecati na način na koji se igramo, no za sada smje njihova utjecaja još nije sasvim jasan. Kao ni brzina kojom će se odvijati.

ARABESQUE Zvučnici kompanije Crystal Cable napravljeni su od "prirodnog" stakla, a osim što izgledaju vrhunski, kažu da im zvuk otapa srca i najkorisnijih audiofila



(CES 2010. U BROJKAMA)

Više od

120.000

posjetitelja

računalo, laptopa ima svih mogućih tipova. No možda vam se svidi minimalistički dizajn HP-ova tableta ili vas privuče činjenica da Lenovo nudi hibridni laptop koji možete koristiti kao "normalni" prijenosnik, ali i "otkinuti" mu ekran koji dalje koristite kao tablet računalo.

HYBRID MOTION SYSTEM

Ovaj se stolicu pomiče sinkronizirano s akcijom na ekranu i trebao bi vas dobro prodrijeti



SAYGUS VPHONE

Prvi telefon koji na 2.5 G mreži omogućuje dvosmjernu videopozivu pokretan je Android OS-om i proglašen jednim od najprodavnijih ovogodišnjeg CES-a



G940

Logitechov novi sustav za igranje simulacija leta ima force-feedback a baziran je na stvarnom sučelju vojnih i civilnih aviona i helikoptera

NAJMANJE I NAJBOLJE

Najmanje True 5.1 CH slušalice na svijetu s mikrofonom kompatibilne su sa svim konzolama i računalima, naravno



CES 2010

Microsoftova obećanja

STEVE BALLMER i Robbie Bach iz Microsofta održali su zabavnu, ali ne pretjerano informativnu prezentaciju na CES-u te se pohvalili uspjesima svoje kompanije u protekloj godini, i otkrili tek malo noviteta koji dolaze. Za Natal smo tako samo još jednom saznali da dolazi krajem 2010. (ništa o cijeni i igrama koje bi dolazile s njim), a glasine da će Microsoft najaviti svoje tablet računalo zamijenilo je predstavljajući HP-ova tableta na kojem će osnovni alat za pretraživanje biti Microsoftov Bing. Jedina prava novost za svijet igara je najavljena usluga Game Room, koja će obuhvaćati Xbox 360 i PC te omogućiti da kupujemo retro igre i s prijateljima ih igramo na sučelju koje podsjeća na stare arkadne strojeve. Obećano je čak 1000 takvih igara u sljedeće tri godine, no za sada se ne zna po kojoj će se cijeni prodavati.



GAME ROOM Microsoftova varijanta PlayStation Homea s retro arkadnim strojevima aktivirat će se ovog proljeća



STIŽU EKSKLUZIVE Robbie Bach pričao je o brojnim igrama koje izlaze samo na Xboxu 360 te najavio dodatni sadržaj za Modern Warfare 2 koji će prvo izaći na Microsoftovoj konzoli



MIFI 2200

Mobilni Wi-Fi hotspot NoBatel Wirelessa bilo koju lokaciju na pritisak tipke pretvara u internetski raj



MICROVISION

Ovaj mali laserski projektor dovoljno je moćan da prikaže ostru VGA sliku dijagonale do 150"

LIGHT TOUCH

Projektor kompanije Light Blue Optics uključuje sustav detekcije pokreta te na bilo kojoj površini stvara ekran osjetljiv na dodir većine do 10"



[CES 2010. U BROJKAMA]

Više od

5000
novinara

PRIČAM TI PRIČU

CES je, osim predstavljanja proizvoda, poznat i po govorima koje drže najznačajniji ljudi industrije. Tako su ove godine govore održali predsjednik Federal Communications Commissiona (FCC) Julius Genachowski, predsjednik Forda Alan Mulally, predsjednik Intela Paul Otellini, predsjednik Nokije Olli-Pekka Kallavuo i istaknuti predstavnici još nekoliko tehnoloških kompanija, među kojima je nama možda najznačajniji Steve Ballmer iz Microsofta.

Njegova konferencija, na kojoj je sudjelovao i predsjednik Microsoftova ogranka za zabavu Robbie Bach, donijela je praktički jedine značajne novosti vezane uz videoigre na ovogodišnjem CES-u. No ne radi se o nečemu revolucionarnom (pročitajte okvir), pa priču o najvećem sajmu potrošačke elektronike možemo zaključiti tako da priznamo da će ova godina donijeti zanimljive promjene u različitim područjima moderne tehnologije, ali ne i u području igara - barem ne što se tiče hardvera. Softver je već druga stvar, no za revolucionarne najave na tom području morat ćemo pričekati do lipnja i ovogodišnjeg sajma E3. U međuvremenu, na CES-u smo vidjeli mnogo zanimljivih proizvoda koje ovdje ukratko predstavljamo u nadi da će jednom doći i na police naših trgovina. Pogledajte!

GP

[CES 2010. U BROJKAMA]

Više od

800
govornika na više od
250
konferencija

ENELOOP Sanyov bicikl koji sadrži električni motor što ga punite okretanjem pedala proglašen je jednom od najvećih inovacija na sajmu



FPS s respektabilnim uzorima, ali književnim! [PS3/X360/PC]

Spec Ops: The Line

Priroda je odbacila okove, Dubai je u ruševinama, poludjeli američki pukovnik skrivenih ciljeva jedini je ostao stajati, to je Spec Ops: The Line

DOSAD POTPUNO NEPOZNATOM nezavisnom njemačkom studiju Yager Development pripala je uloga da u 2010. predstavlja 2K Games izvan serije AAA naslova kojima će nas 2K ravnomjerno hraniti tijekom svježe započete godine (Mafia II, BioShock 2, Max Payne 3). Zadatak se možda čini nezahvalan kad uzmemo u obzir navedene naslove, ali Yageru bez obzira na to ne fali optimizma. Ipak, spoznaja o razvoju studiju pomalo nam otkriva koliko je 2K Games ambiciozan oko ove igre, no na kraju bismo se mogli svi zajedno ugodno iznenaditi. Na kraju, radi se o uvijek popularnom 3rdPS žanru ubačenom u spektakularno okruženje katastrofično poharano silom prirode, u koje glavni lik kapetan Walker ulazi kao vođa spasilačke grupe. Iako zadatak nije sasvim rutinski, ono što će pripadnici elitne skupine Delta Force zateći na terenu zasigurno nije ono što su očekivali i za što su se pripremali.

PROVOKACIJA

GREG KASAVIN, producent, Cory Davis, glavni dizajner, i Matthias Wieser, umjetnički direktor, zajedničkim snagama ističu kako će Spec Ops: The Line biti igra izrazito fokusirana na naraciju i razvoj događaja, bez obzira na to što se radi o 3rdPS-u. Dapače, Cory Davis bombastično najavljuje SO:TL kao najprovokativniju igru koju ćemo ikad igrati zbog snažnog fokusa na moralnu stranu svakog igrača. To po Davisovim riječima konkretno znači da će igrač vrlo često biti doveden u situaciju da mora donijeti odluku o tome hoće li postupiti moralno ili onako kako ga tjeraju objektivne okolnosti.

HEART OF DARKNESS

AUTORI SU KAO svoje uzore u nastanku igre spomenuli remek-djelo "Srce tame" autora Josepha Conrada te "Apokalipsu danas" kao najpoznatiju filmsku adaptaciju spomenutog romana. U filmu su sjajne uloge ostvarili Martin Sheen i Robert Duvall, a Marion Brando ostao je zapamćen po interpretaciji Waltera E. Kurtza tijekom cijele svoje karijere. Stavljaajući to u tako otvorenu vezu sa slavim književnim djelom ne začuđuje nas što je glavni negativac, odmetnuti pukovnik koji je odbio evakuirati se iz srušenog Dubaja pod izlikom pomoći preživjelim, nazvan upravo Conrad.

ZAPOVIJEDANJE SO:

U SAMOM IZVOĐENJU ima nekoliko vidljivih uzora u drugim igrama. Ipak, to je više subjektivni dojam i ne radi se ni o kakvom kopiranju, nego je to jednostavno smjer kojim se danas kreću shooteri. U svakom slučaju, radi se o igri u kojoj nije isključiv naglasak na upravljanju glavnim likom, nego je igraču dana mogućnost aktivnog upravljanja članovima Delta Forcea. Walkerovim suborcima moguće je odrediti koga da napadnu i kako da to učine, da čuvaju bokove ili da se pregrupiraju. Upravljanje nije nužno jer je AI navodno na raz primjerenoj grupi prekaljenih specijalaca, koji shodno tome znaju korisno djelovati i bez



PRIČA

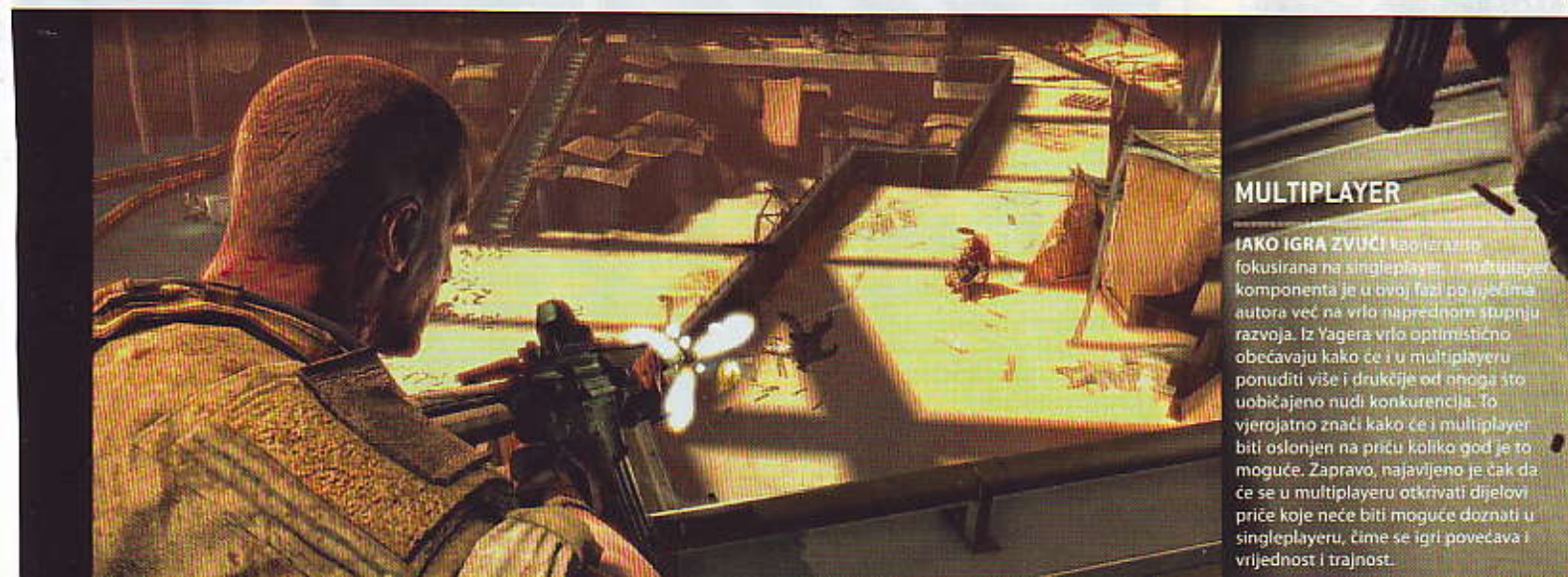
DOGAĐAJI U IGRI odvijaju se u suvremeno doba, a prvi put za mjesto radnje odabran je Dubai. Velike pješčane oluje kojima još nije otkriven razlog, potpuno su poharale Dubai i prekrile ga gomilama pijeska te tako potpuno izmijenile vizuru tog spektakularnog grada smještenog u UAE. Još za vrijeme oluja američke snage počele su evakuaciju stanovništva

a zapovjednu ulogu na terenu preuzeo je pukovnik Conrad. Nakon što su oluje stale i pijesak se slegnuo, elitna jedinica Delta Force predvođena kapetanom Walkerom kreće u spasilačku misiju kojoj je cilj izvući Conrada i njegove ljude iz ruševina Dubaja. Dolaskom na lice mjesta Walkeru ubrzo postaje jasno kako Conrad zasigurno nije onaj kojem će trebati spašavanje.



OKOLIŠ

AUTORI ISTIČU KAKO će okoliš imati vrlo značajnu ulogu u igri te da neće predstavljati samo spektakularnu kulisu na kojoj se odvija napucavanje. U pijesku će primjerice biti moguće sakriti se ili ispaliti eksplozivnu napravu u njega i tako podići veliki oblak prašine. Osim toga, zbog obilnih količina pijeska neće biti uvijek vidljivo gdje se igrač točno nalazi odnosno po čemu hoda, pa su moguća propadanja kroz krovove ili razne druge prolaze. Tako se otvara sasvim novi dio igre, s obzirom na to da su interijeri, osim prostorija uz prozore, uglavnom netaknuti i zadržali su svoj prebogat izgled na kakav smo navikli pregledavajući fotografije interijera Burj al Araba.



MULTIPLAYER

IAKO IGRA ZVUČI kao izrazito fokusirana na singleplayer, multiplayer komponenta je u ovoj fazi po riječima autora već na vrlo naprednom stupnju razvoja. Iz Yagera vrlo optimistično obećavaju kako će i u multiplayeru ponuditi više i drukčije od onoga što uobičajeno nudi konkurencija. To vjerojatno znači kako će i multiplayer biti oslonjen na priču koliko god je to moguće. Zapravo, najavljeno je čak da će se u multiplayeru otkrivati dijelovi priče koje neće biti moguće doznati u singleplayeru, čime se igra povećava i vrijednost i trajnost.



Damir i Bero

Ad hoc na internetu

SONY JE KONAČNO ispunio obećanje i omogućio igranje PSP igara putem interneta čak i kad igra podržava mrežnu igru samo pri direktnom povezivanju konzola. Stvar funkcionira tako da se PSP spaja na internet preko PlayStationa 3 na kojem pokrenete besplatnu aplikaciju adhocParty koja je na PlayStation Storeu dostupna od kraja prosinca.



Ne baš pravi MMO za PS Home

IAKO NAJAVLJIVAN kao prvi pravi MMO za konzolu, Sodium One za PlayStation 3 ispao je kolekcija jednostavnih igara okupljenih oko jedne veće - 3D napucavanja tenkova po imenu Salt Shooter. I oznaka "besplatno" pokazala se uvjetnom, jer ne plaća se samo prvih pet levela, a novac iz vas pokušavaju izvući i mini igre. Ukratko: pogledajte pa sami odlučite. Nas nije oduševilo.



LEGO Universe igriv

NA CES-U u Las Vegasu NetDevil je prvi put javno prezentirao igrivu verziju LEGO Universea. Simpatični MMO izgleda odlično, sadrži neviđeno intuitivno igranje sučelje a u sebi objedinjuje sve poznate LEGO svjetove koji nisu bazirani na filmskim licencama. Posjetiteljima CES-a su ekskluzivno omogućili da se prvi prijave za sudjelovanje u beta testu igre a tijekom siječnja očekuje se otvaranje službenih prijava i putem weba igre.



Majin: The Fallen Realm

Majin ili Trico - tko će prije

The Last Guardian kako ga vide autori Folklore

OK, ZNAMO DA nije korektno uspoređivati igre, pogotovo kad se radi o projektima koji još nisu ugledali police trgovina, no u ovom slučaju ne možemo a ne pitati se - tko je prvi došao na ideju "koja će započeti novu eru žanra kooperativnog igranja s naprednom umjetnom inteligencijom". Team Ico ili Game Republic? Ako ćemo po vremenu objave rada na igrama, onda je to Team Ico koji je The Last Guardian najavio na E3-ju prošle godine - Majin je najavljen na gamescomu, no vi presudite - smatrate li to potrebnim. Nama je svakako drago da se potencijalno vrlo zanimljiva ideja razvija u dva vrlo kreativna japanska studija, a to što obje

spomenute igre izgledaju slično kao Ico i Shadow of The Colossus smatramo vrlo pozitivnim. Majin će tako u Game Republicovoj igri biti mistično biće koje će pomagati malo odraslijem dječaku od onoga iz The Last Guardian. U vječitij borbi svjetla protiv tame glavni lik igre otkrit će tajne izgubljenog kraljevstva u kojem bismo nerijetko trebali rješavati zanimljive zagonetke boreći se s mističnim protivnicima i bossovima. Game Republic, poznat po Genjiu i Folkloreu, obećava zanimljivu fuziju akcije i avanture, ali i stealtha koji će biti nerijetko nužan za prolazak kroz određene dijelove velikog i otvorenog svijeta.

MAJIN je vjerojatni odgovor na pitanje u naslovu, jer je igra najavljena za ovu godinu; Team Ico još uvijek ne želi reći ni približan datum izlaska The Last Guardian



STEALTH iako ni akcije neće nedostajati, autori igre najavljuju stealth kao važnu komponentu uspjeha igranja



Casey Hudson, direktor projekta Mass Effecta, izjavio je kako već rade na završnom dijelu trilogije i na DLC-u za Mass Effect 2.

Dragon Age: Origins - Awakening

[PS3 / X360 / PC]



Prva službena ekspanzija...

... vrijedna pozornosti jer sadržava više od 30 sati nove priče

I NIJE SAMO 30 sati vrijedno pozornosti nego i podatak da ćemo u Awakeningu igrati sa sasvim novim likovima, upoznati novu regiju Amaranthine, proživjeti novu priču te praktički odigrati pravi mali nastavak. I ovaj put će odluke u igri određivati razvoj priče i likova koje je pak moguće učitati iz originala ako ne želite kreirati novog Greya Wardena. Customizacija likova (čiji će maksimalni level biti veći od 35) također je obogaćena opcijama s novim magijama, sposobnostima, specijalnostima i predmetima, a u duhu izmjena očekuje nas i cijeli novi niz neprijateljski nastrojanih spodoba i kreatura. Otkrivanje tajni i pravih motiva Darkspawna bit



Prince of Persia: The Forgotten Sands

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



PONOVO U UNIVERZUMU Sands of Time

Prince i Elike nisu završili priču, na kraj ćemo još pričekati

SVIBANJSKU PREMIJERU filma Prince of Persia pratit će i premijera igre The Forgotten Sands inspirirane univerzom Sands of Time. Kažemo inspirirane jer se priča neće nastaviti nakon The Two Thrones, trećeg dijela svijeta Sands of Time, nego će biti vremenski smještena između prvog The Sands of Time i drugog Warrior Within. Prince će u međuvremenu ovladati novim moćima nad prirodom i vremenom, upoznati nove likove i prikazati nam se u dokazanom Anvil engineu (Assassin's Creed, Prince of Persia). The Forgotten Sands će tako biti druga PoP igra na ovoj generaciji konzola, ovaj put s minimalnom primjnom cell-shaded prikaza, no treba naglasiti kako priča Princea i Elike vrlo vjerojatno nije završila te da ćemo nastavak dočekati nakon The Forgotten Sandsa.

Veliki zaokret ArenaNetova proslavljenog MMORPG-a

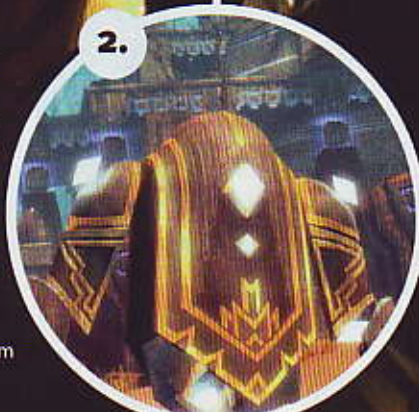
Jedna od najambicioznijih igara u žanru
s naglaskom na vrhunski art

PRVI DIO POJAVIO se u ranim danima vladavine World of Warcrafta i dokazao da čak i sa svojim modelom financiranja koji ne uključuje mjesečnu pretplatu može boraviti daleko izvan njegove sjene. Brojke i masovnu popularnost WOW-a u to vrijeme vizualno izrazito atraktivni Guild Wars ipak nikada nije ni približno dosegao. ArenaNet već tri godine radi na nastavku igre, koji je bez sumnje jedan od najambicioznijih MMORPG-ova danas te ovaj put pretendira direktno na titulu najvećeg i najpopularnijeg naslova u žanru u novome desetljeću. No kako bi to postigli, tvorci Guild Warsa 2 morali su napraviti epohalne promjene u konceptu igre. Prije svega Guild Warsa 2, što se tiče njegova golema virtualnoga svijeta, potpuno različitog od njegova prethodnika, koji će biti potpuno otvoren i integriran te "konstantan" (persistent). U pojednostavnjenoj terminologiji to znači da će svi igrači na jednom serveru unutar jedne kopije svijeta moći zajedno putovati, istraživati i rješavati questove te se međusobno susretati i izvan ograničenih urbanih hubova, baš kako je to bilo primjerice riješeno u WOW-u i sličnim naslovima. Velika novost je to što ćete pri kreaciji svojega lika moći birati između pet rasa. Osim ljudi tu su Charr, Norn, Asura i Sylvari. Svaka će sa sobom osim jedinstvenog vizualnog i kulturnog identiteta donijeti niz ograničenja i prednosti te početi epsku priču Guild Warsa 2 u svojem matičnom gradu u kutku svijeta kojim vladaju njeni pripadnici. Iako je već prvi GW izgledao fantastično, u Guild Warsima 2 na asolutno prvom mjestu po važnosti uz igrivost nalazi se fantastični vizualni dizajn svijeta i svih likova u njemu. Najvažnije stvari koje su zadržane od prvoga nastavka do dvojke su Tyria, virtualni svijet u kojem se igra događa, ne 250 godina kasnije, te itekako važna vijest da ni ovaj put neće postojati nikakva mjesečna pretplata nego će se igra financirati najvećim dijelom iz redovitoga izdavanja velikih expansion packova. Ulazak u fazu beta testiranja očekuje se do kraja godine a izlazak same igre nažalost najranije u prvoj polovini 2011.

1.



2.



3.



DESTINY'S REACH

Priestolnica ljudi i njihovo početno područje u igri, monumentalnoga izgleda i dizajna



ASURA

Guild Warsov ekvivalent gnomova iz World of Warcrafta, oni su također jedna od igrivih rasa

Art of Guild Wars 2

POŽELITE LI UŽIVATI u fantastičnom vizualnom dizajnu svijeta i rasa Guild Warsa 2 te još uz to saznati ponešto novo, to možete učiniti uz Art of Guild

Wars 2. U ArenaNetu su se požurili pa su tu grafički vrlo atraktivnu knjigu već pustili u prodaju po cijeni od 25 eura + poštarina.



1. PET IGRIVIH RASA Za razliku od prvoga GW-a gdje se moglo igrati isključivo s ljudima, u dvojici su dodane još četiri nove superzanimljive rase

2. ARHITEKTURA Svaka rasa, i to prije svega zbog dizajna izgleda i arhitekture, jedinstvena je

3. CHARR Jedna od novih igrivih rasa su i zvjeroliki Charrovi, oni će bez sumnje biti među najigranijim likovima

GP most wanted

1. Mass Effect 2

EA (X360, PC)

Po tko zna koji put na prvom mjestu, ali sada nas od izlaska dijele samo dva tjedna!



2. Heavy Rain

SCE (PS3)

Pojavila se glasina da ćemo u jednoj od prvih DLC epizoda igrati ulogu slijepog čovjeka te se oslanjati isključivo na zvukove koji dolaze iz naših surround zvučnika, zvuči dovoljno ludo da bi David Cage tako nešto i napravio



3. Final Fantasy XIII

Square Enix (PS3, X360)

Čak ni najnoviji super iritantni "MTV pop parade" međunarodni trailer za igru nije nam uspio ubiti entuzijazam



4. God of War III

SCE (PS3)

Uz taktove originala i dvojke u Collection izdanju odbrojavamo dane...



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP foto



38

Metro 2033

Ruske prljave i mračne postapokaliptične vizije u posljednje vrijeme totalno su IN!



Sve se zna

Ovaj mjesec rubrika Focus ne obiluje velikim brojem noviteta jer o svim hitovima koji dolaze u sljedećih nekoliko mjeseci već smo iscrpno pisali mnogo puta. Naravno, to je prije svega zato što se gotovo redom radi o igrama koje su odgađane s kraja prošle na proljeće ove godine, pa smo imali priliku detaljno ih analizirati i prije nego su konačne verzije stigle na naše ekrane. No razlog je još jedan: već prema navici, programerski studiji nisu skloni najavljivati nove igre prije značajnijih izlaza kvalitativnih naslova, kako ne bi od njih odvlačile pozornost. Ali zato će, odmah nakon što se u trgovinama pojave Splinter Cell, Red Steel 2 i druge igre na koje smo ponovo bacili pogled u ovom broju, sasvim sigurno stići vijesti o novim hitovima koje ćemo igrati najesen ili krajem godine. I priča se nastavlja, a povijest se ponavlja. A tko rano rani sam u nju pada. Ima nešto u tim poslovicama.

— Berislav Jazić

32 _ Metal Gear Solid: Peace Walker

34 _ Splinter Cell: Conviction

36 _ Napoleon: Total War

38 _ Metro 2033

GP foto



34

Splinter Cell: Conviction

Samo nas je mjesec dana dijelilo od konačnog izlaska kada ga je Ubisoft ponovo odgodio, ovaj put za travanj



NE PUCAJTE!
Dolazi striptizeta!

Prvi klasični MGS za PSP

Metal Gear Solid: Peace Walker

Odigrali smo demoe i saznali još nekoliko detalja no sve nas to čini samo još nestrpljivijima

IZLAZI 27. SVIBNJA ŽANR STEALTH AKCIJA IGRAČI 1-4 PROIZVOĐAČ KONAMI IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.konami.jp/mgs_pw](http://www.konami.jp/mgs_pw)

IGRALI
smo
PSP
exclusive

Ako ste ljubitelj MGS-a, vjerujemo da ste se potrudili da poslije Tokyo Games Showa dođete do igrivog demoa Peace Walkera a sigurno ste i naknadno s PlayStation Networka skinuli engleski demo s četiri levela ove zanimljive igre. I, jeste li oduševljeni? Mi jesmo.

FACT TABLICA

- tehnički vrlo kvalitetno za prijenosnu konzolu
- direktan nastavak MGS3 i Portable Opsa
- kooperativna grupna igra do četiri igrača
- odabir opreme prije misije – kojih ima više od stotinu
- sistem kamuflaže baziran na kretanju i okolini a ne na odjeći

ZA USPJEŠNE IGRAČE

IGRA JE PODIJELJENA na brojne (prema nekim izvorima ima ih više od 100) kratke misije, a nakon svake će vam biti prikazan ekran s parametrima uspješnosti (brzina, broj eliminiranih protivnika, broj alarma...). Misije će biti moguće i ponavljati, pri čemu situacija koja će vas dočekati neće uvijek biti ista – a i dodatne sposobnosti koje

će Snake stjecati kroz igru trebale bi mu omogućiti nove aktivnosti na već ranije prijađenim lokacijama. Posebno zanimljiv detalj vezan uz vrednovanje misija su nagrade – slike koje možete snimiti na PSP i kasnije koristiti kao wallpaper, a sadržavaju naziv misije i podatke o uspješnosti prikladne za hvalisanje pred prijateljima.



ZA LJUBITELJE DOKAZIVANJA Pokažite da ni sam Snake ne bi bio bolji od vas i dobit ćete slikicu koju možete drugima slati mailom kako biste im to utjerali u nos

VRHUNSKO PRILAGODAVANJE

Ako je moguće zaključivati prema onome što smo do sada vidjeli, kreatori igre (ekipa koja ja radila MGS4 s Hideom Kojimom na čelu) zaista su se dobro prilagodili ograničenjima male konzole.

Grafika je vrlo kvalitetna i detaljna iako znatno više zamućena nego na PS3, pa je Peace Walker najbolje usporediti s MGS2 s PlayStationa 2. Leveli su pak relativno kratki, a lokacije nisu velike, kako bi



SAMO STRPLJIVO
Neprijatelji neutralizirani, sad treba čekati da alarm gore lijevo prestane odbrojavati



PLJAČKANJE LEŠEVA
I dalje je nasa omiljena zanimacija. Pazite, predmete možete pokupiti samo kad čučite.



LIKOVİ, POZNATI I NEPOZNATI

U PEACE WALKERU upoznat ćemo i neke nove face o kojima se još ne zna mnogo, osim kako se zovu. Ako ste igrali serijal MGS, neke likove ćete prepoznati, no još nije poznato u kakvoj su vezi sa Snakeom. Ne buniimo se – otkrit ćemo sve na početku ili na kraju. Sadržaj koji...



NAKED SNAKE



AMANDA



KAZUHIRA



RAMÓN



HIEFY



GOLDMAN



AKE, SNAKE,
AAAAAKEEEEEEEI
imo kako to
i nikad to
no voljeti čuti



UTARNJE UBACIVANJE
Nedostatak sjena malo kvari
atmosfera, no PSP ipak
nameće neka ograničenja



CÉCILE COSINA



PAZ ORTEGA

se omogućilo da stanu
u ograničenu memoriju
PSP-a. No izostao je osjećaj
ograničenosti – prije svega
zbog dobrog dizajna i vrlo
kratkog učitavanja između
lokacija jednog levela.
Također je izostala i potreba
za prigravaranjem kameri,
tako česta kod 3D igara na
prijenosnim konzolama.



POVEZANE PIKULE
Pri prelasku s
lokacije na lokaciju
učitavanje je
minimalno i nimalo
ne smeta



VIDLJIV I U MRAKU
Indeks kamuflaže
gore desno mijenja
se ovisno o vašem
položaju i pozadini



OKLOPLJEN ILI GOL

IAKO NE MOŽETE sami birati svaki komad
opreme, igra nudi odabir između nekoliko
predefiniranih konfiguracija opreme koju
možete ponijeti u misiju. Tako možete
odabrati oklopljenog Snakea koji može
podnijeti više protivničkih hitaca, ali je
znatno sporiji i glasniji, ili "golog" Snakea
koji praktički nema odjeće, ali je iznimno
tih i brz. Svaka od kombinacija ima neke
prednosti i mane, a između njih ćete birati
ne samo ovisno o vlastitim preferencijama
nego i tipu misije koja vas očekuje.



OGRAĐENA SLOBODA IZBORA Neki
bi sigurno voljeli da svaki detalj mogu
odabrati sami, no i unaprijed pripremljeni
setovi opreme daju sasvim dovoljno
slobode



gljive je prirodnije, no i ovako stvar
vrlo dobro funkcionira. A akcije koje
Snake izvodi automatski ovisno o
kontekstu u kojem se nalazi – na
primjer blizini protivnika, predmetu
koji drži u ruci, načinu na koji se kreće
i slično – nešto su na što se vrlo lako
naviknuti. Dakle, ne "gotovo ugodno
kao" nego zaista poput bilo kojeg MGS

PRONAĐITE PRIJATELJA

Što se tiče kooperativne komponente,
koja je i ključni fokus Peace Walkera,
nadamo se da će se vidjeti i u budućim
nastavcima. Leveli su dizajnirani tako
da pri igranju udvoje na raspolaganju
imate dodatne putanje kroz njih, a kad
se približite partneru, otvaraju vam se
najrazličitije mogućnosti interakcije.
Jedna od najzanimljivijih je zajedničko
kretanje pri kojem "vaš" Snake slijedi
suborca a da ga direktno ne kontrolirate,
pri čemu možete pucati na neprijatelje
u pokretu. Naravno, pomoć u penjanju
na zidove, razmjena oružja i međusobno
liječenje se podrazumijevaju. A ako
imate PS3, s Ad Hoc Party mrežna igra
trebala bi biti dostupna i preko interneta.

ZA PETICU

Od ostalih koncepata, kamuflažni
indeks sličan onom iz Snake Eatera, ali
ovisan samo o brzini kretanja i podlozi,
jako nam se sviđio jer je jednostavan
i efikasan, ali za sada još nismo vidjeli
sustav razvoja lika koji je Kojima obećao,
pa to ostaje nešto što moramo otkriti
u konačnoj verziji igre. A automatsko
nišanje koje tek nježno "prilagođava"
položaj nišana pa se možete
uvjeravati da sami tako
precizno ciljate vrhunska
je fora. Ma, da zaključimo:
cijela je igra puna dobro
osmišljenih detalja, bogata
skrivenim bonusima i do vrha
krcata sadržajem – pa priznajemo
Kojimi da nije lagao kad je
rekao da je Peace Walker dobio
tretman "petice" i da je jednako
kvalitetan kao nastavci na velikim
konzolama. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Iako neće oduševiti one koji MGS od ranije nisu
voljeli, ovo je vrhunski kvalitetna stealth akcija
koja ni jednog fana neće ostaviti ravnodušnim

FOTO NAJAVA

piše Darko Botić

Splinter Cell: Conviction

Demonstriran je kooperativni mod koji je iščekivanje novog Splinter Cella učinio višestruko mukotrpnim

IZLAZI TRAVANJ PROIZVOBAČ UBISOFT MONTREAL IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://WWW.SPLINTERCELL.COM/](http://www.splintercell.com/) PLATFORME X360 / PC

Baš kad smo pomislili da o Convictionu znamo gotovo sve, Patrick Redding i ekipa iz Ubisoft Montreala kao da nam poručuju: "OK, blagdanska gužva je prošla, niste valjda mislili da ćemo vam dopustiti da zaboravite na našu igru", te tako prezentiraju kooperativni multiplayer mod igre o kojem se naveliko šušalo i spekuliralo, a zapravo je malotko očekivao ovako perspektivnu komponentu. Ono najzanimljivije - coop je zasebna kampanja u kojoj nećemo kontrolirati Sama Fishera, te će biti predstavljena kao prolog u radnju Convictiona. I zadnje ali ne i najmanje važno - to nam neće dodatno naplatiti kao DLC.

ZELENO I CRVENO



RADNJA COOPA JE smještena nekoliko mjeseci prije Fisherove glavne misije, a zaplet se vrti oko nestalih bojnih glava na području bivšeg Sovjetskog Saveza, gdje avantura dvojice agenata započinje. Third Echelon je primio dojavu o nuklearnim bombama, te na zadatak šalju svog agenta Archera, a kako bi izbjegli potencijalni rat, u ovom će im se zadataku pridružiti najveći rival, ruska organizacija Voron, pa će tako Archer dobiti partnera, agenta Kestrela.

PRAGMATIČNI TANDEM



"MARK AND EXECUTE", sposobnost koja omogućava Fisheru brzo i efikasno smaknuće nekoliko prethodno markiranih protivnika, u slučaju coopa prima posve novu taktičku dimenziju. Prikazano je kako Archer i Kestrel obilježavaju nekoliko protivnika, te nakon nekoliko stealth killova i šuljanja

DVIJE IGRE U JEDNOJ?



OSNOVNI CILJ RAZVOJNOG tima bilo je stvaranje moda koji će se doista osjećati kao dio igre, a ne kao odvojena multiplayer komponenta koju bismo vjerojatno ignorirali dok ne završimo kampanju. To ovaj put neće biti slučaj, prije svega zato što je kooperativni mod prequel koji će tako obogatiti priču. Najviše nas je iznenadio podatak da će trajati otprilike 5 do 6 sati, da ćemo ga biti u stanju igrati online i u split-screenu, pa čak i solo, i to u ulogama novih likova.

NOVO ISKUSTVO



SADA SE SAMO prisjetite da se Fisherova misija odvija u Washingtonu, što znači da se u ulozi ovog neobičnog tandema nećemo šuljati po istim lokacijama. Kooperativni mod odvijat će se na originalnim mapama (njih ukupno četiri), gdje ćemo stupiti u kontakt s brojnim likovima kojih u Samovoj priči neće biti, a ubisoftovci tvrde da bismo u svakoj trebali provesti otprilike sat i pol vremena.

RAINBOW SIX: CONVICTION



NAKON ODGLEDANE DEMONSTRACIJE teško je ne povući paralelu s Rainbow Sixom, ponajprije zbog idealne kombinacije opreznog taktičkog pristupa i uzbuđljivog napucavanja. No s druge strane, ovo je Splinter Cell, a korištenje gadžeta poput EMP naranče koja je uništila svu elektroniku u jednoj prostoriji, te istovremeno kooperativni



KAMPANJE Ako nam je 'kratka' talijanska kampanja oduzela nekoliko dana, bojimo se pomisliti što će biti s nama kad uskočimo u europsku

Le petit caporal: Total War

Napoleon: Total War

PC exclusive **IGRALI SMO**

Opovrgnimo stereotip o kukavički isprepadanim Francuzima i zaigramo u ulozi jednog od najvećih ratnih stratega u povijesti

IZLAZI 19. VELJAČE ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-8 PROIZVOĐAČ THE CREATIVE ASSEMBLY IZDAVAČ SEGA [HTTP://TOTALWAR.COM/NAPOLEON](http://totalwar.com/napoleon)

Otkako je serijala Total War, prvi put ćemo službeni nastavak zaigrati tek u razmaku od jedne godine, što nas je kao fanove iznenadilo koliko i prva Valveova najava Left 4 Dead 2. Navikli smo na to da čekanje od barem dvije godine skrati jedna opsežna ekspanzija, pa smo donekle razočarani činjenicom da je nedavno recenzirani Warpath kamuflirano odigrao tu ulogu. Upravo zbog tog nestandardno kraćeg razvoja, Napoleon je ujedno i jedini nastavak Total Wara koji nas nije ostavio bez daha, čisto iz razloga jer se radi o istom engineu, istim mehanikama i potpuno istom pristupu kao i u Empireu kojeg smo se pošteno naigrali.

NAPOLEONOV KOMPLEKS

Nakon detaljnog proučavanja preview-build verzije, možemo reći da definitivno nismo razočarani. Štoviše, uzbuđeni smo kao i obično kad je o novom Total Waru riječ, iako ovaj unosi primjetno niži broj značajnijih noviteta. Nastavljajući trend koji je postavio Empire, nastavak će također pratiti dvije velike zasebne kampanje koje će se fokusirati na bitke Napoleona Bonaparte u Italiji (od 1796. do 1797.) i Egiptu (godine 1798.). Odigrali smo ovu prvu i vrlo smo zadovoljni njenom kompleksnošću i zanimljivije prepričanom pričom od one prethodne, američke. Kao zasebna "rubrika" Napoleonove priče je najpoznatija bitka kod Waterlooa, koju je izgubio, zajedno s gotovo 50 tisuća svojih vojnika, a taj ćemo ishod ovoga puta biti u stanju promijeniti. Dakako, ne smijemo zaboraviti na trademark Total Wara, na Grand kampanju koja je za ovu prigodu preimenovana u europsku kampanju, u kojoj sudjelujemo u razdoblju od 1805. do 1812., a iz koje ćemo kao pobjednici izići na klasični totalwarovski način - dominacijom.

FACT TABLICA

- Napoleon: Total War nije kampanja, nego službeni nastavak
- dvije Napoleonove kampanje ekvivalent su Empireovu Road to Independenceu
- grand kampanja, The Mastery of Europe, odvija se u razdoblju od 1805. do 1812.
- vremenski razmak u potezima smanjen je sa 6 mjeseci na 2 tjedna
- više od 330 novih jedinica
- novi multiplayer modovi i bolja online podrška putem Steama

KOL'KO PARA...

IAKO JE RIJEČ o istom onom engineu koji je pokretao Empire, uistinu je veliki trud uložan u tehničku stranu igre, pa je tako nekima od nas Napoleon: Total War predstavio suočavanje s neprijateljom činjenicom da se prije izlaska konačne verzije moramo opremiti novim komponentama za računalo. Uzimajući u obzir i neoptimiziranost radne verzije koju smo igrali, Napoleon je hardverski vrlo zahtjevana igra odlučite li je pokrenuti na nativnoj rezoluciji i grafičkim ultra postavkama. Ono što ćete u tom slučaju dobiti jesu vrlo detaljne, vizualno realistične bitke i prekrasna strateška mapa.



STRAH NAS JE jer Creative Assembly

POTEZI 5 obzrom na kratko razdoblje u kojem se kampanje odvijaju, potezi će sada sa 6 mjeseci biti smanjeni na razmak od samo 2 tjedna



RATNI SIMULATOR
Vremenski uvjeti i teren će ovoga puta igrati bitnu ulogu u svakoj bitki. Primjerice, topovi neće funkcionirati kako treba jednom kad barut pokisne.

GENERAL
Uvijek ide zadnji u bitku, jer smrt generala ubitačan je udarac na moral jedinica

nije bilo, no spomenuta talijanska je poslužila kao prikladan uvod iz kojeg zaključujemo da su se momci iz Creative Assemblyja još više potrudili u stvaranju realistične i povijesno precizne radnje, u čemu Total War nikada nije briljirao. Tomu pridodajte i ukupno 322 jedinice od kojih su sve nove i od temelja stvorene, te brojne nove građevine, ličnosti i nikada ljepšu i detaljnije dizajniranu stratešku mapu.

unaprijeđena dodatnim statističkim opcijama, pa će tako o odnosima dviju nacija odlučivati brojnjiji faktori, od religije, preko međusobnih povijesnih nedaća i poštovanja prema trenutačnim vladarima, do razlika, odnosno sličnosti u programima i načinu vladanja. Uloga diplomacije bi također trebala biti nepromijenjena, a govoreći iz vlastitog iskustva, smatramo da će talijanska i Empireova bitka

LEGITIMNI NASTAVAK



JEDINICE Više od 330 novih jedinica (uključujući i one bonus), razvijenih od nule, u samo godinu dana



AI Protivnik se više neće predavati bez borbe, a čak i kad pregazimo sve njihove suborce odlučit će se na ovakve očajničke, no opake formacije



ZOOM-IN Golema količina detalja i specifičnosti na gotovo svakom trećem-cetvrtom vojniku u postroji

DIPLOMACIJA O diplomatskim odnosima ovaj će put ovisiti niz dodatnih faktora



IMPERIJ UZVRAĆA UDARAC

SLJUDEĆI DANAŠNJE TRENDOVE, Napoleon: Total War pojavit će se i u svom ograničenom kolekcionarskom izdanju. Uz igru, u paketu naziva "The Imperial Edition" nalaze se ilustrirana zidna biografija Napoleona Bonapartea te redeem kod za Steam, naziva "Heroes of the Napoleonic Wars", kojim ćemo "otključati" deset novih, ekskluzivnih jedinica. Ali to nije sve! Kupnjom Imperial Editiona ili obične verzije koja stiže u trgovine dobivamo drugi redeem kod, paket "Elite Regiment" koji sadrži dodatnih pet jedinica. Cijena te kolekcionarske verzije je tek deset eura veća od "obične", odnosno 49,99€.



DODATNE POVLASTICE Kupnjom Imperial Editiona preko Steama dobit ćete potpuno besplatan primjerak Medieval II: Total Wara uz elitnu jedinicu Royal Scots Greys

kampanjama nego u onoj europskoj. Stabilna ekonomija je oduvijek bila preduvjet za dominaciju u Total Waru, pa tako i ovdje dolazi do još većeg izražaja. Nije moguće postići uspjeh konstantnim ulaganjem, nego je ulaganja potrebno pametno rasporediti i uskladiti s vlastitim potrebama. Bolja infrastruktura je nužna za plodnije trgovanje, a potrebno je paziti i na održavanje balansa između izgradnje vojne sile i zadovoljavanja običnog puka i plemića. Dodatna regrutacija zahtijeva veće troškove, kojima je u susret moguće izići daljnjim ekonomskim napretkom i povećavanjem poreza, čime puk neće biti zadovoljan, a pobune i građanski ratovi su zadnje što želite. Također, pri osvajanju

njihove blagodati, odnosno potencijalno gospodarsku ili ekonomsku važnost, jer zauzimanjem pojedinih regija igrači dobivaju karakteristične bonuse. Time se Napoleon još više fokusira na strateški promišljene i dobro odabrane mete, budući da nakon osvajanja svakog grada i regije slijedi dodatno ulaganje, obnavljanje i ojačavanje vojne snage, te stabiliziranje politike, ekonomije i gospodarstva. U prijevodu to znači da Napoleon zahtijeva još više vremena i posvećivanja pažnje detaljima, što totalnu dominaciju Europom čini gotovo nemogućom misliom.

Iako se teoretski nisu mijenjale još od Shoguna, bitke u Total Waru oduvijek su bile taktički zahtjevnije i kompleksnije, unatoč AI-u koji je s vremenom postajao sve predvidljiviji i bugovitiji. Iako ćemo se na bitke detaljno uskoro osvrnuti u recenziji, bitno je naglasiti da su impresivne i oduševljavajuće, jednim dijelom zbog do sada neviđene detaljnosti, drugim zbog podjednako iznimne masivnosti i složenosti, pogotovo u slučaju nezaboravnih povijesnih bitki Napoleona Bonapartea. Možda nećemo dobiti potpuno novi Total War kakav bismo očekivali, no gomila poboljšanja, vizualnih unaprjeđenja, dorađene pomorske bitke te nikada brojnije količine različitih jedinica koje bi igranje s drugim frakcijama ovaj put doista mogle učiniti primjetno različitim igračim iskustvom, čine i ovaj nastavak potencijalno vrhunskom strateškom poslasticom u 2010. **Darko Botić**

GP FOCUS

Realno gledajući, sve ono što smo željeli od ekspanzije dobit ćemo u posve novom nastavku, pa se nakon odigranog prelijeva novim kampanjama, jedinicama i bitkama za dominaciju Europom itekako veselimo

FOTO NAJAVA

piše Goran Maravić

Metro 2033

Nuklearni rat je izbrisao velik dio Moskve, a jedini preživjeli su skriveni u hodnicima duboko pod zemljom izgrađenog željezničkog sustava. Ogroman sustav stanica i hodnika podijelio je preživjele po ideologiji, vjeri, poslu i nadi u bolje sutra

IZLAZI 19. OŽUJKA PROIZVOĐAČ 4A IZDAVAČ THQ [HTTP://metro2033game.com/](http://metro2033game.com/)
PLATFORME X360 / PC

Mladi ruski autor Dmitrij Gluhovski napisao je postapokaliptični znanstvenofantastični roman 2033 koji pokazuje Moskvu nakon nuklearnog rata. Točnije pokazuje preživjele u sustavu podzemne željeznice koji je izgrađen za Sovjetskog Saveza upravo kao sklonište u slučaju takvog sukoba. Ljudi još uvijek ne smiju izaći slobodno na površinu pa su pod zemljom formirali svijet sa svim manama kakve poznajemo i mi danas. Stanice metroa se dijele prema poslovima koje obavljaju, idealima u koje vjeruju, imovini koju imaju.

Igra pokušava ponovo kreirati taj svijet stalkerovskom estetikom, što nas nimalo ne začuđuje jer su mnogi developeri ukrajinske kuće 4A radili i na Stalkeru. Žanr u koji možemo smjestiti Metro 2033 je FPS, ali sa snažnim primjesama RPG-a i avanture. Naime, radnja i igranje neće biti otvoreni kao u Stalkeru (usporedba se nameće sama od sebe) nego linearni, jedan zadatak će otključati sljedeći i po strogo definiranom scenariju Igrač će napredovati kroz igru. Bogata priča i sitni zadaci samo će bolje ilustrirati svijet u kojem se igra događa.

GLAVNI LIK



GLAVNI LIK IGRE je mladić Artyom. On se ne sjeća kako izgleda plavo nebo jer se u podzemlje sklonio kao dijete. Odrastanje u tako sirovim uvjetima učinilo ga je idealnom životinjom za preživljavanje u njima.

VANJSKI SVIJET



MOSKVA JE SRUŠENA i radioaktivna. Izlazak je moguć tek sa zaštitnim odijelima. Kretanje tako opremljenog lika bit će otežano. Developeri su je zamislili bliže realnosti nego skakanju i jurnjavi dostojnim Unrealu ili Quakeu.

MJERNE NAPRAVE



STATUS OPASNOSTI OKOLINE, smjer u kojem se treba kretati i slične podatke igrač neće crpiti iz spartanskog HUD-a u igri nego iz naprava koje glavni lik nosi sa sobom. Da bi se

MECI



JEDINA VALUTA U kojoj se izražavaju vrijednosti svijeta u Metrou 2033 su meci. S njima se trguje, ali i bori. Igrači će biti prisiljeni

STANICE



SVAKA STANICA METROA s godinama zatočeništva pretvorila se u zasebnu naciju. Svojem putovanjem kroz podzemlje Artyom će zapravo putovati oko svijeta. Stanovnici metroa ne znaju što se dogodilo s ostatkom svijeta niti ih je briga. Oni se brinu o svom preživljavanju i sami su sebi cijeli svijet. Autor knjige kaže da nas očekuje iznenađenje na stanicama koje vode do sjedišta KGB-a.

INTERAKCIJA



4A NAJAVLJUJE DA će iznimno biti važna komunikacija s drugim likovima. Tako ćemo tonuti u priču i proniknuti u mračne tajne metroa. Jedino će tako biti moguće napredovati kroz radnju igre unatoč činjenici da akcija zauzima dobar dio igre – samo akcija nije dovoljna.

AKCIJA

IZDAVAČ JE NA vrlo važno mjesto postavio akciju u igri. Stav THQ-a je da su RPG i avanturistički elementi u redu, ali tu mora biti i dobra doza pucačke zabave. Na žalost pasioniranih pucača metaka neće biti napretek. Osim što se njima trguje pa su dragocjeni, 4A je odlučio ubaciti malo survival horror štihla u igru, a to znači vječnu dilemu da li pucati i potrošiti dragocjenu municiju ili nalutati napadača nekom toljagom. Fanovi serijala Resident Evil znat će o čemu se radi.

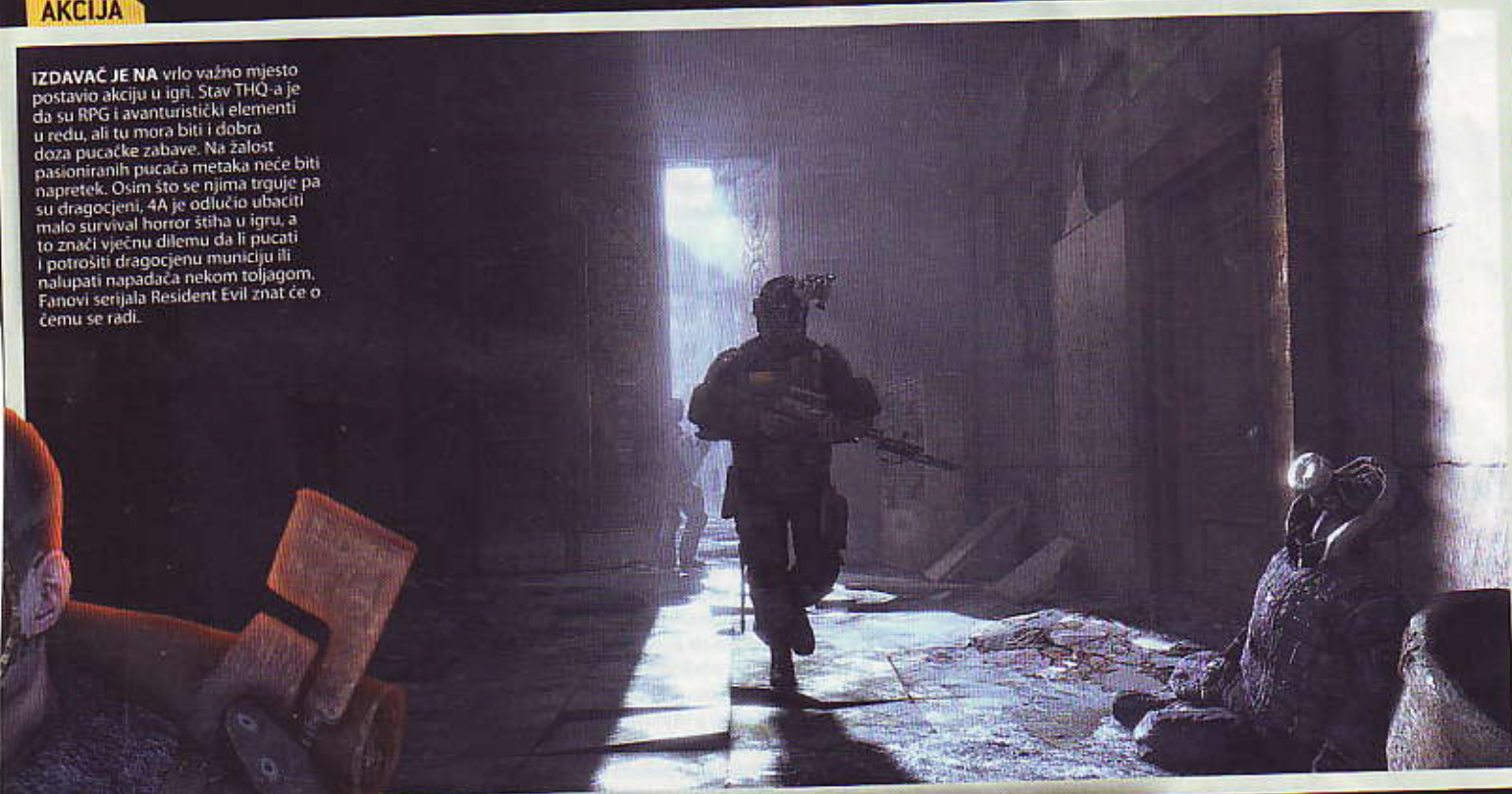


FOTO FINIŠ

ATMOSFERA KOJU OBEĆAVA književno djelo Dmitrija Gluhovskog bit će prava poslastica za ljubitelje postapokaliptičnog žanra. Trebali bi se namiriti i ljubitelji akcije jer izdavač THQ ne skriva svoj sukob s autorom književnog predloška oko simplifikacije igre i uklanjanja svih političkih alegorija. Na svu sreću obje strane su se dogovorile oko priče i detaljnog prikaza svijeta koji čini Metro 2033. Kao ljubitelji Stalkera očekujemo mnogo od ove igre, iako smo svjesni da se radi o malo drukčijem pristupu. Nadamo se samo da bugovi i sitne pogreške neće moriti i ovu igru kao što je to bio slučaj sa Stalkerom. Možda onda vidimo i Metro 2034 (knjiga je već napisana).





Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Nekoliko godina koje su od Cambridgea napravile centar svijeta, da bi se on kasnije nakratko preselio u Silikonsku dolinu. Od tada se u svijetu kompjutera ništa značajnije nije dogodilo

Micro Men

Eto, napokon sam i ja odgledao tu smiješnu dramu, krivo reklamiranu kao dokumentarac, emitiranu krajem listopada na BBC4. Budući da sam očekivao dokumentarac u najpreciznijem BBC stilu, nemalo sam se iznenadio vidjevši da je Micro Men igrana drama. A morao sam ga pogledati jer je Micro Men priča moga djetinjstva i prve generacije klinaca zaludjenih informatičkom revolucijom, iliti kompjutorima, iliti, kako su to tih godina voljeli zvati- mikro kompjutera.

Film obuhvaća tek nekoliko godina izuzetno važnih u povijesti kako informatičke tehnologije, tako i igranja, a glavni likovi su Clive Sinclair i nama nešto manje poznati Chris Curry. Priča počinje 1977. s već poznatim izumiteljem i vlasnikom firme Sinclair Radionics, čuvenim po revolucionarnim elektroničkim proizvodima kao što su ručni kalkulator (smanjili su mu veličinu zamjenjujući tadašnje ogromne baterije onima iz slušnih aparata), prijenosnim džepnim televizorom (morali ste se dobro potruditi gurajući ga u džep od jakne), a kasnije i legendarnog Black Watcha, ručnog sata s kalkulatorom (šteta što većina nikada nije radila). Ah, divnih li godina mikro entuzijazma i proizvoda u kitu... No, Clive Sinclair, dakle, nezadovoljan kontrolom nad firmom, dio koje je radi financijskih teškoća morao prodati vladinom fondu za elektroniku, baca telefon kroz prozor. Nisu mu više htjeli davati pare za električni auto budućnosti koji je uporno htio napraviti! Hm, digresija: za nas je Clive Sinclair bio Bog. Znali smo da je genijalan, ekscentričan i pomalo lud, što uvijek ide zajedno, pogotovo radi inzistiranja na svojem omiljenom projektu električnog automobila, ali da se tako tiranski ponašao prema zaposlenicima, i mogao biti toliko neugodan čak i prema najbližima, to nismo znali. Prava bačva puna baruta! Vidjevši da je financijski vrug odnio šalu, Sinclair otvara još jednu sestrinsku firmu, Science of Cambridge, u kojoj na čelno mjesto postavlja najodanijeg suradnika Chrisa Curryja. Curry se sljedeće godine dobro zapalio za razvoj i proizvodnju mikro kompjutera i njihovu prodaju u kitu. Nažalost, Sinclair u tome nije vidio budućnost, jer već se opekao s New Brainom čija bi izrada i konačna cijena bila znatno skuplja no što je on planirao. "Kompjutor?! Zašto bi netko htio kompjutor u kući?!" Uglavnom, nakon jedne od takvih svada, prijatelji i suradnici se razilaze, a Curry s prijateljem Hermannom Hauserom malo dalje u Cambridgeu osniva Cambridge Processor Unit Ltd (danas znakovite

kraćenice CPU). Curry i Hauser okupljaju tipični geek tim studenata koje su kupili s faksa i rade na svom prvom mikro kompjutoru koji će se zvati Acorn, djelomice radi simbola industrije koja se razvija, a najviše, po Curryevim riječima, kako bi u katalozima i imenicima bili ispred Applea, firme koju su osnovali neka dvojica američkih čudaka napravivši kompjutor u garaži. Po današnjim apsolutno sterilnim standardima izrade dijelova koji se ugrađuju u kompjutor, Acorn Atom bio bi plod informatičkog paganskog rituala, nastao na ploči iznad koje je s čikovima u ustima neprestano radilo nekoliko dugokosih manijaka. Scena iz filma najbolje opisuje nastanak Acorn Atoma- Hauser donosi hranu iz kineskog, a ekipa s alatom koji već ima u ruci, umjesto štapića, jede rezance iz kutija, jedan s klijestima, drugi s ispitivačima napona, treći s dva odvijaca...

No i Sinclair se grize radi prekida s Curryem i nimalo mu ne bi bilo drago izgubiti titulu kralja minijaturizacije i jeftine prodaje u kitu. Izdaje naredbe svojim suradnicima, i već 1980. lansiran je ZX80 (79.95£ u kitu i 99.95£ u gotovom paketu- važno je ne prijeći barijeru od 100 funti!) od kojega će sljedeće godine nastati ZX81, mnogima od

iz jednog jedinog prozaičnog razloga- za njega je napravljena Elite, najbolja igra svih vremena, koju smo mogli zaigrati tek nekoliko godina kasnije, na Commodoreu i Amigi.

Glad za mikrokompuorima ne prestaje, a Sinclair 1982. izbacuje ZX Spectrum, te radi ogromne potražnje postaje milijuner, samo par mjeseci kasnije od Curryja i Hausera. No strašno je razočaran načinom kojim se tretiraju njegovi proizvodi- Spectrum uglavnom služi za igranje nekakvih glupih igara, kao uostalom i svi do tada poznati kompovi, i tada izgovara čuvenu rečenicu: "Neće me valjda povijest upamtiti kao čovjeka koji je milijunima djece omogućio igranje 'Jet Set Willyja'". Pokušava napraviti QL, komp za ozbiljne poslovne ljude, ali stiskanjem svojih inženjera i nenormalnim požurivanjem rokova, QL-ovi nisu pouzdani, stalno se kvare (u starom Sinclairu stilu), pa tako nikada nisu ispunili svoj zadatak. Nema veze, sada već Sir Sinclair sve zaradene milijune troši samo na razvoj svojeg električnog automobila C5.

I ubrzo bankrotira, kao i Curry, koji je napunio skladišta kompuovima koji nikada nisu otišli u dućane. Došla su neka nova doba i neki veći igra

Kompjutor?! Zašto bi netko htio kompjutor u kući?!

nas prvi komp na koji su položili prstić. Sinclair, zabavljen natjecateljskim duhom, objavljuje novu odluku: u sljedećih će nekoliko godina svaki dom u Britaniji imati jedan mikro kompjutor!

Novi zaplet u rivalitetu nastaje kada je britansko Ministarstvo prosvjete s BBC-em odlučilo financirati projekt kompjutorskog opismenjavanja u vidu obrazovne serije (možda bi netko trebao objasniti bivšem ministru i predsjedničkom kandidatu Primorcu da govorimo o kraju 1981!), a za opismenjavanje o kojem nitko u vladi i BBC-u nije imao pojma trebao je i kompjutor na kojem bi se radilo, da bi se isti u stotinama tisuća komada prodao školama, te je raspisan natječaj na kojem je svojim BBC modelom pobijedio Acorn. BBC je u skućenoj sobici Acorna zaista skopan u četiri dana, a Sinclair je zaista nadmeno vjerovao da će radi tako kratkog roka, BBC na kraju doći njemu na noge i moliti ga za suradnju. BBC Micro je kasnije razvijen u nekoliko varijanti i bio vrlo skup, čak 400£, te nam je ostao nedosanjani san

koji su mislili samo na biznis. I Sinclair Research i Acorn prodani su Amstradu, odnosno Olivettiju, za smiješnih 5 milijuna funti. U nekoliko godina od proizvođača elektronike u kitu postali su multimilijuneri, te su se ubrzo vratili na početak. Curry je osnovao kompaniju koja se bavila čip karticama i elektronskim novcem, a Sinclair je 1990. ostao inženjer u ostacima svoje firme, da bi kasnije povukao, ali i dalje radio na pronalascima. 2006. predstavio je A-bike, sklopivi bicikl koji stane u ruksak. U britanskoj Mensi još uvijek je predsjednik s najdužim stažom, od 1980. do 1999. Otkako je otišao s te funkcije, članstvo je sa 1.700 skočilo na 38.000 članova. Isprobavajući Segway, u svom stilu je najavio novi i bolji C6, već sljedeće godine. A mi mu od srca želimo i C10, pogotovo ako isti bude onakav kao što je i najavio na kraju filma u proročkoj izjavi: "Hajdemo sada napraviti leteći auto!"

DANIJEL REŠKOVA

Ostao na Basu





Tech
Wars
v2.1

Je li kriza stvarno tolika kakvom se prikazuje ili se zbog nečijih interesa preuveličavaju njeni uzroci i posljedice?

I za nas je još jedna godina koja će, vjerojatno, najviše ostati zapamćena po stalnim pričama o velikoj krizi, ali krizi u toj 2009. nije bio ni početak ni kraj. A u nekim segmentima je možda uopće nije ni bilo. Da ne ulazimo u dubinu analize, prije svega zbog nedostatka stručnosti, a i zato što to nije ni potrebno, samo ćemo postaviti nekoliko pitanja o tome kakva je to kriza i koliko je uopće stvarna, a koliko fiktivna. Najjednostavnije je korijen krize opisati tako da su neki posuđivali novac koji nemaju onima koji ga nisu u stanju vratiti pod vrlo povoljnim uvjetima. Iz ovako banalnog opisa jasno je da nijedna strana u ovakvom odnosu ne može biti na dobitku, jer oni koji su dali novac teško će ga uspjati dobiti natrag u razumnom roku, a oni koji su ga "dobili" morat će vraćati višestruke količine koje ionako neće imati, te moraju ostati u potpuno ovisničkom odnosu prema dodatnim vanjskim financijskim faktorima, te tako samo još više tonu u neimaštinu. Naravno, naš centar zanimanja u ovom slučaju je industrija videoigara, za koju se čini da je vrlo malo trpjela posljedice krize, posebno ako imamo na umu neka izvješća koja tvrde da je, recimo, u Japanu zarada industrije bila samo 10 posto manja nego prethodne godine, koja nije u tolikoj mjeri bila obilježena krizom. Ako postavimo stvari malo oštrije, iako je pad zarade od 10 posto, mogli bismo ustvrditi, nezgodan, nikako ga ne bismo mogli nazvati kritičnim, ali ako prihvatimo kriterije industrije, bi li se i pad zarade od samo 1 posto mogao nazvati krizom? Iako su financijski problemi nedvojbeno utjecali na industriju videoigara, što se najviše vidi u velikim turbulencijama, posebno u smislu otpuštanja velikog broja ljudi koji sudjeluju u izradi videoigara, postavlja se pitanje koliko je otpuštenih koji su radili neki konkretni posao, poput programiranja, grafičkog dizajna i slično, a koliko je bilo otpuštenih menadžera koji nisu bili u stanju drukčije organizirati posao da ne bude toliko otpuštanja i otkazivanja projekata. Naime, industrija videoigara je specifična u financiranju, jer većina velikih izdavača ulaže veća sredstva samo u sigurne projekte i financijska rezerva gotovo uvijek postoji, tako da jedino manji

studiji, koji ovise o velikim izdavačima, tek mogu osjetiti pravi udar financijske krize. Još jedan segment je zarada onih koji kupuju proizvode te industrije, tj. igre, posebno ako smo svjesni toga kako je ogroman broj ljudi ostao bez posla. U isto vrijeme, sve ostale industrije se prilagođavaju situaciji spuštanjem cijena svojih proizvoda i usluga, a cijena videoigara ostaje na istoj razini. Je li to samo nesposobnost prilagodbe ili najobičnija pohlepa, koja je uostalom i dovela do globalne financijske krize?

Jedina koje se treba bojati u ovoj industriji je kriza talenata i ideja, poput one koja je potpuno srušila tržište videoigara u SAD-u početkom osamdesetih godina, kad je to tržište jednostavno nestalo. Ta kriza se dogodila zbog pretrpanosti tržišta lošim kopijama najvećih hit-igara i loših poteza menadžmenta koji nisu shvaćali u kakvoj vrsti industrije rade, te su zbog tog elementarnog nepoznavanja specifičnosti svog posla prouzročili

A gdje je kriza?

proizvode u ovoj industriji. Iako ne možemo reći da inovativnost ne postoji, u cijeloj gomili izišlih naslova gotovo je jedva primjetna, ali još smo uvijek, čini se, daleko od prave krize. Uostalom, upravo u tom, takozvanom razdoblju krize događaju se najveće inovacije, koliko god zastarjelo i bezidejno izgledale. Upravo "kriza razdoblje" iznjedrilo je razne Sing Starove, Guitar Heroe, Rock Bandove, Wii Sportove, a Nintendo je uspio izvesti pravo čudo koje je privuklo novu publiku, tako da je utjecaj te krize u priličnoj mjeri smanjen. Nemojmo zaboraviti da i u kopiranju tuđeg ima iznimnih inovacija, što je vrlo uočljivo pri Microsoftovu projektu Natal i Sonyjevim motion kontrolerima koje tek u ovoj godini trebamo isprobati u konačnim formi, dok nas sa softverske strane ponovo očekuju neke novosti koje bi mogle promijeniti perspektivu prema videoigrama kao neozbiljnom mediju, kakva je prisutna kod većine onih

Trebamo li se bojati krize u industriji videoigara dok i dalje ima inovacije i kvalitetnih igara i hardvera? Je li se prava kriza uopće i dogodila?

vlastitu propast. Događa li se i sad nešto slično? Osim nekoliko produkcijskih studija koji iskaču iz prosječnosti, teško je uopće u gomili igara koje izlaze vidjeti inovativnost i iskricu strasti u tim proizvodima, samo hladnu proračunatost i želju za zaradom, bez obzira na nekvalitetu proizvoda. Naime, u samim počecima, gotovo svi sudionici procesa izrade videoigara bili su samouki i upravo njihov žar je pridonio tome da sve te novotarje zažive i usmjere čitavu industriju pozitivno, ali u današnje vrijeme, većina novopridošlih je naučila većinu stvari o tom poslu u obrazovnim ustanovama, a one jednostavno ne mogu imati ni kadrova ni sredstava da bi se mogle posvetiti pojedinačnim strojevima i sustavima, te se tako gubi ona neposrednost, a kao posljedica toga smanjuje se kvaliteta i nedostaje istraživački duh koji nam je podario najluđe i najzabavnije

koji nisu izravno vezani za dotičnu industriju. Jasno je da je za nas, igrače, jedina kriza koja nam treba, a to je kriza u vlastitom džepu (i u džepu onom koji financira našu zabavu), kriza ideja i njihove realizacije, odnosno trebamo se samo osigurati da ne bismo izgubili želju za igrom i čuvati raznih PlayStationa, Bus Drivera i slično, pokušavajući izvlačenje novca, posebno iz džepova roditelja, djedova i baka koji nisu upoznati sa svim aspektima kvalitete pojedinih proizvoda iz industrije digitalne zabave. Još jedna zgodna u prilog nepotrebnosti straha od krize je činjenica da je upravo u doba krize industrija videoigara zaradama nadmašila filmsku industriju.

Bruno E

Nema krize dok zabava tr



Očekivanja od industrije igara u ovoj godini

KAKO, NA ČEMU i KOLIKO ćemo se igrati u 2010.

PIŠE> Berislav Jozić

Početak svake godine vrijeme je kada razmišljamo o onome što nas u njoj čeka. Kad razmišljamo o industriji videoigara, naša nas predviđanja već godinama vuku da zamišljamo budućnost koja nikako da se u potpunosti ostvari...

PRIJE OTPRILIKE GODINU dana (GP74) stavili smo na papir svoja očekivanja od 2009.: povećanje udjela digitalne distribucije u prodaji igara, sve značajnije tržište rabljenih igara, niže cijene i nove modele konzola, povećani značaj mrežnih igara i polagani dolazak 3D-a. Koliko se toga obistinilo? Gotovo sve, no neke stvari ne u onoj mjeri koliko bismo očekivali od mlade industrije, kakva bi se trebala brzo i intenzivno mijenjati, prilagođavati i razvijati. To je ujedno i najbolji znak da je industrija igara konačno sazrela - no je li to dobro ili nije? Zrele industrije zabave - poput TV-a, filma ili glazbe - karakterizira polagani razvoj i stalni priljev noviteta koji potrošače drže zainteresiranima. No ne i korjenite promjene koje bi uzdrmale postojeće kupce navikle na redovite doze svoje omiljene zabave. Da vidimo kako to zvuči primijenjeno na industriju igara...

EVOLUCIJA KAO NOVI KONCEPT?

Godina 2010. vjerojatno neće donijeti velike promjene u ključnom stanju tržišta: Wii, Xbox 360 i PlayStation 3 najvjerojatnije još neće dobiti nasljednike, iako je Wii primarni kandidat za tako nešto s obzirom na relativno zastarjelu tehnologiju. Hoće li se Nintendo odlučiti za "Wii HD" o kojem se već dugo govori teško je reći, jer strategiju polagane evolucije umjesto direktne zamjene stare platforme novom polako primjenjuje sve više proizvođača. Tako je DS postao DSi, a isto se dogodilo i s PSP-om koji je postao PSPgo. Prijenosne konzole definitivno su zrele za osvježanje jer performansama ih nadmašuju gotovo svi noviji mobilni telefoni, no ni tu 2010. vjerojatno neće donijeti promjenu.

Ali vjerojatno neće njezinu najavu. Recimo to konkretnije: ako tijekom 2010. izađu prve "samo DSi" ili "samo PSPgo" igre, znat ćemo da je riječ o evoluciji. Ako takve igre ne izađu, onda sigurno dolazi najava nasljednika tih

KRAJ ERE SE NAZIRE

Računalni hardver definitivno će se nastaviti razvijati, a onaj već razvijen postat će dostupniji, pa ćemo tijekom 2010. u prodaji vjerojatno vidjeti sve veći broj igara koje će podržavati DirectX 11 standard. No računala opremljena najmoćnijim hardverom nikad nisu bila značajan dio tržišta, pa bilo kakva inovacija koja se na tom polju dogodi neće uzdrmati trenutačnu podjelu financijskog kolača između konzola i milijuna PC-ja koji nisu posljednja riječ tehnike, ali su dovoljno jaki da se na njima igraju World of Warcraft ili Modern Warfare 2. Mnogi se igrači pitaju: zašto kupovati skupi i moćni PC kad su igre u prvom redu kreirane za konzole pa na PC-ju ne izgledaju toliko bolje koliko bi, s obzirom na snagu čipova koja je daleko ispod Xboxa 360 i PlayStationa 3 - mogle? S druge strane, programerski studiji se pitaju: zašto kreirati igre za moćne PC-je kad ih ima toliko mali postotak igrača? I krug se zatvara. S novim Windowsima ništa se u svijetu igara značajno nije promijenilo, a sve veći broj prijenosnih računala i sve češće spominjanje "tablet" računala kao značajnog smjera razvoja teško da će napraviti veću promjenu.

Jedino što se može primijetiti - i što će se vjerojatno nastaviti - jest sve značajniji udio vremena koji igrači provode na internetu igrajući "jednostavne" mrežne igre koje se trpaju pod naziv "social gaminga" (ne, ne mislimo samo na igre na Facebooku, no one su najpoznatiji primjer). A koliko god neki smatrali da takve igre nisu konkurencija "pravim" blockbusterima, dok sadite kukuruz u Farmvilleu, ne možete lutati Venecijom u Assassin's Creedu II. Doduše, na isti način možemo raspravljati i o pitanju konkuriranja li stripovi na zadnjoj stranici novina "pravim" stripovima koji se prodaju u zasebnim svescima. A u toliko detalje nećemo ići.

videoigre bile nešto posebno, rezervirano za specijalne uređaje i mali broj korisnika. Rasprostranjene na najrazličitije platforme, obrađujući ogroman spektar različitih tematika i dolazeći u nebrojeno mnogo oblika, videoigre sada su mnogo širi pojam nego prije dvadesetak ili čak samo desetak godina, i pretkazanja o tome kako će se razvijati teško mogu biti sveobuhvatna.

KRETANJE KROZ 3D OBLAKE

No možemo se baviti detaljima koji su usmjereni direktno na igranje kojima se (u najvećoj mjeri) bavi GamePlay kao časopis. U tom području 2010. će prije svega donijeti promjenu kroz nove načine igranja. Tako već na proljeće očekujemo Sonyjev (za sada neimenovani) sustav detekcije pokreta a negdje krajem godine i Microsoftov Natal koji u osnovi ima isti cilj, ali na nešto drukčiji način. Naša predviđanja o kontrolama pokretom sažeta su u posebnom okviru, baš kao i naša mišljenja o tehnologiji 3D prikaza, još jednom konceptu o kojem će se u 2010. puno pričati. Čak je najavljen i posebni sajam na kojem će se prikazivati samo uređaji vezani uz 3D prikaz i sadržaji koji ga podržavaju.

A kad već nabrajamo trendovske koncepte, spomenimo i famozni "cloud gaming" koji bi u 2010. trebao biti komercijaliziran kroz barem jednu, ako ne i više usluga. Podsjetimo, radi se o igranju pri kojem se igra "vrti" na serveru, dok korisnik na svojem uređaju ima samo sučelje, što znači da mu je potreban mnogo slabiji stroj da bi igrao igre vrhunske grafičke i tehničke kvalitete. Kao i digitalna distribucija igara, ovo je područje po našem mišljenju budućnost prema kojoj se krećemo u tranziciji industrije od fizičkog proizvoda (diska ili kartice koju pristupamo kada i koliko želimo). No 2010. još nije godina u kojoj će se ta tranzicija dogoditi - iako bismo mogli vidjeti nekoliko koraka

PlayStation Portable

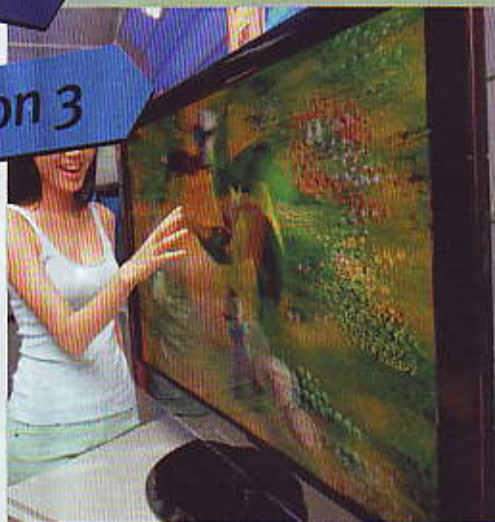
Xbox 360

Wii

KOME TREBA 3D?

KAD NETKO PITA zbog čega toliki fokus na 3D prikaz, jednako se tako može zapitati kome je trebala vika oko HD prikaza koja polako zamire kako sve veći dio tržišta nabavlja odgovarajuće televizore. Radi se, naime, o novoj tehnologiji koja će omogućiti proizvođačima TV-a da nam ponovo prodaju svoj proizvod, proizvođačima sadržaja da svoje uratke ukrase dodatnim efektima i skuplje ih naplaćuju, a operaterima kinodvorana da podignu cijene ulaznica. Dakle, svi zarađuju.

OK, radi se zaista o zanimljivoj ideji koja bi mogla omogućiti znatno bolju uključenost promatrača u događaje na ekranu, neovisno o tome radi li se o filmu, igri ili reklami za posuđe, no u 2010. još ne očekujemo značajan utjecaj 3D tehnologije na tržište videoigara. Kad cijene postanu niže, kad uređaji budu rasprostranjeni a kreatori igara naviknu se na dodatnu dimenziju, doći će neki novi Super Mario 3D i odvesti nas u sasvim novu stvarnost. Možda za dvije do tri godine.



SKUPO I NESPRETNO 3D sustavi za sada su skupi, sadržaja je malo a korištenje naočala čini ih nespretnima - no očekujemo da će tehnologija napredovati i pojeftiniti

SVE VIŠE IGRAČA

Ono što je sasvim sigurno jest to da ćemo se 2010. godine igrati barem koliko i prošle - ali najvjerojatnije i mnogo više jer su nam igre dostupnije na svakom koraku: kod kuće, na poslu i u transportu, na računalu, mobilnom telefonu i konzoli. Zanimljivo je da će, prema procjenama (jer konačni podaci u trenutku pisanja ovog članka nisu dostupni), prihodi industrije igara u 2009. biti za nekih 10 posto manji nego u 2008. - iako se broj igrača stalno povećava.

ZAŠTO KONTROLE POKRETOM?

KAD JE NINTENDO SKRIVAO svoj Wii od pogleda novinara sve do nekoliko mjeseci prije početka prodaje, svi smo se pitali koji je razlog - i kao odgovor dobili tumačenje "da nas ne bi kopirali". Sonyjev i Microsoftov komentatorima podsmijeh je ispario kad su vidjeli koliko se Wii prodaje, a nakon nekoliko godina obje velike kompanije spremaju svoje sustave kontrole pokretom. Zašto? U principu ne za nas, "tvrdokorne" igrače, nego za one koji igraćim konzolama pristupaju kao povremenoj zabavi i kupili su Wii jer im je izgledao jednostavan i zanimljiv za obiteljsko opuštanje. Tako i Natal i Sonyjev još neimenovani sustav kontrole (trenutačni je radni naziv "Wand") koji dolaze sljedeće godine ne bi trebali toliko promijeniti način na koji igramo, koliko potaknuti one koji još nemaju PS3 ili Xbox 360 da ga kupe i isprobaju. No nesumnjivo će za neke žanrove biti iznimno zabavni, kao što će sasvim sigurno pokrenuti i određene tipove igra koji do tada nisu postojali ili nisu bili popularni. Ipak, nekako ne vjerujemo da će i jedan i drugi sustav donijeti revoluciju u igranje videoigara kako bi nas isti oni koji su se prije nekoliko godina podsmijevali Wiimoteu željeli uvjeriti. Ono što nas zanima jest to kako će Nintendo odgovoriti na konkurentske pokušaje, jer nam se Vitality Sensor koji mjeri osjećaje za vrijeme igranja ne čini preterano obećavajućim. No ne bi bilo prvi put da smo se prevarili u očekivanjima od čudnovatih Nintendovih ideja.



JE LI NATAL ZA MENE? Da citiramo jednog od članova redakcije: 'Da želim mahati rukama, izišao bih van i igrao košarku'



MOTION HARD CORE?

Ovo nije konačni dizajn Sonyjeva sustava, no bit će sličan. Definitivno ne izgleda kao nešto za igranje Killzonea.

PAZI DA TE NE

UGRIŽE Zašto bi igru zanimalo koliko smo uzbuđeni? Pa nije nam djevojka.

SJETIMO SE

IAKO PREDVIĐANJE BUDUĆIH događaja na temelju dinamike prošlih nikad nije pouzdano, zanimljivo je pogledati kada su u prošlosti na tržište stizale nove konzole i u tom svjetlu sagledati što bi se moglo dogoditi u 2010.

NINTENDOVE KUĆNE KONZOLE:

- Nintendo Entertainment System 1983.
- Super Nintendo Entertainment System 1990.
- Nintendo 64 1996.
- GameCube 2001.

NINTENDOVE PRIJENOSNE KONZOLE:

- Game Boy 1989.
- Game Boy Color 1998.
- Game Boy Advance 2001.
- DS 2004. (DSi 2009.)

SONYJEVE KUĆNE KONZOLE:

- PSone 1994.
- PlayStation 2 2000.
- PlayStation 3 2006

SONYJEVE PRIJENOSNE KONZOLE:

- PlayStation Portable 2004. (PSPgo 2009.)

MICROSOFTOVE KUĆNE KONZOLE:

- Xbox 2001.
- Xbox 360 2005.

MICROSOFTOVE PRIJENOSNE KONZOLE:

- Zune 2006.
- Zune HD 2009.

tko se igra kao mlad nastavlja i kao star, a novi igrači stalno se rađaju.

A razlog manjeg prihoda je dvostruk: s jedne strane recesija je učinila svoje, a s druge se novac utrošen na igranje raspršuje u područja o kojima nema lako dostupnih podataka. Na primjer, mikrotransakcije unutar socijalnih igara, igre kupljene digitalnim putem, pretplate za mrežno igranje ili kupnja rabljenih igara - sve to malo se ili nimalo prati u službenim statistikama prodaje videoigara koje još uvijek prate gotovo isključivo prodaju diskova u dućanima. Ukratko, kao što je nemoguće reći koliko, kako i što ljudi čitaju - jer čitaju cijelo vrijeme - polako postaje nemoguće reći koliko se, kako i što igramo - jer igramo se cijelo

Sve što se isplati odigrati ove godine - i još ponešto

IGRE 2010.

Obilje novih i razvikanih naslova smiješi nam se s razdaljine od mjesec dana - i dalje, sve do sljedeće blagdanske sezone koja donosi nove nastavke hitova u kojima smo uživali u 2009. No nije sve u općepoznatim naslovima - ima nešto i u igrama koje će nas iznenaditi neočekivanom kvalitetom, a trenutačno su gotovo izgubljene među reklamama za velike hitove.



Nakon što je 2009. godina završila uz neuobičajeno mnogo odgoda izlazaka značajnih naslova, 2010. stiže kao vrhom puna vreća darova. Broj izvanrednih igara koje bi trebale izići ove godine zaista je velik, a na sljedećim stranicama pokušali smo ih pobrojati sve - i ne samo njih. Dodali smo igre koje bismo mi osobno voljeli odigrati, kao i one koje možda neće izići ove godine, ali se nadamo da bi ipak mogle. Zanimljivo je da su mnogi od naslova koje smo u sličnom tekstu naveli prošle godine ponovo ovdje, bilo zbog toga jer su se izdavači prepali gužve kvalitetnih igara u 2009. ili zato što su odlučili svoju igru još malo

doraditi prije puštanja u prodaju. Kad u neki naslov ulažete milijune dolara, prirodno je da ne želite da na police trgovina stigne ništa manje nego savršen. Vjerujemo da većinu ipak nećemo vidjeti ponovo i u 2011. jer to bi značilo da s njenim razvojem nešto zaista ne valja. No tko zna.

S obzirom na velik broj igara na sljedećim stranicama, praktički nitko ih sam ne može odigrati sve. No zato smo mi tu - i sljedećih mjeseci čitajte GamePlay i o svakoj od njih pronaći ćete dovoljno informacija da saznate isplati li se u nju uložiti svoj novac. Jer, kako god kvalitetna igra bila, svatko od nas ima svoj ukus.

SOUNDTRACK
Legendarni bubnar
Dream Theatera,
Mike Portnoy, kaže
da je ovo njihova
prva stvar u 24
godine sviranja koja
nije namijenjena
albumu benda

**GOLEMI
BOSSOVI**
su jedna
od najvećih
atrakcija
serijala, a čini
se da će tako i
ostati

➔ 26. ožujka

➔ (PS3 exclusive)

God of War III

Priča o završetku grčke mitologije je pred vratima

OVAJ NAM JE mjesec poprilično prošao u znaku God of Wara. I ne samo zato što smo se doista nauživali u novom posjetu serijalu u unaprijeđenom obliku God of War Collectiona, nego i zbog Darksidersa kojeg vrlo vjerojatno ne bi bilo, barem ne u ovakvom izdanju, da nije Kratosova brutalno nasilnog programa za kontrolu bijesa. Možda će to nekima izgledati pretenciozno i "fanboyevski", no God of War nam nikada nije dao razloga za sumnju, a od "trojke" ne očekujemo ništa manje nego da nadmaši fantastične prethodnike. Još smo na E3-ju tvrdili da je igra praktički gotova ako je i ostatak kvalitetno odrađen kao i demo, a nakon prošlomjesečnih izjava

ljudi iz SCE Studios Santa Monice, koji tvrde da danonoćno rade na igri, nekako sumnjamo da ćemo dobiti išta manje od visoko ispoliranog naslova vrijednog statusa jedne od najvažnijih igara u trenutačnoj generaciji. Nismo nimalo skeptični, unatoč činjenici da nakon demonstracije iz lipnja nema nikakvih konkretnih informacija o samoj igri, pogotovo ne priču koju developer tako oprezno drži u tajnosti. Iako se direktno ne bave razvojem, autori originala i prvog nastavka, David Jaffe i Cory Barlog (koji je ovaj projekt vodio prvih osam mjeseci), u stalnom su kontaktu s razvojnim timom, te nadziru napredak God of War III, a sudeći po njihovim

mišljenjima na vlastitim blogovima, u intervjuima, porukama preko Twittera i slično, garantiraju samo spektakl. A zahvaljujući manjku konkretnijih vijesti, slijedi jedna zanimljivost. Očekivano skupocjeno Ultimate izdanje God of War III dolazi uz još jedan dodatak - audio CD u izdanju respektabilnog Roadrunner Recordsa. Fanovima metala to bi mogao biti dovoljan podatak za veselje, no nije na odmet spomenuti kako će CD činiti originalne, God of Warom inspirirane pjesme popularnih bendova kao što su Killswitch Engage, Taking Dawn, Trivium, Opeth i Dream Theater. Hvala, naša hrpica novca već je spremljena sa strane za ovu Pandorinu kutiju.

POSLEDNJA BITKA? Iako se završetak trilogije najavljuje na velika vrata, sumnjamo da će Kratos zauvijek odletjeti

UPGRADE Nove sposobnosti i nova oružja vrijedna nastavka

GOW BRAND
Novi monstruozni protivnici, krvave borbe i brutalni quick-time finisheri

Dodatni izbor

Uz sve navedene igre u temi dodajemo i ove koje svakako želimo igrati iako možda neće biti za svakoga.

Okamiden

jesen

(DS)

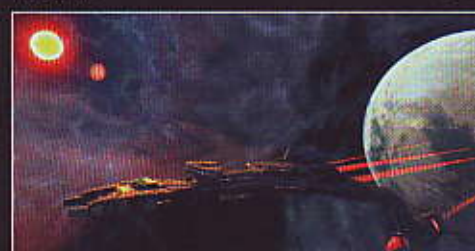


ZAŠTO? ... jer je ovo Okami u malenom pakiranju uz vrlo sličan koncept kontrole i znatno simpatičniji glavni lik i svijet u kojem se igra događa

Star Trek Online

5. veljače

(PC)



ZAŠTO? ... prvi put proslavljeni SF serijal kročiće u MMORPG vode. Star Trek univerzum kao stvoren je za masovne svemirske okršaje tisuća igrača, istraživanja udaljenih planeta, otkrivanje novih civilizacija i raznorazne galaktičke intrige!

R.U.S.E.

proljeće/ljeto

(PC / PS3 / X360)



ZAŠTO? ... ova uistinu jedinstvena realtime strategija omogućit će potpun doživljaj taktiziranja u velikom ratnom sukobu u kojem je cilj što blefiranjem a što vrhunskim vojni potezima nadmudriti i svladati protivnika.

Dante's Inferno

05. veljače

(PS3 / X360 / PSP)



ZAŠTO? ... idejom i konceptom vrlo blizak proslavljenom God of Waru. Inspiriran literarnim remek-djelom Dantea Alighierija, pružit će nam vrlo brutalan i krvav pogled na pakao i zlo te nemani koje se u njemu skrivaju.

Napoleon: Total War

19. veljače

(PC)



Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

19. veljače

(DS)



ZAŠTO? ... jer ćemo konačno dobiti priliku uzviknuti Objection s druge strane sudnice, ovaj put u ulozi glavnog tužitelja i istražitelja. A i igra bi ovaj put trebala biti puno teža radi mogućnosti detaljnijeg istraživanja mjesta zločina.

Red Steel 2

26. ožujka

(Wii)



ZAŠTO? ... želimo doživjeti pravi osjećaj dinamičnih mačevalačkih sukoba u opustošenom hightech metropolisu budućnosti uz precizno korištenje Wii MotionPlus kontrola.

Alien vs. Predator

26. veljače

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer sadrži mogućnost igranja sa sve tri rase u njihovim zasebnim singleplayer kampanjama kao i u međusobnim multiplayer okršajima u jednom od najuzbudljivijih SF univerzuma.

White Knight Chronicles

26. veljače

(PS3)



ZAŠTO? ... ovo je prvi veliki japanski PlayStation 3 RPG iza kojega stoji iznimno kreativni legendarni Level 5 studio.

Silent Hunter 5

5. ožujka

(PC)



VIZUAL

Grafički pokretač poznat iz GTA IV doživio je fantastičnu evoluciju koja će od RDR-a stvoriti pravu poeziju za oči

30. travnja (X360 / PS3)

Red Dead Redemption

Volimo wild wild west!

IGRA KOJA SVAKIM svojim medijskim pojavljivanjem (opravdano) izaziva neviđenu buku bit će zasigurno jedan od najvećih akcijskih hitova u 2010. godini. Ljudi su već (također opravdano) pomalo umorni od GTA scenarija bez obzira na to koliko nam epizode iz Liberty Cityja pružaju zabave i dan-danas. Pravi je trenutak za promjenu a Rockstar Games utire put novoj franšizi pa ništa neće biti prepušteno slučaju. Nevjerojatna evolucija aktualnog GTA grafičkog pokretača prva je stvar koja zapinje za oko, no kad bacite pogled na neki od dostupnih trailera, vidjet ćete koliko se raznovrsne zabavne i pažljivo odabrane akcije stavlja igraču na raspolaganje. Ako vas je zanimalo Call of Juarez, RDR trebao bi biti i veći, i ljepši i zanimljiviji, neopterećen ratnom tematikom i slobodan od borbe protiv Indijanaca, i što je najvažnije, dovoljno različit od GTA da možemo tvrditi kako se radi o GTA klonu upakiranom u western scenografiju. Radnja igre počinje 1910. godine a odvija se u dvije američke (Texas, Colorado) i jednoj meksičkoj regiji koje će međusobno biti ispresijecane trgovačkim putovima, planinama, ravnicama, gradićima, gradovima, farmama, željezničkom prugom i ostalim dijelovima scenografije poznatima iz voljenih western filmova. I u ovoj igri autori će pokušati razbiti linearnost glavne priče dodjelom gomile usputnih zadataka koji neće služiti samo za usputnu zabavu, nego će graditi Marstonov karakter ovisno o akcijama koje će poduzimati. Marstonov karakter utjecat će i na ponašanje ostalih likova u igri, bilo da se radi o predstavnicima zakona, stanovnicima ili prijestupnicima, što će nam dodati još jedan razlog za ponavljanje cijele igre kad ju jednom završimo. Za kraj možemo zaključiti da će već samo čekanje do kraja travnja biti dovoljno mučno, a o eventualnim odgodama koje su poharale AAA naslove s kojima će 2K izići na tržište tijekom 2010. ne želimo ni razmišljati.



OBRAČUN Klasični dvoboj morao je pronaći svoje mjesto u ovoj igri



NOVAC K... uvijek, no je nu... Za plaća računa, opre nagra stavljen Johnovu gla



ORUŽJE John Marston imat će na raspolaganju najsvremenije oružje svojeg doba, što će mu znatno olakšati hvatanje protivnika





→ when it's done (PC, Mac)

StarCraft II

Ako nam netko još jednom kaže 'when it's done, it's done', kunemo se, ošamarit ćemo ga

PROŠLA JE GODINA dana, onda još jedna, i još jedna, a kad se god osvrnemo, sve što o StarCraftu II znamo iz prethodnih 12 mjeseci obično se svodi na nekoliko praktički nerelevantnih "batcheva" na službenim forumima, nekoliko battle reportova, te eventualno pokoji replay ili snimku demonstracije s Blizzzona koja ionako nije namijenjena široj javnosti. A kad smo već kod Blizzzona, na prošlogodišnjem sajmu - znate, istom onom čije su ulaznice bile skuplje od rock-festivala - saznali smo taman toliko da se ispune dva-tri retka na blogovima i stranicama fanova koji zajedno s nama iz svake izjave

blizzardovaca pokušavaju izvući neki dublju smisao ili konkretniju i relevantniju informaciju. Sve što smo dobili je prva demonstracija novog Battle.neta sa StarCraftom II kao primjerom funkcionalnosti novih i starih opcija. U međuvremenu se Blizzard smilovao i odgovorio na nekoliko pitanja koja su postavili fanovi, a iz čega je moguće izvući nekoliko sitnih novih informacija koje će zainteresirati uglavnom isti tip igrača koji je ta pitanja i postavio. Kao prvo i osnovno, obznana je pokoja sitnica o singleplayer kampanji, koju će navodno činiti brojni glavni i sporedni zadaci, bogatija priča, veći broj likova, dijaloga, te

da neće biti strogo linearna, što u prijevodu znači da ćemo s vremena na vrijeme biti u stanju donijeti pokoju odluku. Ne samo da iz "intervjua" nismo dobili ni naznaku o datumu izlaska, nego se ni o beti još uvijek ne zna ništa točno. Ljudi iz razvojnog tima kažu da su trenutačno zadovoljni brojem jedinica i napredovanjem projekta, no da se u razvoju SC-a II prije bete nikada ne bismo trebali iznenaditi radikalnim promjenama. Ipak sumnjamo da će doći do drastičnih izmjena, eventualno u balansu među jedinicama, no o tome nakon bete, možda i ove godine, ako nam rodi žito.

GOTOVO JE
Mala skupina protosa usred zergove kolonije

WINGS OF LIBERTY
Misije prve kampanje, one terranaca, bit će bogate dodatnim misijama

ANIMACIJE Osim onih pravih filmskih animacija koje Blizzard odraduje besprijekorno, kampanju će činiti i brojne in-game sekvence

BETA još uvijek nije najavljena, no opet joj se optimistično nadamo u ovoj polovini godine



Dodatni izbor

Metro 2033: The Last Refuge

19. ožujka

(PC / X)



ZAŠTO? ... utemeljen je na proslavljenom i nagrađivanom ruskom SF romanu i svojom mračnom postapokaliptičnom atmosferom podsjeća nas na S.T.A.L.K.E.R. i Fallout

Supreme Commander 2

16. ožujka

(PC / X)



ZAŠTO? ... jer je to nova igra Goss Powered Gamesa te nastavak odličnoga, no iznimno podcijenjenoga SF RTS-a

Dementium II

5. ožujka



ZAŠTO? ... jer je nastavak nagrađivanog handhelda i remek-djela namijenjenoga isključivo starijima od 18

Command & Conquer 4: Tiberium Twilight

19. ožujka

(PC / X)



ZAŠTO? ... jer je ovo posljednji i konačni nastavak sa Tiberium u legendarnom RTS serijalu Command & Conquer

MAG

29. siječnja





SUPERMAN
Ma kakav Sam Fisher i njegove metode ispitivanja. Rico zna kako se to radi. U zraku.



MODERN CAUSE Sada nas očekuju brojnije i različite lokacije

➔ 26. ožujka

➔ (PS3 / X360 / PC)

Just Cause 2

Godišnji na Panauu prvo treba zaslužiti

U AVANTURAMA RICA RODRIGUEZA

na karipskom otočju uživali smo još prije nepune četiri godine u jednom neočekivano zabavnom paketu naziva Just Cause. Kako ne smijemo dopustiti da nastavak prođe nezapaženo u moru potencijalnih megahitova u tekućoj godini, ponovit ćemo ono najznačajnije i naglasiti da je Just Cause 2 vrlo perspektivan akcijski naslov smješten na golemi otok u čijoj ćemo idili uživati baš krajem ožujka, kad nas ova prokleta

zima ostavi na miru. Iako to u teoriji nije, Rico je definitivno u stanju posramiti elitu superjunaka svojim sposobnostima, poput otvaranja padobrana i lebdenja u situacijama koje pravila fizike stavljaju na kušnju. No upravo zato Just Cause 2 toliko željno iščekujemo, jer svaki prikaz igre, svaki trailer i svaki screenshot odišu imponzantnom količinom otkačene zabave, ponajviše zbog toga jer nas Ricove nelogične sposobnosti podsjećaju na igre poput Mercenaries i

Saints Rowa. Kuka za hvatanje vjerojatno nikada u igrama nije bila ovako zabavno i urnebesno korištena, čak ni u Bionic Commandou i Batmanu, a zavezati dvojicu protivnika i objesiti ih na obližnje drvo samo je djelić onoga čemu se tako veselimo. Najveća atrakcija Just Causea 2 je ogromna količina sadržaja, od mnogo većeg broja različitih vrsta vozila, oružja, gadgeta kojima bi se i Q. naklonio, lokacija koje više ne izgledaju kao jedna te ista tropska

plaža/prašuma, te naizgled neiscrpan broj opcija u pristupu svakoj misiji, konfliktu ili neobveznom ludiranju na Panauu. Koliko će nastavak biti uspješan, teško je reći, no već smo sigurni da će biti kvalitetniji od prethodnika, kako igrački, tako i vizualno, da bi mogao ponuditi potencijalno vrhunsku freeroaming zabavu kakve smo prošle godine imali u izobilju, a iskreno se nadamo da će Just Cause 2 biti prvo vrlo ugodno iznenađenje u novoj godini.



EKSPLOZIJE Izgledaju možda i bolje od onih u Mercima 2, što je vrlo impresivno



KUKA Spenceru, pokrij se dekom! Evo kako se kukom služi.



DOUBLE HOOK Još uvijek nismo sigurni koliko će vezanje i vješanje protivnika dvostrukom kukom biti korisno, no izgleda vraški zabavno

➔ 29. siječnja

➔ (X360 / PC)

Mass Effect 2

Gdje je nestao Shepard?

MASS EFFECT 2 je prvi novogodišnji megahit koji ćemo zaigrati desetak dana po izlasku ovog broja GamePlaya, a iako ga nećemo dugo čekati, ipak je riječ o jednom od naših najpoželjnijih naslova godine. Nakon što smo proveli više od dvjesto sati u Fereldenu, napokon ćemo se vratiti Mass Effectu i nastaviti avanturu zapovjednika Sheparda putem save filea prethodnika koji smo dvaput backupirali, za svaki slučaj. Mass Effect 2 izgleda sjajno, a čini se da će BioWare uspjeti ispraviti sve mane originala, te dodatno začiniti igru brojnim poboljšanjima poput rekonstruiranog sustava borbe koji

sada djeluje vrlo zabavno i kvalitetno razrađeno, gotovo poput čistokrvnog TPS-a. Priča je i ovoga puta napisana perom Drewa Karpishyna i Maca Waltersa, a očekujemo još napetiju radnju, veću dramu, bogatije dijaloge i složeniji razvoj scenarija, dok će i sama prezentacija priče biti unaprijeđena boljom i aktivnijom kamerom tijekom dijaloga, te animacijama koje će, ako je suditi po trailerima, biti jednostavno sjajne. Konačne dojmove donosimo u recenziji u sljedećem broju, a ne očekujemo ništa manje od prvoklasnog hita.



ORUŽJA Jedna od najvećih mana prethodnika - dosadna i monotona oružja, očito će biti ispravljena u nastavku

SCI-FI SAPUNICA Novi likovi, napetiji dijalozi i nove ljubavi popraćene su, barem se nadamo, brojnim erotičnim scenama

**ČISTOKRVNI
KRIMIČ**
FBI agent Jayden
će avanturu
specijalnim
naočalama tražiti
tragove i na
"klasični" način
rješavati ovaj
slučaj

➔ 26. veljače ➔ (PS3 exclusive)

Heavy Rain Jedna za odrasle

IZ NEKOG RAZLOGA IZRAZ "Igra za odrasle" priziva u maštu seksualno ponašanje, a iako ne pokušavamo negirati da ta tema zanima odrasle osobe, postoji ipak još poneki detalj za koji bi ih se dalo zainteresirati. Na primjer, za emocijama nabijenu dramu. Napeti triler. Obiteljsku tragediju. Da ne nabrajamo dalje, pročitajte novine i pogledajte TV. A iako smo u Heavy Rainu već uspjeli vidjeti sise, vrlo je

zanimljivo da nas nisu one najviše uzbudile. Pri tome treba znati da "uzbuđenje" dolazi u mnogo različitih oblika. Ako igra uspije stvoriti strah i zabrinutost za likove, učiniti da se osjećamo posramljeno, tjeskobno i beznažno – i to u samo sat vremena demoa – smatramo da je napravila veliki iskorak za medij u cjelini i da ćemo je, bila ona financijski uspješna ili ne, još godinama spominjati.

**PSIHOLOŠKI
PRITISAK**
Neke aspekte
igre mnogo će
bolje shvatiti i
osjetiti igrači
nego igrači

**OBITELJSKA
DRAMA**
Strah i nevjerica
zbog nestanka
djeteta nešto
je što mogu
razumjeti samo
oni koji su i sami
roditelji

POTPUNI RASPAD Trkači automobili moći će se sustavno uništavati, a uz opciju za izravan upload replaya na YouTube već vidimo što će (nažalost) činiti najveći dio GT5 videomaterijala na internetu

➔ ljeto/jesen ➔ (PS3 exclusive)

Gran Turismo 5 Još samo stotinjak dana?

U OVOJ GENERACIJI konzola samo je još jedna igra, najavljena još i prije izlaska same generacije, i dalje u razvoju. Peti dio Gran Turismoa navodno se ipak završava i izlazak u travnju sve je izvjesniji. Na žalost, igru bi krajem travnja trebali dočekati isključivo Japanci, dok ostaje vidjeti koliko će vremena proći prije negoli se GT5 pojavi s obje strane velikih oceana. No razloga za nezadovoljstvo nema, budući da je već sada sigurno kako nas čeka igra koja će ponovo napisati sva pravila u žanru, pa i šire. Već je i lista poluslužbeno najavljenih opcija i sadržaja iznimno impresivna i nadmašuje sve ono što nude druge igre žanra, uz mnoštvo detalja će još jednom pokazati zašto su igre koje potpisuje Polyphony Digital na korak do savršenstva. Više od 1000 automobila u nepreglednom nizu klasa – uz licencirani WRC, NASCAR, IRL

i Super GT – vozit će se na oko 70 staza, a od najpoznatijih proizvođača GT zasad nema samo Porsche. Službeno je potvrđeno kako će trkače izvedenice imati posve novi model vizualnog uništenja, dok će mehanička oštećenja postojati za sve modele. Novi fizikalni model – koji je već sad moguće isprobati na demou dostupnom preko PSN servisa – naprijedit će se novom fizikom kolizija, mogućnostima prevrtanja i prvi put posve "oslobođenom" fizikom gibanja. Uz iznimnu podršku za online multiplayer i posve novi singleplayer GT mod, ostaje vidjeti hoće li konačna igra donijeti i kompatibilnost s PlayStation Eye kamerom za praćenje pokreta glavom, te koliko je istine u najavama da će GT5 prvi put uvesti i promjenjive vremenske prilike te izmjene dana i noći za sve utrke. Sve to znat ćemo u idućih stotinjak dana.

ŠTO SVE JOŠ?

Photo-Mod sa slikama od minimalno 12 MP, mogućnost razmjene fotografija i replaya, 30 fps HD replay izravan YouTube upload, online s privatnim sobama, kompatibilnost sa svim FF volanima na tržištu, naprijedena GTTV podrška, te još sva sila nepotvrđenih

Dodatni izbor

Blur

30. travnja

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer se radi o čudnovatom hibridu adrenalinske utrke i akcijskoga napucavanja iz kojega stoje tvorci Project Gotham Racinga

Resonance of Fate

26. ožujka

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... ovo je Segin prvi ozbiljan epski SF roleplaying projekt koji za njih rade kreativci iz tri-Acea

Yakuza 3

26. ožujka

(PS3)



ZAŠTO? ... Iako treći nastavak debelo kasni na zapadnim tržištima ipak je to japanski pandan GTA serijalu, i takav će odlično poslužiti da se prikrati vrijeme do dolaska četvorka!

Grey Matter

proljeće

(PC)



ZAŠTO? ... Jer to je novi avanturistički serijal Jane Jensen, dizajnerice i autorice omiljenoga serijala avanturističkih misterija Gabriel Knight

Fragile Dreams

proljeće

(Wii)



➔ 5. ožujka ➔ (PS3, X360, PC)

Battlefield: Bad Company 2

Veliki povratak Battlefieldda

ORIGINALNI BAD COMPANY bio je jedno od najugodnijih iznenađenja u proteklih nekoliko godina, kao što je ponudio iznimno zabavnu igrivost, kako u neočekivano podcijenjenom multiplayeru, tako i u podjednako neočekivano produkcijski i igrački kvalitetno razrađenoj debitantskoj singleplayer kampanji. DICE je, uz asistenciju Mirror's Edgea, dokazao kako ima hrabrosti odvažiti se na rizike. Battlefield: Bad Companyju 2 se nestrpljivo veselimo, ponajprije zbog novog izazova Švedana koji Modern Warfareu 2 javno bacaju rukavicu u lice, te nam garantiraju da će se Battlefield ponovo vratiti na tron kompetitivnog multiplayera. Sudeći po svemu viđenome i odigranome, teško se ne složiti, pogotovo nakon bete koja nas je oduševila. Možda se to nekima neće svidjeti, no DICE-ova strategija je dobro promišljena - ne obećavaju ništa revolucionarno originalno, no najavljuju sadržajem bogat i igrački kompleksan i zabavan FPS koji je načinjen od prepoznatljivih i provjerenih elemenata originalnog serijala BF, svega što smo u prethodniku voljeli, te noviteta poput svojevrsnog sistema perkova, customizacije oružja i sličnih, na koje smo već navikli u "onoj drugoj pucačini koju svi igraju". Posebno nas zanima da li će u relativno kratkome razdoblju biti ispravljeni svi bugovi iz bete na PlayStationu 3, te kako će se Bad Company plasirati na PC-ju. Stari fanovi BF-a već nekoliko godina nemaju što novo igrati, a njima bi se trebala pridružiti i brojna garda dezertara iz redova Call of Dutyja koji su nakon generalnog nezadovoljstva MW-om 2 čvrsto zagrizli na prelazak na ovu franšizu. BFB2 u svakom pogledu izgleda kao golemo poboljšanje u odnosu na ionako solidni original, a uspije li DICE ponuditi jednako zabavno iskustvo i balansirano, pogotovo u pješačkom i vozačkom pristupu kao u dobra stara vremena, postoji velika mogućnost da ćemo već početkom godine dobiti ozbiljnog kandidata za najbolji (kompetitivni) FPS.

MODERNO NAORUŽANJE Je li, ali ne zaboravite da uz Limited izdanje igre stižu stara oružja poput Thompsona

NOVA OKRUŽJA Osim već prikazanih snježnih, u BFB2 ćemo se napucavati i na prašumskim mapama

PISIJAŠKE RADOSTI P gamer se ekstatično veseli povratku Battlefieldda na njihovu najdražu platformu ali i dedicated serverima

SINGLEPLAYER kampanja bi navodno trebala biti još uzbudljivija

POSVE DRUGA IGRA Svi oni koji se s COD-a planiraju

jesen

(PS3 / X360 / PC)

Max Payne 3 Quo vadis?

NESTRPLJIVO OČEKIVAN I već pomalo osporavan zbog osebnog redizajna glavnog lika, Max Payne 3 očito neće imati lak put do naših konzola. Jedino novo što imamo prijaviti u odnosu na prethodni opširni tekst objavljen u broju 81 GamePlaya jest to da nema nikakvih novosti. To jest, ima

novosti, no radi se samo o beznačajnom teaser traileru i čak dvije odgode. Trailer nam otkriva samo ono što smo već znali, a to je Maxov "potrošeni" izgled i postojanje bullet timea, i baš ništa drugo. Pogledate li službeni sajt Max Payna, niti tamo nema ničeg novog osim odavno poznatih screenova i sumnjive

obavijesti koja glasi "coming soon". Što se pak odgoda tiče, prvo je igra s kraja 2009. odgođena za prvu polovinu 2010., a zatim gurnuta i na kraj trećeg kvartala 2010., kad će u najboljem slučaju biti objavljena. Ukratko, lako se može dogoditi da ćete o MP3 čitati i u temama siječanskog broja 2011.

ZA O GLAS Nakon ovogodišnjeg pojavljivanja u MW2, brazilski ratnici iz favela održat će loš glas glavnom ulogom u MP3

NOW IT'S DARK Izvjesno je da će, bez obzira na urbanu džunglu São Paula, igra zadržati svoj mračni look

SAM FISHER u nikad nasilnijem i zapuštenijem izdanju

NOVI TRIKOVI, novi potezi, više akcije, više ubijanja i više eksplozija

COOP Splinter Cell

travanj

(X360 / PC)

Splinter Cell Conviction

Interaktivna simulacija osvete

JOŠ UVIJEK SE navikavamo na činjenicu da je Splinter Cell Conviction dobio konačni datum izlaska, koji se već nekoliko mjeseci nije pomaknuo na kraj godine ili u iduću eru (op. ur. sve do danas kad završavamo ovaj broj :)). Priča Splinter Cell Convictiona izvršno će se uklopiti u novi trend akcijskih filmova čija se radnja temelji na priči o osveti glavnog protagonista (Taken, Law Abiding Citizen, Edge of Darkness, Harry Brown itd.), iako je u radnju igre s Clancyjevim potpisom nemoguće duboko uroniti. No SC smo oduvijek igrali zbog igrivosti i vrhunskog špijunskog pristupa, čega će i ovaj put

ukomponiranom akcijom i naizgled mnogo zabavnijim napucavanjem. Vjerujemo da je Ubisoft Montreal napravio jako dobar potez odgodivši igru i redizajnirajući je praktički od temelja, što će vrlo vjerojatno rezultirati onime što su inicijalno i planirali - osvježenjem relativno ustajalog serijala. Splinter Cell nikada nije izgledao atraktivnije, zabavnije i sadržajem bogatije, a puni prikaz nedavno objavljenih informacija o kooperativnom segmentu igre pronađite u ovomjesečnom Focusu. Tamo da se zagrijete do travnja, kad ćemo opet uskočiti u čizme, sada neobrijanog i

Dodatni izbor

Prince of Persia: The Forgotten Sands

28. svibnja

(PS3 / X360 / Wii / DS / PC)



ZAŠTO? ... grizemo se od znatiželje kako će izgledati igra radena po predlošku filma koji je pak raden po predlošku igre

UFC 2010 vs EA MMA

28. svibnja / jesen

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... ovo će biti prva godina okršaja dviju velikih simulacija MMA borbi. Da će biti veselo, već nam je žestokom reakcijom pokazao Dana White, predsjednik UFC-a, nakon najave Electronic Artsa i popisa licenciranih boraca

Carrier Command: Gaea Mission

proljeće/ljeto

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer se radi o remakeu igracem klasika iz 1988. kojim rade originalni kreatori Operation Flashpointa

Brink

26. ožujka

(PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... ima zanimljiv spoj sustava napredovanja kroz singleplayer i multiplayer igranje

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

5. veljače



AKCIJA Autori obećavaju puno mrtvih (!?)



SUZE. Nismo zaplakali (još), no kako se ne bismo sažalili nad sirotim ranjenim Tricom



LJUBAV dječaka i mističnog bića Fumito Ueda je usporedio s najvećom ljubavi čovjeka i njegova kućnog ljubimca



AVANTURA Još uvijek ne znamo kako će se akcijsko-avanturistički dio igre odvijati, no bude li približno dobar kao onaj u SotC-u, bit ćemo vrlo zadovoljni



→ jesen/zima → (PS3 exclusive)

The Last Guardian

Nestrpljivost raste... dajte nam novih informacija, zaboga!

IAKO O THE LAST GUARDIANU trenutno ne znamo praktički ništa više nego što smo znali prošle godine nakon Tokyo Game Showa, još uvijek je na vrhu s najiščekivanijim igrama godine. Jednim dijelom samo zbog toga jer se radi o novom projektu Team Icoa, drugim zato što... pa... izgleda fascinantno. Možda ovako od oka ostavljaju dojam sadista, no kada Fumito Ueda i ekipa iz Team Icoa kažu da će nas ovom igrom rasplakati, mi to interpretiramo kao još jedan originalni artistski potez koji će, uvjereni smo, biti produkt vrlo emotivne povezanosti s likovima. Pustolovina neimenovanog dječaka i još mističnijeg bića Tricoa koji stvaraju neobično i dirljivo prijateljstvo čak i kroz samo jedan trailer uspijeva zadobiti potpunu pozornost gledatelja, iako se o njevoj pozadini ne zna apsolutno ništa. Upravo nam to ulaskom u novu godinu stvara još veću nervozu. Ne onu nelagodnu koja se manifestira u frustraciju, nego ugodnu nestrpljivost. Sve što o samoj igri znamo zapravo je sherlockovsko izvlačenje podataka iz trailera i poprilično neinformativnih intervjua Uede. Još uvijek ne znamo da li ćemo, i u kojoj maniri, kontrolirati dječaka i čudno biće, ili samo dječaka, no iz prikazanog je vidljivo da će se zadržati već provjerena akcijsko-avanturistička i platformerska formula. Atmosfera i dizajnerski stil su nas oduševili još u onom prvom videu što je procurio prošle godine, a kombinacija epskih scena na golemim lokacijama i jedan tako suptilan i nenametljiv fokus na glavne protagoniste jednostavno nas ostavlja bez daha. Ne morate se složiti, niti biti pretjerano entuzijastični kad je o The Last Guardianu riječ, no pogledamo li natrag, vidimo samo Ico i Shadow of the Colossus, što je dovoljan nagovještaj da će se i ova generacija PlayStationa moći hvaliti posjedovanjem umjetnine s potpisom Team Icoa.

Dodatni izbor

Castlevania: Lords of Shadow

jesen

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... prvi put u 3D-u i prvi put ga ne radi Konami, interni studio iako je Hideo Kojima producent

Final Fantasy XIV

jesen/zima

(PS3 / X360)



ZAŠTO? ... već dugo čekamo prvi pravi MMO za ovu generaciju konzola.

Star Wars: The Force Unleashed II

jesen/zima

(PS3 / X360 / Wii)



ZAŠTO? ... jer još čekamo Lucas Arts da u potpunosti iskoristi sve skupe i kvalitetne programske alate koje su posljednjih godina priskrbili

Kane & Lynch 2: Dog Days

jesen

(PS3 / X360 / Wii)



ZAŠTO? ... jer ne možemo dočekati ponovno novinarsko druženje s dvojicom dizajnera igre koji izgledaju kao da prema njima rađeni glavni likovi igre

Dead Rising 2

jesen

(PS3 / X360 / Wii)



ZAŠTO? ... čovjekoljublje i zombijubljje

Fallout: New Vegas

jesen (PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... jer na njemu radi dio originalnog tima koji je radio na prvom i drugom Falloutu

Crysis 2

ljeto/jesen (PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... vizualno najnapredniji engine prvi put i u verzijama za PlayStation 3 i Xbox 360. Što znači da će se ovaj put moći pokrenuti u normalnom frame rateu na većini PC-ja. Nadamo se...

Singularity

proljeće/ljeto (PS3 / X360 / PC)



ZAŠTO? ... manipulaciju vremenom vrlo je nezgodno izvesti na zabavan i logičan način, no nada umire posljednja

Lost In Shadow

jesen (Wii)



ZAŠTO? ... jer obožavamo drukčije igre koje barem pokušavaju biti originalne na više načina

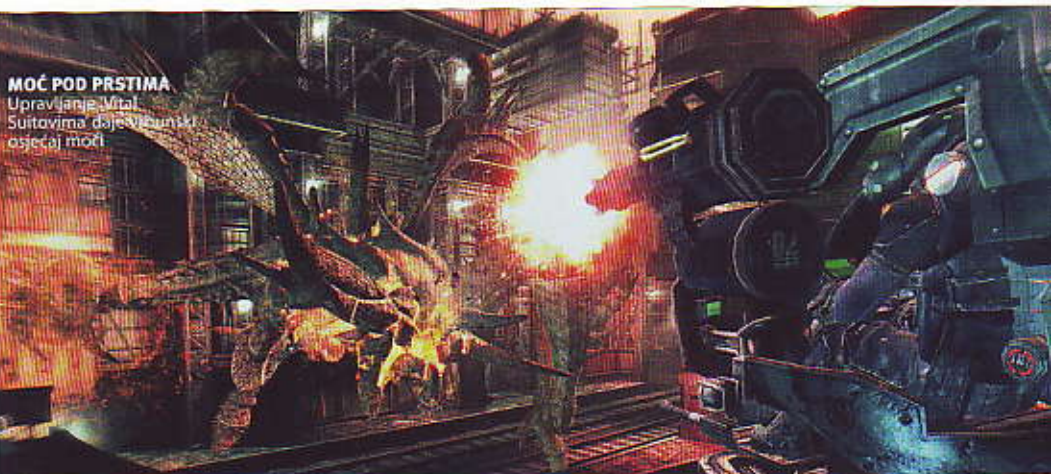
Arcania: A Gothic Tale

proljeće/ljeto (PC)



MOĆ POD PRSTIMA

Upravljanje Vital Suitovima daje vrhunski osjećaj moći



➔ 26. veljače

➔ (PS3 / X360)

Lost Planet 2

Znatno manje snijega

AKO STE VOLJELI prvi Lost Planet, već ste sasvim sigurno isprobali besplatni demo dvojke, koja nastavlja priču, ali značajno mijenja cijeli koncept serijala. Gdje je prije bilo snijega - sad su džungle, gdje su neprijatelji bili roboti - sad su monstri, a gdje je prije bilo užurbano i intenzivno sada je mnogo odmjereno... ili se bar tako nama čini. No ako nas je ova prekrasna i uzbudljiva Capcomova pucačina u išemu oduševila to su mogućnosti mrežne, posebno kooperativne igre, koju u posljednje vrijeme ne promovira toliko igara kao prošle godine. A vjerujte nam (Niste isprobali demo? Morate!), zajedničkim snagama oboriti grdosiju koja je nekoliko desetaka puta veća ne samo od vas, nego i od robota kojim upravljate, zaista je vrhunski osjećaj.

Nije loše ni istraživanje špilja, a i džungla nam se svidjela, pa se čini da će dvojka raznovrsnošću okoliša tući monotono bijelu jedinicu. Raznovrsnost koja nam se također svidjela je ona taktička, jer leveli koje smo do sada vidjeli imaju dovoljno prostora da omoguće nekoliko različitih načina svladavanja prepreka i neprijatelja, što znači da će igri biti moguće pristupiti na svoj način. I uništavanje objekata je zgodan detalj, posebno kad ste u velikom metalnom odijelu koje vam daje mnogo snažniju pljucu i udarac. Doduše, ako očekujete divovske robote, od toga i dalje ništa, no valjda Capcom jednom i shvati da je to ono što se traži. Do tada, sasvim su nam dovoljna divovska čudovišta koja ćemo obarati ovakvi mali kakvi jesmo. Pa odmalena su nas učili da se pravi junaci uvijek suprotstavljaju jačem protivniku.

LOŠA KAMUFLAŽA

Divovskim neprijateljima ranjive točke prilično su jasno vidljive. Da se čovjek zapita...



TKO ĆE PRVI?

Bezglavo jurišanje ne pali ni kad nas je puno. Borbu rješava dobra taktika.



DOSTOJNO ORIGINALA?

Najveća nedoumica je hoće li nastavak ispuniti očekivanja obzirom da na njemu ne radi tvorac originala

EKIPA Iako ne djeluju mentalno zdravo, očito je da su splicer sposobni za određenu formu dogovora i suradnje

UZNEMIRUJUĆE

Ovi su imali težak dan na poslu

➔ 9. veljače ➔ (PS3 / X360 / PC)

BioShock 2 Povratak u dubinu

NASTAVAK OSEBUJNOG FPS-A koji nas je oduševio 2007. godine bio je određen za pojavljivanje na tržištu krajem 2009. Ipak, nakon srpanjske akcije kojom je francuski studio Arkane Studios imenovan za službene pomoćnike 2K Marinu i 2K Australiji u završetku igre, malo je tko vjerovao da će tako opsežni radovi koje je najavio menadžment 2K Games biti završeni u najavljeni četiri mjeseca. Tako je i bilo, pa je BioShock 2, na kojem je uz

prethodno navedena tri studija angažiran i Digital Extremes za izradu multiplayer komponente, odgođen za veljaču 2010. godine, a ostaje nam da vidimo hoće li tako i biti ili slijede daljnje odgode. Odgoda je izvjesno povezana s početkom fiskalne godine izdavača kao što je i najavljeno, jer u godini oporavka od krize vrlo je važno odrediti pravilan raspored izlaska megahitova, kako bi se maksimizirala dobit.

➔ jesen ➔

(PS3 / X360 / PC)

Medal of Honor

UPRAVO JE NAJAVLJEN novi Medal of Honor, a mi imamo gomilu pitanja. Novi MoH, zbilja? Tko radi na njemu? Kad smo zadnji put uopće odigrali kvalitetan MoH? DICE? Zašto već sat i pol vremena čekamo na tu prokletu narudžbu čevapa? Što DICE radi tu? DICE radi na multiplayeru? Da li je DICE doista zagrizao na ovaj "rat" s Infinity Wardom pa ih pokušavaju opkoliti sa svih strana? Jesmo li ovima iz pečenjarnice dali krivu adresu? Hmm, i EA LA je tu i radi na singleplayer kampanji? Znači li to da ćemo dobiti igru s praktički dva potpuno zasebna i nimalo kohezivna moda kao u (dobra) stara vremena? A možda je samo gužva u gradu? Na neka od ovih - nažalost, samo na neka - pitanja odgovorio je Greg Goodrich, izvršni producent igre, koji je odmah u startu potvrdio da su scene iz nedavno prikazanog prvog trailer (onog koji je debitirao na Spikeovu VGA-u) doista iz igre, što nas je još više zaintrigiralo jer Medal of Honor nikada nije izgledao kvalitetnije i realističnije, a čini se da će se na

Medal of Honor napokon okreće novu stranicu

tom polju uzdignute glave nositi s Modern Warfareom 2, koji EA proziva kao glavnog rivala. Ne znamo koliko je logično tražiti rivala u naslovu koji će na sceni biti godinu dana po izlasku MoH-a, i znači li da ovime izazivaju i BFBC2, no što je tu je. Prema onome što smo vidjeli, prelazak u setting modernog ratovanja je vrlo očito temeljen na MW-u, toliko da je stvoren praktički ekvivalent Soapu MacTavishu, bradati supervojnik s naslovnice, čiji će identitet kasnije biti otkriven. No preuzet ćemo ulogu visoko osposobljenog pripadnika (ili više njih) elitne specijalne postrojbe Tier 1, te se boriti u Afganistanu u vrlo bliskoj prošlosti. Goodrich tvrdi da se ipak radi o povijesnoj fikciji, što bi trebalo opovrgnuti glasine o lovu na Osamu i njegove talibane. Očekuju nas i vrlo mračna i realna atmosfera, napeta kampanja, vozila (još ništa se ne zna o multiplayeru, osim da ga razvija DICE), moderno naoružanje, mnogo eksplozija i ubijanja. Ah, kragu, prodano! Veselimo se novim informacijama.

AC-130? Ne možete prepisati trademark Modern Warfarea i ne očekivati da vas netko naziva plagijatorom

BUGGY! MW ima snow mobile, a MoH buggy, prikladan za afganski kamenjar

HELIC Vožnja helikopterom kao on-rail misija? Poznavajući povijest serijala, gotovo smo sigurni da će biti takó.

IRON SIGHT Količina detalja na oružjima i

Dodatni izbor

Crackdown 2

jesen (X360)



ZAŠTO? ... original nam je bio zabavan, no za dobar uspjeh na tržištu velikim dijelom su zaslužni beta keyjevi za Halo 3 koji su se dijelili uz igru. Nastavak će se morati dokazati bez takve pomoći.

Metal Gear Solid: Peace Walker

27. svibnja (PSP)



ZAŠTO? ... sudeći po demu očekuje nas konačno pravo kooperativno MGS iskustvo. A i Hideo kaže da je ovo njegov zadnji MGS. Ponovo.

Professor Layton and The Last Time Travel

ljeto/jesen (DS)



ZAŠTO? ... Jer se radi o jednom od najdražih nam serijala na DS-u kojem zamjeramo samo jednu stvar - putovanje dulje od godinu dana iz Japana do Europe.

All Points Bulletin (APB)

jesen (PC)



ZAŠTO? ... jedna od najambicioznijih MMO ideja sve se više svodi na samo okružaj "policijske i lopova". Nadamo se da je to samo naš krivi dojam.

DeathSpank

jesen (PC)



PRIZIVI ME

Dobro poznati 'summon' ponovo se zovu 'Eidoloni' i ponovo su fantastični - kako u standardnom obliku tako i kada se sjedine sa svojim tvorcem



➔ 9. ožujka ➔ (PS3 / X360)

Final Fantasy XIII

Povratak kralja

DOVOLJNO JE REČI: Final Fantasy. U prvih nekoliko dana u Japanu se prodalo više od milijun i pol primjeraka, a fanovi su totalno poludjeli i za svoju igru u redovima čekali satima. Prvi dojmovi onih koji su ga odigrali (japanska verzija nažalost je samo na japanskom) raznovrsni su i većinom pozitivni, no neke se kritike ne mogu suspregnuti pa će ovaj FF - kao i mnogi prije njega - biti kontroverzan, ali sasvim sigurno igran do beskonačnosti. Nedostatak gradova, fokus na priču i napredovanje, intenzivan tempo, predugački uvod, nedovoljno stanovnika prekrasnog svijeta - sve su to komentari koji nas, uz slike i škrte demoe, izazivaju i podražuju našu maštu dok iščekujemo jednu od najjačih igara proljeća koje će biti pretrpano hit-naslovima. Ludi dizajn protivnika, predivno nacrtani i misteriozni likovi, kompleksna radnja i predivne animirane sekvence se podrazumijevaju - ali svaki od elemenata nadilazi naša očekivanja. Kakva su vaša?

BITI BOLJI

Borba kao ključni element igre sada ima i natjecateljski element jer nakon svake pobjede ćemo vidjeti sažeto i brojčano prikazan svoj uspjeh. Još jedna prilika za dokazivanje FFFanaticizma? Svakako!



EMOTIVNO Kad o uspjehu misije ovisi ne samo svijet nego i beskonačna patnja vas i vaših prijatelja; mnogo je toga na kocki - i mnogo je prilika za preispitivanje



➔ jesen ➔

World of Warcraft: Cataclysm

WoW će se i ove godine masovno igrati...

NAKON WRATH OF the Lich Kinga, World of Warcraft će dobiti svoju treću ekspanziju, koju "woweri" među nama iščekuju kao oni praznovjerni 2012. godinu. A ako će ijedna ekspanzija biti vrijedna našeg novca, to će biti Cataclysm, jer u vrijeme kada smo se pomirili s pljačkanjem u obliku DLC-a, lijepo je vidjeti zaista pravu ekspanziju s hrpom noviteta i updatea. Prvo i najvažnije, u Cataclysmu ćemo moći igrati s dvije potpuno nove rase, Worgenima i Goblinima, a usporedo s time očekuju nas i i nove

kombinacije rasa i klasa. Posebno se veselimo i povećanom level capu, koji se sada popeo na 85, ali i brojnim drugim promjenama, kako onim estetskim na lokacijama Eastern Kingdomsa i Kalimdora, tako i novootvorenim dijelovima mapa, arheologiji kao novom skillu, letećim mountovima u Azerothu, novim battlegroundsima, dungeonima, raidovima, achievementima i svemu ostalom što dolazi u vjerojatno najprimamljivijoj ekspanziji u zadnjih nekoliko godina.



GOBLINI Kao igriva rasa daleko su od simpatičnih goblina iz trilogije Kalyma

TATOOINE
Veselim se još jednom posjetu našem najdražem pjesčanom planetu



→ zima

→ (PC exclusive)

Star Wars: The Old Republic Sila u BioWareu snažna je ponovo

KOTOR. Svaki put kada pogledamo videoisječak ili demonstraciju Star Wars: The Old Republica, vidimo KOTOR. No vidimo KOTOR u mnogo glomaznijoj i masivnijoj varijanti, produkcijski i igrački, ali i temu o kojoj će naši "pisjaši" pričati kroz cijelu godinu, bez obzira na konačni ishod proizvoda. Osim što će potencijalno privući sve ljubitelje BioWareovih igara, SWTOR se čini kao prvo doista adekvatno, možda čak i idilično nalazište za sve nas koji prihvaćamo romantiku samo pod uvjetom da sadrži klasične elemente zabranjene ljubavi, smeđeg bikinija s lancima, ljubomore i neplaniranog incesta. Prethodnih nekoliko mjeseci BioWare nas hvalevrijedno drži zainteresiranim za projekt objavljujući svježe informacije o lokacijama, dizajnu, priči i klasama. Nedavno je obznanjeno svih osam klasa i moramo priznati da smo prilično ugodno iznenađeni raznolikošću ponude, čemu dodatno u prilog ide i podatak da će, baš kao u Mass Effectu i Dragon Ageu, svaka klasa imati svoju pozadinu i jedinstvenu ulogu u priči. Cjepidlake će reći da

se zapravo radi o četiri unikatne klase, budući da je ukupan broj od osam podijeljen na frakcije Sith i Jedi, gdje svaka klasa ima svoj ekvivalent na suprotnoj strani. Iznenadilo nas je što sve klase djeluju vrlo zabavno za igranje, što bi možda moglo nagovijestiti kako se u masovnim bitkama desetaka jedia i sitha neće pojaviti samo jedan Bounty Hunter ili Trooper. BioWareovsko cvjetanje priče, gomila dijaloga koji će prvi put u MMO-u biti popraćeni glasovnom glumom na razini prethodnih BioWareovih igara, zanimljive i poznate lokacije, brojni NPC likovi, moralne odluke i izgradnja vlastite sudbine, neki su od prvih razloga koji opravdavaju našu zainteresiranost SWTOR-om više nego ijednim drugim MMO naslovom u zadnjih nekoliko godina. Generalno gledajući i osvrćući se na sve prikazano, doista mislimo kako nećemo dobiti još jedan nezanimljivi klon WoW-a, nego legitimnog nasljednika fantastičnog KOTOR-a u masivnom multiplayer obliku, kojem se radujemo poput ewoksa na halucinogenim opijatima.

RAZLIKE između Sith Warriora i Sith Inquisitora BioWare je opisao usporedbom Darth Vadera i Imperatora

SUSTAV BORBE i balansiranoš klase naše su najveće brige

TUSKEN RAIDERS Poznate lokacije i likovi - idila za fanove Star Warsa



LOKACIJE
Velika je pažnja posvećena detaljnom dizajnu novih i starijih lokacija

Dodatni izbor

FIFA 11 / PES 2011 / Grand Slam Tennis
jesen (gotovo s)



ZAŠTO? ... Jer ovaj put očekujemo najneizvjesniji nogometni okršaj kojem će se pridružiti još neizvjesniji košarkaški okršaj serijala Live i 2K a nadamo se i Grand Slam Tennisu za PS3 i X360

Guitar Hero / Rock Band / DJ Hero
ljet/jesen (gotovo s)



ZAŠTO? ... čini nam se da je zlatno doba glazbenih igara iza nas, no još uvijek očekujemo moguće iznenađenje

Calling

19. ožujka



ZAŠTO? ... još uvijek nismo umorni od horor igara a Calling ima ono nešto što nas je podsjetilo na početke Silent Hill i Sirena

No More Heroes 2: Desperate Struggle
ljet/jesen



ZAŠTO? ... malo je originalnih ali uspješnih igara na Wii koje nije proizveo Nintendo pa su one koje se probiju ja posebne - što očekujemo i od nastavka

Kingdom Under Fire II

ljet/jesen

(X360 /



Fable III

Svijet koji treba zamisliti

PRI RAZMIŠLJANJU O igrama Fable treba dobro odvagati što od najavljenog zaista povjerovati jer Peter Molyneux, autor serijala, poznat je po velikim obećanjima koja nije uvijek sposoban ispuniti. Ipak, on je stvorio mnogo kulturnih naslova, uključujući Populous, Black & White i Theme Park, pa mu treba dati još jednu priliku da se dokaže. A i s dosadašnjim nas nastavcima nije razočarao, ma koliko oni ispali manje spektakularni od njegovih najava. Najavljen kao spoj avanture, RPG-a i političke strategije, Fable III svakako zvuči spektakularno, a oni koji su igrali prva dva dijela u njemu bi se trebali snaći vrlo lako. Štoviše, snimljena pozicija iz drugog dijela utjecat će na svijet koji otkrivete u trećem, svijet u kojem započinjete kao pobunjenik a igru nastavljate kao kralj velikog kontinenta Albiona. Upravo spona između pobunjenika protiv vlasti koji skuplja podršku i vladodržca koji kasnije mora održati obećanja što ih je dao bit će vrlo zanimljiva – posebno u Hrvatskoj koja slične situacije doživljava pri svakim izborima. Doduše, Fable je uvijek bio karikatura stvarnosti, u kojoj su se likovi naočigled mijenjali ovisno o vašim akcijama, pa će se tako i sada, ovisno o akcijama kralja, naočigled mijenjati cijela sela i naselja. I ne, ne mislimo pri tome na ukrašavanje izbornim plakatima. Također, ne bojte se da će se raditi o "klasičnoj" strategiji – Molyneux je to izričito zaničkao iako samu igru još nije pokazao našim gladnim očima. Možemo tako tek zamišljati kakav će to biti RPG "bez dosadne RPG mehanike", avantura u kojoj "možete slijediti svoj moral, ali ste stalno izvrnuti pritiscima okoline" te strategija gdje "imate odlučiti o ratu i miru te donositi presude među svojim podanicima, no ne u menadžerskom stilu Theme Parka". Zamišljati i nadati se najboljem jer do sada, ipak, nismo imali razloga da tugujemo nad kreacijama jednog od najmaštovitijih kreatora igara zapadno od Japana.

PONOVO U ALBIONU

Sada nam je već kao drugi dom. A postat će u potpunosti naš.



KRALJICA UMJESTO KRALJA

Zašto ne? Sloboda odabira spola jedna je od osnovnih sloboda koju Fable nudi.



KOMPLEKSNIJE ILI OZBILJNIJE?

Ovakve slike daju nam dojam da će lokacije biti dizajnirane u malo drukčijem stilu od prijašnjih nastavaka.

IZGUBLJENA KRUNA

Sto ćemo sve morati učiniti da je stavimo na glavu?



LJEPOTA VLASTI

Mozda nije sve što se priča.



DLC Alan Wake će biti 'isprisan' kroz epizode, a dodatne ćemo naknadno kupovati u obliku epizodnog DLC-a

PC Alan Wake je na neodređeno vrijeme odgođen na PC-ju

AKCIJA Pucanja ima, no ne u tragičnom akcijskom stilu, nego je više kao sredstvo preživljavanja

Alan Wake Ove ga godine jednostavno moramo zaigrati

KAO ŠTO SMO to prošle godine u istoj ovoj temi predviđjeli, euforija u očekivanju Alana Wakea lagano je splasnula, jer, ah, naivni kakvi i jesmo, očekivamo nešto više, nešto - epskih razmjera. Ono što ćemo vrlo vjerojatno dobiti nikako ne bi trebao biti loš proizvod, no Alan Wake je u proteklih nekoliko godina s golemog avanturističkog horor spektakla splasnulo na akcijski survival horror koji, iako još uvijek izgleda vrlo primamljivo, jednostavno ne ostavlja onaj inicijalni osjećaj nedostižne uzbuđenosti i nestrpljivog iščekivanja. I premda ga čekamo

već godinama, zbog čega je malo i zastario, kod Alana Wakea nas još uvijek neodoljivo privlači jedinstvena atmosfera koja varira od idiličnog suncem obasjanog dana do jezovito mračnog osjećaja nelagode kao u knjigama Stephena Kinga. Posebno nam se sviđa način na koji je svjetlo implementirano u atmosferu, ali i samu igrivost, a demonstracija u kojoj glavni akter kroz mračnu zamagljenu šumetinu bježi od policije koja po njemu puca dala je naslutiti kako će radnja biti zanimljivija nego smo se nadali. I zaista, ako ga ni ove godine nismo zaigrali, dižemo ruke od Remedyja.



ŽENSKI SPARTAN?
Pa, zašto ne? Znači i sami da žene znaju biti opakije od muškaraca.

NOBLE UNIT
kojom ćete u sastavu vojnika vrlo spon

→ jesen

Halo: Reach

Znamo kako završava...

UNIŠTEN PRIJE POČETKA prve igre serijala Halo, Reach je planet na kojem su Zemljani imali značajan dio svoje vojne sile – koja se ipak pokazala nedovoljna da zaustavi invaziju Covenanta. S obzirom na to da Halo: Reach, barem prema onom što za sada o njemu znamo, opisuje upravo tu neuspješnu obranu od neprijateljskog napada, osjećaj poraza nešto je na što se od početka moramo

pripremiti – jer znamo kako priča završava. Ili možda ne znamo? Ono što znamo nedavno je procurilo iz Microsofta kao neslužbene informacije uz mutne slike koje su ih potvrđivale. No s obzirom na to da nitko nije želio službeno reći da se radi o lažnim podacima, smatramo da su istiniti. O čemu se radi? Naravno, potvrđeno je da će igra biti FPS u kojem ćemo upravljati ratnicima SPARTAN – no jedan od ključnih noviteta bit će timska borba. Ona će sasvim sigurno funkcionirati u kooperativnom multiplayeru, ali izgleda da ćemo i kao samostalni igrač moći upravljati timom od četiri borca različitih specijalnosti

(snajper, komandos, izviđač...). Zvuči zanimljivo. Što se tiče izmjena u sučelju, novim oružjima i novom engineu (za sada nepotvrđeno ali se naslućuje), treba se još samo malo strpjeti jer kupnjom Halo: ODST dobili smo (a možda i vi) pristup beta verziji mrežne komponente igre, koja starta ovog proljeća. Prema dojmovima nekih testera, Halo: Reach imat će prilično sumornu atmosferu, što je i logično s obzirom na to da znamo kako završava. No iako je trilogija Halo završila, nije nam logično da Microsoft tako lako napusti popularni brand. Pa onda možda ne znamo kako završava.

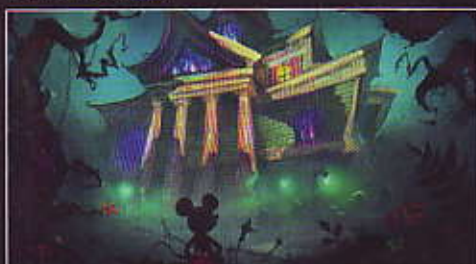
→ (X360 exclusive)

Mogle bi se dogoditi, tj. odgoditi

→

Epic Mickey

(Wii)



PLAN JE TOLIKO ambiciozan da sumnjamo u završetak projekta do kraja godine, za kada je najavljen s obzirom na trenutno stanje u kojem se igra nalazi

Spec Ops: The Line

(PS3 / X360 / PC)



IDEJA IZDAVAČA JE izbjeći kasnu jesen, kad će se na tržištu pojaviti veliki broj akcijskih igara, pa je trenutni plan izlaska rana jesen. Ipak sumnjamo u vrijeme dovršenja pa je izgledniji scenarij izlazak početkom iduće godine.

Rage

(PS3 / X360 / PC)



I Am Alive

(PS3 / X360 / PC)



SJEĆAMO SE PRVE najave igre i neočekivanog datuma izlaska nekoliko mjeseci kasnije. Od tada do danas prošle su gotovo dvije godine, a novi datum izlaska je i dalje misterij.

Metal Gear Solid: Rising

(PS3 / X360)



S RAIDENOM KAO glavnim likom novog MGS-a gotovo sigurno nećemo igrati ove godine, to više što na njemu radi sasvim novi tim bez Hidea Kojime. Zasad.

Deus Ex 3

(PS3 / X360 / PC)



Agent



JEDNA OD IGARA koja će obilježiti ovogodišnji E3 – ali Rockstar odlučio prikazati. Naslov koji bi PlayStationu 3 dati ono što je nekada Grand Theft Auto III dao PlayStationu 2.

Batman: Arkham Asylum 2



SUMNJAMO U IZLAZAK nastavka već godinu dana originala, koliko god ga prizeljkujemo. No sugestivni izdavača kaže suprotno...

Beyond Good & Evil 2

(PS3 / X360 / PC)



jesen/zima (Wii exclusive)

Super Mario Galaxy 2

ajisplativije recikliranje

UPER MARIO JE vjerojatno najekološkiji lik videoigara jer je njegova formula trči-skači-skupljaj upotrijebljena nebrojeno mnogo puta, a sam Nintendo napravio je toliku hrpetinu sličnih igara s brklatim podinstalaterom u glavnoj ulozi da katkad zaboravimo koja nam se najviše sviđa. No sve su dobre, pa je čak i one od prije 20 godina još moguće s užicom igrati – jer Mario ima "ono nešto". Super Mario Galaxy također ima to "nešto"! Nintendo će nam ga ponovo donijeti ove godine, s novim levelima, novim protivnicima i novim trikovima – ali isto dobrim starim Mariom. Kad se sjetimo da je Super Mario 64 čekao šest godina da bi dobio tek osrednji nastavak Super Mario Sunshine na GameCubeu, tri godine razmaka između prvog i drugog Galaxyja, ni nam se dovoljno malo da sve dobro iz igre ostane neizmijenjeno. A potvrđeno nam je da ćemo upravo to i dobiti: istu igru s novim levelima koji će biti teži, inovativniji i izazovniji od originala.

Krenimo, nakon što nam je SMG okrenuo naopačke percepciju platformskih igara i totalno nas oduševio time, zaista ne znamo što Shigeru Miyamoto i mogao novo smisliti da još jednom unese revoluciju u ovaj žanr koji je vlastoručno kreirao i evoluirao kao vlastitog poklona – od 2D preko 3D do 0-g. A što je najzanimljivije, koncept SMG-a do sada još nitko nije kopirao, pa Mario još neko vrijeme ostaje najvlastitiji dvorac. Iako to za sada nitko nije spomenuo, vjerujemo da će i zanimljivi koncept "kooperativne podrške" iz prvog dijela ostati nedirnuto, pa ćemo tako igru moći ponovo igrati u paru sa svojim obročudnim i susretljivim, ali ne i vrlo vještim prijateljima koji su nas tako živcirali u NEW Super Mario Bros. Wii. A ako i ne – rado ćemo je igrati sami. Jer Super Mario je – Super Mario!



PRIGODNO S obzirom na to da će vjerojatno izići na vrijeme za sljedeću blagdansku sezonu, snježni leveli najbolje će odgovarati ugođaju

SAM SVOJ NEPRIJATELJ Nepoznanice poput Mariovih dvojnika koji ga napadaju u demou koji smo vidjeli znače da će igra ipak donijeti neke zanimljive novitete



U DUBINU PLANETA Bušilica je jedini do sada prikazani zaista originalni koncept, no ne sumnjamo da će ih biti još



OTKAČENIJE NEGO PRIJE Svakako. No ne buniimo se.



POLETI, MARI! Letenje Yoshija koliko smo vidjeli nekoć na promijeni dinamiku



Dio ovih igara još uvijek se spominje samo u glasinama, a drugi dio je najavljen za ovu godinu, ali s velikom šansom da se odgode do iduće

Metroid: Other M

(Wii)



DRUKČIJI OD OSTALIH Metroida, ovaj put pod palicom ekipe Team Ninja. Teško je predvidjeti rezultat gotovo kao što je teško pretpostaviti datum izlaska koji Nintendo čuva u tajnosti još od prošlogodišnjeg sajma E3.

The Legend of Zelda

(Wii)



PREDSEDNIK NINTENDA SATORU Iwata izjavio je jednim japanskim novinama da je jedan od ciljeva Nintendo ove godine izdati novu The Legend of Zelda. Nadali smo joj se i prije.

Resistance 3

(PS3)



Gears of War 3

(X360)



KAD VEĆ SPOMINJEMO mogućnost novog Resistancea, logično je očekivati i nastavak Gears of Wara jer su oni uvijek dolazili u paketu.

Final Fantasy Versus XIII

(PS3)



JAPANSKU VERZIJU JE Square Enix potvrdio za kraj godine, što sugerira da ćemo europsku morati čekati još nekoliko mjeseci. Što i nije loše s obzirom na to da smo nekada čekali i nekoliko godina.

GTA V

(PS3 / X360 / PC)



Far Cry 3

(PS3 / X360 / PC)



RASKRČILI SMO DŽUNGLE, preživjeli malariju u Africi – što je sljedeće? Schlafdis? Svi su gore...

Call of Duty

(PS3 / X360 / PC)



PARNA JE GODINA, dakle vrijeme za Treyarch, a sve glasinu upućuju na to da je mjesto radnje ovaj put Vijetnam.

DUST 514

(PS3 / X360)



RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Damir Durović



1. Runaway: A Twist of Fate
2. Divinity: Ergo Draconis
3. Lord of the Rings Online

Svašta nešta...

Krešimir Jozić



1. Civilization 4: BTS
2. Machinarium
3. Dragon Age: Origins

Shvatio sam da u vrijeme najveće gužve i najveće raznolikosti igara koje dnevno vrtim na raznim platformama uvijek odvojim najviše vremena za Civ, u stilu potez dok radim nešto drugo pa opet potez kad stignem...

Tomislav Tomašić



1. Bayonetta
2. Scribblenauts
3. NBA 2K10

Zum, tras, sviš, bum, bum, bum, sviš, sviš, haaaaa. Sviš, sviš, bum, bum, sviš, tras, zum, haaaaa.

Berislav Jozić



1. Might & Magic: CoH
2. Mini Ninjas
3. PixelJunk Shooter

Teoretski su to sve "male" igre, no bez problema su mi uzele dane i tjedne i vrhunski me zabavile.

Darko Botić



1. Street Fighter IV
2. CoD: Modern Warfare 2
3. Darksiders: Wrath of War

Pripreme za Super Street Fighter IV su počele, zbog čega sam se opskrbio i novim kontrolerom.

Danijel Milčić



1. Doodle Jump (iPhone)
2. LittleBigPlanet (PSP)
3. MAME (PSP)

Da, trenutno sam bez konzole, što je jedan od glavnih razloga novog rekorda u Doodle Jumpu od 34.270 - beat that, Linda :)

STINGER



1. Assassin's Creed II
2. Forza Motorsport 3
3. NBA 2K10

Uglavnom razvlačenje iste zvačke... kad će više taj GT5?

IGRA broja



66

Bayonetta

Igrači željni pravog izazova jedva su dočekali Bayonettu, a ako niste sigurni je li to igra za vas, znajte da su na njoj radili ljudi zaslužni za Devil May Cry, Onimushu, Resident Evil, Viewtiful Joea i Okami!

GP preporuka



70

Army of Two: The 40th Day

Poboljšani original, ne i spektakl. Svrjedno preporučujemo svim mačo muškarcima.

GP preporuka



80

Runaway: A Twist of Fate

Ok, još je puno igara koje bi mogli preporučiti o mjesec ali si ne možemo pomoći - volimo pamt

IGRALI SMO



IGRALI STE



podaci s www.gamep



OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

«E 12»
LAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MICROSOFT GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://www.xbox.com/PC
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

POGLAD UNATRAG
Microsoftova iznimno
pouzdana RTS franšiza

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

GRAFIKA	Kvaliteta grafičke prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled menija, animacija, frame-rate, kvaliteta i postojanost tekstura
ZVUK	Kvaliteta glazbe i zvučnih efekata, govorne uloge, surround zvuk i sl.
IGRIVOST	Zaraznost, zabavnost, kaizmatičnost 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 potpuniju sliku kvalitete igre

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

SADRŽAJ

- RECENZIJE**
- 66 _ Bayonetta
 - 70 _ Army of Two: The 40th Day
 - 72 _ Darksiders: Wrath of War
 - 76 _ Vancouver 2010
 - 77 _ Might and Magic: Clash of Heroes
 - 78 _ Venetica
 - 79 _ God of War Collection
 - 80 _ Runaway: A Twist of Fate
 - 82 _ Divinity II: Ego Draconis
 - 83 _ Rogue Warrior

- 84 _ PixelJunk Shooter
 - 84 _ Real Heroes: Firefighter
 - 85 _ The Sims 3: World Adventures
- KIDS CORNER**
- 86 _ Invizimals
 - 87 _ Astro Boy: The Video Game



TKO SE MAČA LAČA

U ovo doba prošle ili bilo koje godine sada bismo ispisivali redove žalopojki i kukali o potpunom manjku novih igara u razdoblju u kojem se inače ispražnjeni novčanici igrača odmaraju od blagdansskog šopinga. Srećom, kako je krenulo, 2010. ostat će zapamćena po mnogo netipičnih stvari a jedna od njih je i super velik broj novih blockbuster igara u njenim prvim mjesecima. Siromašan siječanj tako su ovaj put obilježila tri izvanredna naslova. Spiritualni nasljednik Devil May Crya u liku seksi Bayonette, akcijska avantura Darksiders na kojoj je radio proslavljeni strip-crtac Joe Maduerira i kooperativna mačo akcija u nastavku Army of Twoa te niz manjih, no ništa manje zabavnih igara fantastičan su početak nove godine i najava gomile blockbustera koji nas očekuju u iduća tri mjeseca! Tome pridružite i trenutno aktivne velike otvorene bete MAG-a na PS3-ju i Star Trek Onlinea na PC-ju i shvatit ćete da je iza nas mjesec u kojem nije baš bilo lako pronaći višak slobodnog vremena. Nažalost obećani review code Silent Hill: Shattered Memoriesa nismo dobili jer je europski datum izlaska odgođen za 5. ožujka pa njegovu recenziju očekujte u jednom od idućih brojeva GamePlaya.

D. Đurović



GP preporuka



Darksiders: Wrath of War

Prva trećina igre možda će odbiti dio igrača - ipak predlažemo da ne odustaju, prava igre tek tad počinje



COMBO Početak dobrog comboa je brzi napad na pasivnog protivnika; ne zaboravite u kretanju pucati da održite combo živim



VATRA Protivnike koje štiti vatra nije moguće napasti iz blizine ako nije aktiviran witch-time



IZMICANJE Možda nije cool, ali na kraju se broji jeste li oštećeni ili ste kroz borbu prošli neokrnjeni



ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ PLATINUMGAMES
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta](http://www.sega.co.uk/platinumgames/bayonetta)

Bayonetta

Iako je 2010. tek počela, pred nama je već jedan snažan kandidat za nagrade koje će se dijeliti na njezinu svršetku

HIT igra

POGLED UNATRAZ

Hideki Kamiya i Shinji Mikami imaju iza sebe dugu i uspješnu suradnju koja je započela još dok su zajedno radili pod značkom Capcom. Što reći o pionirima danas megapopularnih žanrova i serijala, o ljudima koji su zajedno stvorili Devil May Cry, Onimushu, Resident Evil, Viewtiful Joea, Okami? Što očekivati od takvih faca ako ne upravo ovo što su nam servirali svojom najnovijom igrom napravljenom pod okriljem vlastitog nezavisnog studija PlatinumGames. Dečki, ovo je bio pravi božićni dar i želimo vam još puno igara...

Nakon gotovo tri pune godine razvoja te izrazito optimističnih, da ne kažemo bahatih najava u kojima je spominjano "razbijanje" svih konkurenata, uključujući i nadolazeći God of War 3, nezavisni japanski studio PlatinumGames, sastavljen od prekaljenih majstora svojeg zanata, konačno je početkom siječnja izbacio na tržište megahit nazvan Bayonetta. Iako su Kamiyine igre očekivano originalne, pa čak i do granice da im to može naštetiti, kao što se dogodilo Okamiju, vjerujem da je Bayonetta jednostavno predodređena za uspjeh kako sa stručnog, tako i s korisničkog aspekta.

LOV NA VJEŠTICE

Bayonetta je priča o mitskoj borbi svjetla i tame u kojoj glavnu ulogu ima istoimena vještica probuđena bez sjećanja iz 500-godišnjeg sna na dnu jezera. Tijekom igre, Bayonetta polako skuplja komadiće mozaike koji joj otkrivaju postojanje dvaju klanova, i to Lumen Mudraca, obožavatelja Sunca, i Umbra Vještica, obožavateljica Mjeseca, te njezinu ulogu u događajima koji prijete uništenju ne samo Zemlje nego cjelokupne kozmičke ravnoteže. U sve to upletena je poznata mitologija

priliku Paradiso, Inferno i Purgatorio, dok se kao glavni Bayonettini protivnici pojavljuju članovi andeoske vojske koja obitava u Paradisu, navođena i predvođena jednim preostalim pripadnikom Lumen Mudraca.

Priča sama po sebi nije nešto posebno i možda je najslabiji segment igre, no na japanske scenariističke eskapade već smo navikli ako ne drukčije, a onda

"Sa zebnjom ćemo čekati izvjesni nastavak, nadati se kako će Kamiya i dalje biti na kormilu projekta te vjerovati da će još jednom uspjeti nadmašiti samog sebe"

SITNICE

IGRA DOSLOVCE PRŠTI dodatnim sadržajima koje je moguće otključati ako se igrač potruži pravilno koristiti oružje i izmicanje, te ako pogodi pravu kombinaciju oružja za najlakše i najbrže rješavanje određenog protivnika ili grupe protivnika. Što se tiče odjeće, moguće je otključati 14 raznih kompleta odjeće, od odjeće opatice do bikinija; osim tri inicijalne, moguće je otključati 2 dodatne razine težine; uz Bayonettu dostupna su još 2 igriva

moguće kupiti u The Gates of Hell, još 4 je moguće otključati; uz inicijalno dostupna oružja i ona koja se otključavaju pronalaženjem zlatnih LP-ja, moguće je otključati još 5 dodatnih oružja, ukupno njih 12, a tri alternative 15. Kao što rekli u glavnom tekstu, in li novca, sve ove stvari možete kupiti uz unos kodova i ispunjavanja ostalih preduvj

KULSHEDRA Pronađete li oba dijela zlatne ploče na kojoj je snimljena Fantaisie – Impromptu, za nagradu dobivate ružičasti bič koji će dobro doći





TORTURE ATTACK Kad prikupite dovoljno čarolije, automatski se otključava mogućnost kažnjavanja protivnika grotesknim spravama poput giljotine



SPEKTAKL Slike ne mogu dočarati veličanstvenost bitke protiv bossa, a u ovoj ćete surfati na polomljenom dijelu avionskog krila dok se borite



LEPTIR Dvostrukim skokom iz Bayonettinih leđa izlaze prekrasna leptirova krila koja joj omogućavaju dugi doskok



INFERNAL DEMON U trenutku kad Bayonetta priziva demone iz Inferna za fatalni napad, demon se zapravo materijalizira iz njezine kose koja joj inače prekriva tijelo poput trikoa



DETALJI Nevjerojatno je koliko se sitnih detalja nalazi u pokretu u pojedinim scenama borbe s bossovima



WITCH TIME Izmaknete li se u pravom trenutku, igra se usporava na nekoliko sekundi a Bayonettin trenutačni protivnik je naj...

gutajući višegodišnje Kojimine bedastoće u Metal Gearu koji je postao sinonim za igraču Hitnu službu. Srećom, priča i nije toliko važna, iako se autorima uloženi trud ne može poreći, budući da je ispričana originalnom i zabavnom glasovnom glumom uz autorski otklon od uobičajene cartoon-board prezentacije poznate iz japanskih igara.

borbom uz par pištolja, no uskoro će stići poboljšanja u vidu mača i četiri nova pištolja, a do trenutka kad ćete treći put prolaziti kroz igru, imat ćete u svom posjedu zavidan arsenal. Lista oružja je vrlo dugačka i ne bih

"God of War 3 morat će biti jako dobar da dosegne ovaj nivo kvalitete"

ga sad nabrajao i opisivao mu karakteristike, iako bih izdvojio klizaljke (!!) i bazuke, nego bih radije napomenuo da ćete se morati prilično pomučiti dok ne pronađete sve što je potrebno kako biste se svih oružja i dokopali. Specifičnost oružja je u tome što gotovo sva od njih Bayonetta može koristiti i rukama i nogama, pa se pripremite na nevjerovatno atraktivnu akciju koja nastaje kao rezultat beskonačne liste comboa stavljenog igraču na raspolaganje. Osim oružja, Bayonetta



THE BEAST WITHIN Pritiskom na odgovarajuću kombinaciju tipki Bayonetta se pretvara u panteru, vranu ili šišmisa, što je vrlo korisno za brzo kretanje i dugačke skokove

oblića životinjskim, te prizivanje demona iz Inferna kako bi se zaključno obračunala s pojedinim bossom. Iako sve ovo možda zvuči komplicirano, nemate razloga za brigu jer kontrolno sučelje je izvršno, a sve dostupne kombinacije udaraca moći ćete pregledati i isprobati tijekom učitavanja novog poglavlja igre. Kombinacije se mijenjaju kako izborom oružja, tako i njegovim rasporedom po Bayonettinim ekstremitetima, te naposljetku kupnjom boričakih narukvica i tehnika borbe, pa će vam Bayonetta dugo, dugo vremena izoleđati



KRALJEVSTVO KOMBINACIJA

Bayonettom ipak dominira akcija u kojoj ćete uživati svakog trenutka odvojenog za ovu iznimnu igru. Ako ste već odigrali koju epizodu iz serijala Devil May Cry, znate što otprilike možete očekivati, no u Bayonetti je to podignuto na jedan još viši i istančani nivo. Iako je bilo teško zamisliti da se može pojaviti "coolerski" i stilski doradeniji akcijski junak od nezaboravnog Dantea, Kamiya je uspio nadmašiti samog sebe i podariti nam beskompromisnu akcijsku heroinu koja se bori rukama, nogama, raznim oružjima i



VOŽNJA? Da, Kamiya je uspio u akcijsku, boričku igru ubaciti i vožnju motorima tako da izgleda sasvim prirodno, a vjerujte da to nije najluđe što ćete vidjeti...



BUZDOVANKO Anđelima možete oduzeti oružje i koristiti ga dok se ne potroši, no imajte na umu da Bayonetta tako prilično gubi na hitrini, što može prouzročiti pucanje comboa



CRTA U donjem lijevom kutu naznačeno je zdravlje protivnika, no imajte na umu da neki imaju više crta jednu preko druge



MOTORKA Zar ste mislili da bi ova igra mogla proći bez motorke? To bi bilo kao da u FPS-u nema rocket launchera ili shootguna.

PRIČA Tijekom igre imat ćete posla i s Bayonettinom kćeri. Tko ne bi htio takvu mamu?



"Na netu je već mnoštvo clipova o tome kako atraktivno svladati gomilu protivnika a da vas pritom i ne dotaknu"

poglavlja. Svako poglavlje podijeljeno je na nekoliko "kitica" koje ujedno predstavljaju checkpointe s kojih krećete ako Bayonetta izgubi život. U svakoj "kitici" pojavit će se nekoliko grupa protivnika, a igra će ocjenjivati izvedbu ovisno o potrebnom vremenu i načinu na koji su svladani protivnici te pretrpljenoj šteti.

Na kraju svakog poglavlja igra će ovisno o prikupljenim "checkpoint medaljama" i iskorištenim pripravcima za zdravlje i neranjivost dodijeliti platinastu, zlatnu, srebrnu, brončanu ili kamenu medalju u eventualni novčani bonus ako je u poglavljima bilo borbe s nekim od deset bossova. Broj bodova pretvaraju u Bayonettin ekvivalent za novac nazvan halo, a njime ćete u kasnijem nastavku moći kupiti dodatne borbene tehnike, kostime i preparate za ozdravljenje, jačanje i magiju. Preparati neće nužno morati kupovati, budući da je njihove sastojke moguće kontinuirano skupljati razbijanjem interaktivnih sadržaja u okruženju, a ubrzo nakon početka dobijete i saznanja o tome kako od sastojaka smiješati pojedine preparate; ipak je Bayonetta vještica. Ne uspijete li pronaći sva oružja i dodatke, moći ćete

potpuno svježe. Zapravo, pravi obračun i napad na nagrade počinje tek nakon što bar jednom prodete kroz igru i počnete svladavati pravu umjetnost borbe.

PURE PLATINUM

Sustav igranja postavljen je tako da igrač vodi Bayonettu kroz 17

ALPHEIM CHALLENGE

NA ODREĐENIM MJESTIMA u igri moguće je pronaći narančaste portale koji prebacuju Bayonettu izravno u Paradiso gdje joj se postavlja određeni zadatak. Čim pročitate riječ "challenge", možete pretpostaviti kako stvar funkcionira. Poanta je u tome da naučene vještine iskoristite na ekstremno i vrlo izazovan način, koji će naučeno doista dovesti na kušnju, iako će vam se možda učiniti da su zadaci preteški, vjerujte da su izvedivi te da uz malo vježbe i pravilno oružje krajnji rezultat nije nedostižan. Možda je jedino nagrada za uspješno izvršenje pojedinog zadatka premala, tek jedan metak za



MAŠTA Načini na koje Bayonetta napada i biva



ISPOMOĆ Naknadno pribavljena oružja služe uglavnom za prikupljanje ozbiljnih bodova, no igru možete završiti čak i s osnovnim kompletom oružja i poteza, samo vam pantera treba na nekoliko mjesta za skokove preko provalija



NEMA KRAJA Ni nakon zadnjeg bossa igri nije kraj jer ćete moći zaigrati mini igre čak i tijekom odjavne špice, pa pogledati trominutni spot u kojem Bayonetta pleše, i naposljetku krenuti u nabavu novih kostima



BOSSOVI Uglavnom svi imaju svoj zadani obrazac kretanja i ponašanja, no osim posljednjeg, svi su zabavni tijekom borbe

na raspolaganju ćete uz sve navedeno imati i Alfheim challenge (vidi okvir).

ORIGINALNO I ZABAVNO, UKRATKO IZVRŠNO

Prisjetimo li se dosadašnjih tekstova o Bayonetti objavljenih u GamePlayu i dodamo tome ovaj,

MUKE PO PS3

SJEĆATE SE KAKO sam prije dva mjeseca pisao o umoru očiju izazvanom pretjeranim igranjem Bayonette? Ispostavilo se da se ti problemi pojavljuju isključivo u PS3 inačici igre. Igra je originalno priređena za X360 a PS3 port pati od određenih izvedbenih problema koji se očituju u mutnijoj slici, padu frame-rata, lomljenju tekstura i dužem učitavanju raznih ekrana. X360 inačicu znao sam igrati nekoliko sati u kontinuitetu bez ikakvog problema, a PS3 inačica me primjetno umarala. Ubacimo li u jednadžbu i varijablu koja se odnosi na učitavanje kojeg pak u igri ima jako puno, te činjenicu da je u PS3 inačici to učitavanje sporije, na kraju dobijemo neželjen rezultat.



nekako bismo zaokružili cjelinu vezanu uz igrivost, pa se možemo za kraj malo posvetiti i usputnim sadržajima te prezentaciji koja je također na visokoj razini kao i ostatak igre. Kao što je u DMC-u dominirala gotička ikonografija, u Bayonetti je jednako tako zauzet jedan dominantni pravac, pa sve djeluje nekako masivno biblijski uz mrvicu dizajnerima igara omiljenog art-decoa u samom okolišu. Mješavina djeluje čudno, no funkcionira, pa ćete uživati u prelistavanju podizbornika prezentiranih u formi masivnih knjiga u kojima su sadržani podaci o dostupnim oružjima i njihovu rasporedu, receptima za preparate i dostupnim preparatima, otkrivenim podacima o Bayonettinu svijetu, podacima o čudovištima koja priziva iz Inferna, otkrivenim protivnicima, tehnikama borbe, pronađenim andeoskim LP pločama i pronađenim Umbran tears of blood. Kako sve to, osim što je maštovito i vrhunski prezentirano, jako lijepo izgleda i sredeno je do najsitnijeg detalja, rijetko će koji igrač moći zatomiti osjećaj zadovoljstva kad završi igru. Zaključno, mogu bez puno razmišljanja konstatirati kako bi Bayonetta, da je izašla mjesec dana ranije, bila bi sigurno visoko na listi igara godine. Ovako, javnost će do kraja 2010. možda zaboraviti na nju, ali vjerujte da mi nećemo. **Tomislav Tomašić**

Bayonetta

PLATINUMGAMES / SEGA

GRAFIKA

Izvršna, barem u X360 inačici

18

ZVUK

Glasovna gluma super, muzika još bolja

19

IGRIVOST

To je to

19

TRAJNOST

Beskraja, u drugom prolasku zagrijavanje za ozbiljnu borbu

20

Uglavnom sve,

DOBRO

LOŠE

Priču je teško povezati u cjelinu bez obzira na njezinu banalnost. Borba sa zadnjim bossom je preduge i nepotrebna.

KONAČNO

Apsolutni vrh akcijske ponude

19

20



RANJENE U BORBI može izvuci samo partner. Ako je i on pogoden, blizu je već neki checkpoint.



KATKAD ĆE i slijepo pucanje dati rezultata, pogotovo kada vas napadaju horde neprijatelja



ZAJEDNO IZA ŠTITA može se napraviti i primiti puno štete

NEPRIJATELJI BAŠ I NE pokazuju znakove nemilosrdnosti kada vas partner vuče na liječenje, i često će samo stajati pokraj



BEZ ZAKLONA I NA easyju je nemoguće, srećom Riot i Salem brzo skaču u zaklon

GPS-OM NAČI ZAPOVJEDNIKA i šepati ga garantira predaju ostalih, no to ne vrijedi kada šepate običnog vojnika...



ŽANR PUČAČINA
IGRAČI 1-2, 12MP
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ EA MONTREAL
IZDAVAČ EA
[HTTP://www.armyoftwo.com/us/media](http://www.armyoftwo.com/us/media)

POGLED UNATRAG

Prvi smo Army of Two pogledali, odigrali i brzo zaboravili. Igra u kojoj su se glorificirali plaćenički izišli je baš u vrijeme velike afere s plaćenicima u Iraku koje je koristila američka vojska pa su zbog izivljavanja nad civilima morali biti izbačeni, ili su im barem tako prijetili. A igra je bila loša i nezanimljiva. Nisu je spašavali ni komentari aktera koji su trebali biti cool, a kamoli loš AI te nezanimljiva grafika. No ideja kooperativnog igranja zaslužila je drugu priliku i iznjedrila malo bolju igru. Na redu je 40th Day.



Army of Two: The 40th Day

Buddy-buddy akcija u razorenom Šangaju
I sasvim pristojna pučaćina

Da, prvi Army of Two nismo podnijeli dobro. Nedostajalo mu je svega, od dobre akcije i pristojnog AI-a, pa do priče i izvođenja. No EA ga je shvatio kao probu pa su napravili i drugi nastavak koji krpica nedostatke prethodnika. Uz iznimku priče (ipak je ovo pučaćina), sada smo mnogo zadovoljniji. Ljubitelji kooperativne akcije, evo vam prve dobre zabave u novoj godini.

RIOT I SALEM

Otkako su u prvom nastavku izdani i izigrani, život cool badass plaćenika poštenih i dobrih srdaca nije se puno promijenio. Sada svoje usluge nude u velikom Šangaju, gdje će ih naoko mali posao postavljanja nekih odašiljača na gradilište (za koje ni sami ne znaju čemu i kome služe, ali to i nije važno) gurnuti u još jedan pakleni kaos. U trenutku, Šangaj se ruši pod kišom meteora, ne, navođenih raketa, odmetnutih

eksploziva, a avioni ulijeću u nebudere jer to je ljudima jako atraktivno. Riot i Salem žele samo pobjeći, ali se nakon pobijenih 314.635 terorista pošteno zainate pa odluču svemu tome stati na kraj. Pozdravljamo se s pričom koja ovdje nikome ne treba, pa jurimo dalje kimajući s odobravanjem na svako poboljšanje koje vidimo u nastavku. Salem i Riot nisu više homoerotske plaćeničke babe koje pričaju li ga pričaju, misleći da su jako badass cool. Sada nam je to i žao, jer u 40th Day ima duhovitih fora i komentara popraćenih solidnom glumom, no bolje je ovako, jer ipak se družimo s ljudima plaćenim za ubijanje, a ne (lošim) stand up komičarima.

ŠANGAJ I TONE NEPRIJATELJA

Drugo kimanje glavom zaslužuje iznenađujuće dobar (u odnosu na prvi) izgled igre. Svaki kadar prilično je popunjen

"Salem i Riot dogurali su do plaćenika koji donose i odluke s moralnim posljedicama"

detaljima, što pridonosi dobrom osjećaju i atmosferi, pogotovo ako ne zagledamo sitničavo u svaki objekt, nego se, kako je planirano, bacamo od zaklona do zaklona nastojeći izvuci živu glavu i pokokati što više neprijatelja. Uz te ljude u crvenom moguće je i traći kimanje glave, jer njihovo kretanje

HIT igra

i ponašanje sada nalikuje boljim pučaćinama koje smo imali prilike igrati, što se odnosi i na AI vašeg partnera kada ga kontrolira kompjutorska inteligencija. Aggro, ili faktor preuzimanja neprijateljske pozornosti na sebe, dok partner neometan

MULTIPLAYER

ŽELITE LI ARMY OF TWO: The 40th Day igrati u multiplayeru, bilo bi vam bolje da igrate preorderate sa službenog sajta, jer tada dobivate i dodatni mod, što ih proširuje na četiri. Prvi je klasični deathmatch gdje se s partnerom borite protiv još pet parova. Drugi je tipa capture the flag, ali morate zadržati neki od objekata iz igre. Treći je Warzone koji će nakon ostvarenih ciljeva zadati novi, što izgleda zanimljivo, a dodatni četvrti stavlja četiri igrača pred horde neprijatelja gdje je cilj izdržati što dulje.



KADA VAM DOSADI Protiv kompa, probajte



ZOOLOŠKI VRT jedan je od zanimljivijih levela, ili kako bi to rekao Salem: "Worst zoo ever!"



KAO DA NISU DOVOLJNE MASKE, Rios i Salem još moraju i pucati



U NEKOLIKO PRAVIH AKCIJSKIH SEKVENCI borit će se i leđa u leđa protiv hrpe neprijatelja. Srećom, uz neograničenu municiju.



RIOT I SALEM više ne brbljaju kao tetke, što katkad i nedostaje



GPS FINO POKAZUJE pravac kretanja, označava neprijatelje, pa i njihove čimove



NEMAMO NIŠTA REĆI
Tek da vidite malo akcije



NAJBOLJI UZORI MLADIMA modernog doba. Ako ništa drugo, barem zbog tetovaža.

koka sleđa ili sa strane, sada se još bolje može iskoristiti, pogotovo uz dodatak vjernog GPS-a kojim se kroz poseban pogled mogu obilježiti protivnici oko vas, pa čak i ako su iza zaklona, što će olakšati ciljanje i djelovanje partnera. GPS prikazuje i dojmljivu zelenu crtu na tlu čijim se praćenjem nikada nećete izgubiti.

"Moralne posljedice su samo plusovi i minusi koji nikome i nikada ništa ne znače"

U onemogućavanju protivnika ubačeno je i nekoliko novih fora - pridite im sleđa, ščepajte zapovjednika, i ostali će baciti oružje ostavljeni na vašu provjerenu visokomoralnu milost. Ubiti ili vezati daju nekakve moralne bodove koji na kraju uopće nisu važni, čak se ne prenose ni na sljedeći chapter, pa u jednome možete biti moralna nakaza, a u drugome svetac, posljedice nismo uočili. Slično je i s periodičnim spašavanjem taoca.

njihove uznike, ali i pobiti sve u procesu. No oslobađanje taoca donosi i novčane naknade, te možda i važnije - nove dijelove oružja od kojih ćete sastavljati različito naoružanje.

MORALNO UZ POSLJEDICE?

JEDINE POSLJEDICE KOJE ćete vidjeti u vezi s donesenim odlukama nalaze se na nekoliko mjesta u igri i nastavljaju priču u stripovskom obliku. Poštedjeli ste nekoga i zaradili moralne bodove? Možda će on kasnije koknuti nekog drugog. Ubili ste ruskog plaćenika jer ste mislili da će silovati izmucenu ženu? Možda je baš ona ubojica koja ga godinama prati... Zbog automatskog savea, drukčije odluke će zahtijevati još jedno igranje.



MALI KOJI U BOLNICI TRAJA LIJEKOVE ZA

TISUĆE KOMBINACIJA

Ovdje smo sa slatkim sjećanjem na prve RE opet kimnuli glavom, ali kupnja raznog oružja u svakom trenutku (osim u jeku borbe) i dodavanje raznih dijelova i nije neki vrhunac igre. Mogućnosti je na tisuće, ali dojma smo da je krajnji rezultat više kozmetički nego praktičan. Da, moguće je pušku ili pištolj učiniti ubitačnijim ili preciznijim, ali plaćati njihovo bojenje? I to u zlatnu "pimp" boju? Ili mijenjati dizajn onih zastrašujućih maski, što je posebna opcija u izborniku? Hm, radije bismo umjesto maski vidjeli još nekoliko nivoa u igri. Ovako ćemo se kokati na njih sedam, a za svaki od njih trebat će vam nešto manje od sat vremena za završavanje, pa vi zbrajajte.

Srećom igra u koop modu sa živim partnerom, u podijeljenom ekranu (napokon pravom, po vertikali) ili online, nosi još više zabave. Pridodate li tome i zgodna tri moda online multiplayera, Army of Two: The 40th Day postaje zgodan paketić akcijske brzopotezne zabave namijenjene ljubiteljima ne pretjerano zahtjevnih bezmozgovnih pucačina. Moramo priznati da je bilo i boljih kooperativnih akcija koje smo više voljeli, ali ne i toliko atraktivnih, zvučno i vizualno. Na kraju, igra i dolazi od Electronic Artsa, majstora mainstream zabave, što samo pokazuje kako će se i što igrati idućih godina. Uz nezahtjevnost na prvome mjestu,

PS3 | PSP | X360

Army of Two: The 40th Day

EA MONTREAL / EA

GRAFIKA

Moram priznati da nas je iznenadila

17

ZVUK

Bum, tras, uz solidnu glumu i sinkronizaciju

16

IGRIVOST

Nije zaražna, ali ni dosadna

15

TRAJNOST

Uz malo odmora, dva dana igranja

12

DOBRO

Brzopotezna akcija u pristojnoj pucačini. Ni grafika nije za bacanje.

LOŠE

Nezahtjevno i prilično mainstream. Priča i motiv... ah, um...

KONAČNO

Za ljubitelje nezahtjevnog koopa

GP 16



CHALLENGE U nekoliko smo se navrata probijali kroz vremenski ograničene izazove sa specifičnim zadacima



RELAKSIRAJUĆI START U početku smo na raspolaganju imali većinu Warovih sposobnosti, i ne znajući to



CROSS BLADE

Namjena i korištenje Cross Bladea je ista kao u Dark Sectoru ili primjerice Zeldi



THE OLD ONE Misija u kojoj smo se rame uz rame borili s masivnim Ulthaneom jedna je od najzabavnijih



TELEPORTACIJA Korištenje Vulgrimovih podzemnih putova je najbrži oblik putovanja s jedne lokacije na drugu

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ VIGIL GAMES
IZDAVAČ THQ
[HTTP://www.darksidersvideo-game.com/](http://www.darksidersvideo-game.com/)

POGLED UNATRAG

Teško je povjerovati da su prošle već tri godine od THQ-ove najave Darksidersa na E3-ju 2007., kada je kao mogući datum izlaska navedena 2008. godina. Razvoj je dakako bio tek u startu, te je bilo nemoguće očekivati da će developer u idućih 12 mjeseci dovršiti igru. Kasnije smo saznali i identitet razvojnog tima, tekškog studija Vigil Gamesa, koji su osnovali poznati crtač stripova Joe Madureira i David Adams koji je radio na Warhammer 40,000 Onlineu, projektu koji navodno još uvijek živi i u planu je kao jedan od sljedećih projekata tog mladog i perspektivnog tima.

Darksiders: Wrath of War

Dokaz da originalnost ne mora biti krucijalan preduvjet za zabavno igračko iskustvo

Originalnosti smo uvijek posvećivali mnogo pozornosti jer originalnost je ono što igri daje osobnost, što je čini prepoznatljivom, nezaboravnom i zauvijek relevantnom. Igrači Darksiders tu smo teoriju dodatno utvrdili, jer iako se radi o igrački vrlo zabavnom akcijskom naslovu, sumnjamo da ćemo ga se sjećati za desetak godina, osim ako ne preraste u početak dugotrajnog serijala. U vrijeme kada uloge najvećih sezonskih hitova pripadaju nastavcima, kada se gotovo nitko ne odlučuje na rizike, Darksiders se pokazuje iznenađujuće prihvatljivim klonom koji nas nije samo zabavio, nego poput vremeplova proveo kroz prijašnje nezaboravne provode uz igre poput God of Wara, Zelde, Devil May Crya, Soul Reavera, Portala, Hulka: Ultimate Destructiona, Tomb Raidera, Warcrafta, Panzer Dragoon i mnogih drugih. Doista, sve smo te flashbackove doživljavali od prvog do zadnjeg kontakta s igrom jer se utjecaj svake od navedenih uistinu primijeti i osjeti, i to ne samo na način nekakvog nostalgичnog podsjećanja. Imamo osjećaj da je ekipa iz Vigil Gamesa izdvojila svojih dvadesetak najdražih akcijskih avantura, iz kojih su samo pokupili određene sastojke, spojili ih u jedan paket, prepustili Joeu Madureiri da ga ukrasi, te gotovu prijavu namoli Darksiders.

SIR MIX-A-LOT

Premda ovakva akcijsko-avanturistička mješavina funkcionira, i to solidno, prepoznatljivi elementi brojnih drugih sličnih igara katkad nisu nimalo kohezivni, zbog čega Darksiders na kraju ostavlja dojam hommagea svim prethodno navedenim hitovima.

"Darksiders gubi potragu za vlastitim identitetom"

Darksiders počinjete na način na kakav ste, primjerice, počeli s Prototypeom. Bez ikakvog

osobitog uvoda u priču bivate ubačeni usred akcije, u najboljoj formi glavnog lika, sa svim raspoloživim sposobnostima i moćima kojih postajete svjesni tek kada ih počnete gubiti. Nekoliko minuta, nekoliko protivnika i nekoliko bossova kasnije, uvidimo da je sve bio trening, a avantura u ulozi Wara, jahača apokalipse, tek počinje. Priča je prilično nezanimljiva i klišeizirana, no ako vas ipak zanima o čemu se radi, tko koga i kako, te kako se radnja odvija, bacite pogled na okvir. Ovdje ćemo samo spomenuti da napredujemo na klasični način borbe protiv

APOKALIPSO

ČITAJUĆI PODATKE SA službenih stranica igre, očito je da je priča Darksidersa stvorena iz dobro razrađene pozadine. No tijekom igranja se ne stječe takav dojam, zahvaljujući vrlo površnoj i neinformativnoj naraciji koja govori o ratu pakla i raja, te o neutralnoj strani, nazvanoj The Charred Council, koja jahače Apokalipse šalje kako bi održali ravnotežu u ratu. Ova je Apokalipsa nastupila prerano. Vijeće za to krivi i kažnjava upravo poraženog i oslabljenog Wara, a tu negdje počinje naša avantura. Nažalost, kasnije uvidimo da priča nije nejasna, nego da je jednostavno pretjerano predvidljiva, mlaka i nezanimljiva, te je tijekom igranja neshvatljivo nezastupljena.



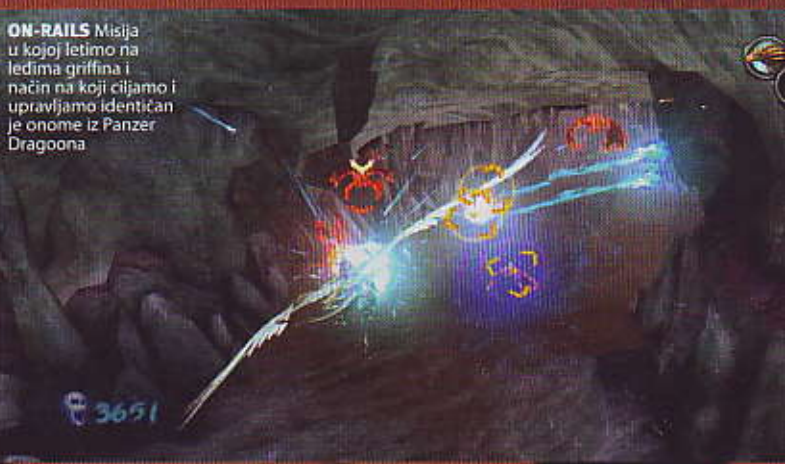
JOKER Uvijek fantastični Mark Hamill posuđuje glas demonu Watcheru koji konstantno drži Wara na povodcu. Šteta što nije imao bogatiji i bolji scenarij

LEGEND OF ZELDA

Ako nikada niste igrali Zeldu u 3D-u, Darksiders bi vas mogao upoznati s nekim pretpisanim elementima.



ON-RAILS Misija u kojoj letimo na leđima griffina i način na koji ciljamo i upravljamo identičan je onome iz Panzer Dragoon.



ANDELI, PIH

Protivnici s krilima su najčešće oni koji posebno iritiraju

WRATH

Nakon što, kao u Dynasty Warriorsu, eliminiramo određeni broj protivnika, Wara možemo transformirati u golemog vatrenog demona koji je praktički nezaustavljiv.



hordi protivnika i rješavanja zagonetki na golemim lokacijama, te otvaranja novih nakon ubijanja bossa. Kao prvo, ako ste igrali jedan sličan naslov, uvod vam praktički neće ni trebati, budući da je shema kontrola kao prepisana iz igara poput God of Wara, i što

OPREMA

KAO ŠTO SPOMENUSMO u glavnome tekstu, mač Chaoeater, Warovo je primarno i osnovno oružje koje smo koristili u praktički svakoj bliskoj borbi. No daljnjim napredovanjem naoružanje se povećava, kao i Warove sposobnosti specifične svakom novom komadu opreme. Osim već spomenute kose i rukavice, War će na raspolaganju imati i pištolj Mercy, te križasti bumerang s oštricama, nalik onom iz Dark Sectora, kojim se koristimo na gotovo identičan, zeldovski način. Nijedno oružje i oruđe nije moguće propustiti, budući da se lokacije Darksidersa u metroidovoj maniri iznova posjećuju i putem friško naučene sposobnosti otvaraju novi putevi. Sva je oružja zabavno koristiti, no nedostatak je taj što je Chaoeater najkorisnije i najubitačnije sredstvo lišavanja protivnika, što preostala čini praktički beskorisnima unutar borbe. Barem još jedno primarno oružje ne bi bilo na odmet.



UPGRADE Svako se oružje automatski unapređuje, ovisno o njegovu korištenju. Nažalost, poboljšanja nisu osobito osjetna, čak ni protiv istih, slabijih

je najbolje, fercera jako dobro. Kontrole su precizne i nimalo komplicirano postavljene, što će se pokazati idealnim u borbama, a pogotovo platformerskim elementima. Iako je u početku takva iz logičnih razloga, jer ipak nekakva uvertira i upoznavanje s igrom mora postojati, Darksiders nije strogo linearna igra. Štoviše, smjestit ćemo je u skupinu freeroaming igara, no za razliku od većine takvih naslova, lutanje po golemom otvorenom svijetu nije pretjerano zabavno, iako smo na istraživanje potrošili mnogo vremena. Prihvatiti da se na upravo odrađene prethodne lokacije morate vratiti je psihički relativno izazovno, jer svaki "nivo" predstavlja jednu glomaznu, kompleksnu zagonetku koja će nerijetko zahtijevati da se sa svakom lokacijom upoznate kao s unutrašnjosti vlastitog džepa, pa je povratak teško progutati jer se opet morate suočiti s istim preprekama, istim respawnanim protivnicima i kretati istim putevima.

ŠTO JE RAT BEZ ORUŽJA

Za razliku od čistokrvnih beat 'em up ili hack & slash akcijskih igara (Bayonetta, primjerice, kao najsuvremeniji primjer), Darksiders ne čine neprestano tamanjenje protivnika, kompleksan sustav borbe, dugi

"Istraživanje je vrlo korisno, no jako dosadno"

comboi i slično. No borba u Darksidersu ipak sadrži dosta šarma. Warovo primarno oružje tijekom cijele igre je Chaoeater, višenamjenski golemi mač koji osim za čačkanje zuba koristi i za ubijanje demona. Bazični potezi s Chaoeaterom su jednostavni koliko i pritisakanje i držanje iste tipke, što s vremenom prerasta u kombiniranje gotovo svih tipaka, te nekoliko oružja odjednom.



MERCY Ako se kojim slučajem pitate koji će vrag jahaču Apokalipse pištolj, u pravu ste. Mercy je prilično beskorisno oružje, osim u situacijama gdje je potreban za napredak.



kompliciranim, borba u ovoj igri to nikako nije, ponajprije zahvaljujući kontroli koju igrač ima nad učenjem i promoviranjem Warovih sposobnosti. Naime, gotovo se svi napredniji potezi dobivaju kupnjom kod Vulgrima, kojeg je moguće pronaći na svakoj od desetak lokacija koje čine golemi svijet Darksidersa. Dakle, Vulgrim je zapravo Merchant iz Resident Evilu 4, a osim poteza čiji se broj povećava pronalaskom svakog novog komada opreme, moguće je kupiti nekoliko vrlo korisnih predmeta, skupocjenih i razornih



QUICK-TIME Iako quick-time sekvenci nema, jednom kada dovoljno oštetite protivnika moguće je izvesti brutalni finisher

PRONADI KLJUČ
zabij ga vratima u oko!



PANZER DRAGON Čini nam se da su neki dijelovi igre tu samo kao hommage originalima koje kopira, bez obzira na to što su potpuno dezorijentirajući

VULGRIM je Darsiderov pandan Merchantu iz Resident Evila 4



HO-RUK Guranje kamenih blokova - klasika

dodatno oružje - kosu, koja je tu vjerojatno samo kao hommage Smrti, Warovu kolegi Jahaču. O oružjima također više saznajte u okviru, a sada je bitno naglasiti kako oružja poput kose (simpatično nazvane "The Harvester") ili razorne hellboyevske "rukavice" Tremor Gauntlet funkcioniraju kao sekundarna oružja kojima je moguće napadati i tijekom osnovnih comboa s mačem. Iako se takvi comboi međusobno ne povezuju, otvaraju mnogo slobode pri improviziranju unutar konflikta, što borbu nikada ne čini dosadnom.

NIJE U AKCIJI SVE

Kao što smo to u uvodu naglasili, Darksiders je besramno sastavljen od fragmenata drugih igara, što je najočitije kad je riječ o zagonetkama, avanturističkim preprekama i platformerskim elementima. S pozitivne strane, Vigil Games je sa svime bezbolno izišao na kraj, pa je tako igra i na ovom polju pružila dosta zabave. Kao i igra u

no uzimajući u obzir današnje standarde, prilično su kompleksne i izazovne. Iako se neke kao u Tomb Raideru prostiru preko cijelih velikih levela, nisu nimalo naporene, a nude izrazito dobar osjećaj zadovoljstva nakon rješavanja. Glavni se zadaci unutar zagonetki obično svode na pronalazak određenog itema, otvaranje puta do poluge čije povlačenje otvara sasvim novu razinu zagonetke i slično. Kada kažemo "zagonetke", mislimo na velike kompleksne levele koji su

" Borbe s bossovima su razočaravajuće neoriginalne i lagane "

prepuni takvih prepreka i obično se sastoje od nekoliko razina. Svaka od desetak glavnih lokacija (ili svjetova, kako hoćete) sadrži jedan takav level, koji se okončava finalnom borbom protiv razočaravajuće laganih bossova. Osim već spomenutih zagonetki, tu su i klasične prepreke preko kojih prelazimo u maniri Zelde, Tomb Raidera i Soul Reavera. No preko nijedne takve prepreke nije

ili specijalnog komada opreme, bilo to obično lebdjenje koje neodoljivo podsjeća na ono Razelovo, ili pak njihanjem i bacanjem "bumeranga" kao što je to radio trodimenzionalni Link. Sve to izgleda vrlo solidno, kontroliranje je ugodno i nikada frustrirajuće, no naš najveći problem je to što je korištenje svake Warove sposobnosti u ovakvim okolnostima uvjetovano specifičnim objektima na predodređenim lokacijama, što osim osjećaja pravog otkrića rješenja i vlastitog napretka narušava i osjećaj slobode, pa se tako Darksiders s vremenom iz freeroaming akcijske avanture preobražava u precizno odmjeren i tek prividno nelinearno iskustvo.

PRESUDA

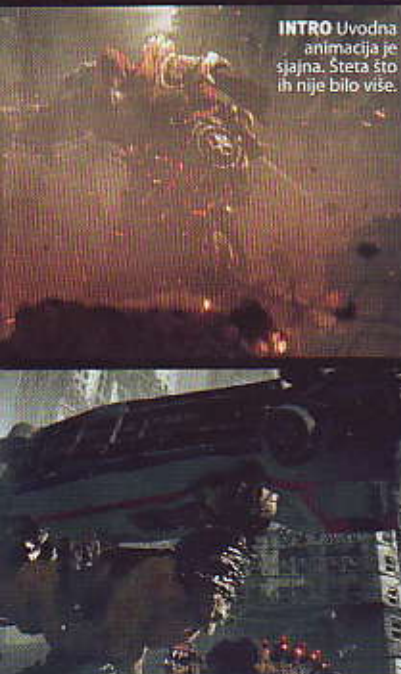
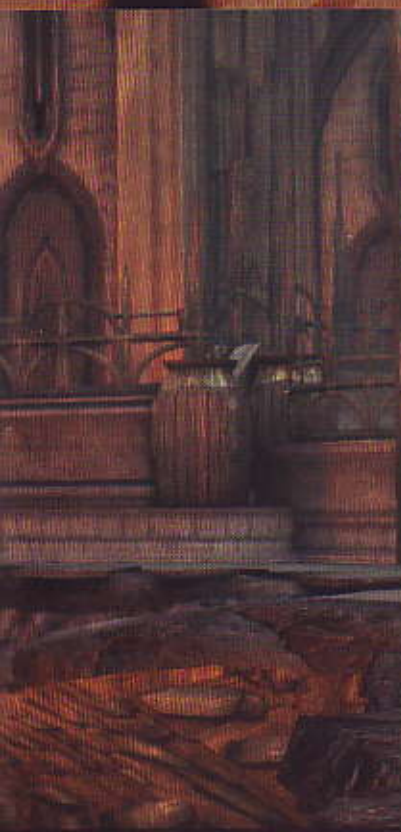
Iako nam je Darksiders pružio dovoljno zabave da zasluži ovakvu ocjenu isključivo na temelju tog faktora, prilično smo razočarani dobivenim jer očekivali smo... pa... nešto više i potpunije. Platformerski elementi su nedovoljno razrađeni jer temelje se na osnovama iz God of Wara, no u jednom vrlo suženom i



OSTRAŽIVANJE je korisno zbog pronalaženja dodatnih duša i artefakata koji su itekako korisni, no ujedno je i veoma nezanimljivo



NOVA DIMENZIJA Igranje u alternativnoj dimenziji podsjetilo nas je na Soul Reaver



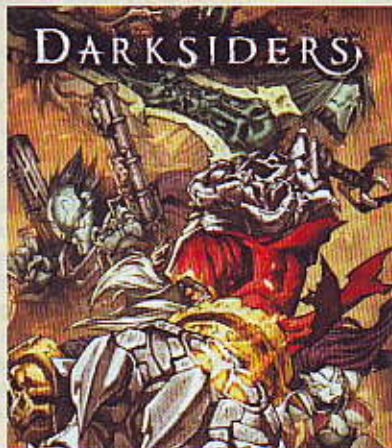
INTRO Uvodna animacija je sjajna. Steta što ih nije bilo više.

ROĐENJE FRANŠIZE

KAO ŠTO SMO to i pretpostavili, THQ je već najavio kako Vigil Games lagano radi na prvom službenom nastavku Darksidersa, o kojem se još uvijek nije ništa konkretnije htjelo otkriti, iako se iz izjava dalo naslutiti kako će podržati multiplayer. Nadamo se kooperativnoj igri i novom Jahaču. Osim što je zaslužan za strip, Joe Mad već radi na scenariju i planira Darksiders prodati hollywoodskom studiju, a mi već u startu skeptično očekujemo još jedno u nizu promašenih filmskih adaptacija videoigre, ponajviše zato što nas ni priča igre nije posebno zadovoljila.



STRIP Prepoznatljivi Madurelin stil - ili ga volite ili mrzite. No bude li Darksiders približno dobar kao Battle Chasers, kupujemo odmah.



PLATFORMIRANJE se uglavnom svodi na povremena skakanja i penjanje po lijepim zidovima



RAZIEL Kao i gotovo svaka specijalna sposobnost Wara, i lebdenje je korisno samo u (pre) određenim situacijama

penjanje i skakanje bez dodatnih izazovnih prepreka je jednostavno dosadno. Jahanje Warova ratnog konja Ruina je iznimno zabavno, pa nam nikako nije jasno zašto se Vigil odlučio ponuditi nam jahanje tek u kasnom stadiju igre, te ga ograničiti na relativno mali broj lokacija. Uzimajući u obzir da iza umjetničkog dizajna igre stoji autor Battle Chasersa, Joe Madureira, slobodno ćemo reći da smo nezadovoljni stilskim pravcem i dizajnom u globalu, koji je prepun kliseja i neočekivano neoriginalan, a za primjer uzmite samo izgled glavnog protagonista koji kao da je dizajniran po ranom artu Warcraftova Arthasa. No u usporedbi s pozitivnim stranama Darksidersa, sve su ovo mane preko kojih nije teško prići. Možda nema mnogo osobnosti i možda je ovo tek početak nove franšize koja bi s vremenom mogla pronaći svoj identitet, no ovu igru nikako nemojte ignorirati zbog "posudbe" tuđih ideja. Jer kao prvo, danas svi to rade, a kao drugo i najvažnije - Darksiders je zgrabio i svladao svaki kopirani element, te ih spojio u jednu iznenađujuće funkcionalnu cjelinu u obliku vrlo zabavne klasične akcijske avanture koju nijedan ljubitelj naslova navedenih u uvodu ne bi trebao propustiti. Darksiders

Darksiders: Wrath of War

VIGIL GAMES / THQ

GRAFIKA

Sve smo to već vidjeli

14

ZVUK

Glavovna gluma je solidna, kao i mjuza, a efekti su mlaki

15

IGRIVOST

Osim istraživanja, svaki element je zabavan

17

TRAJNOST

Oko 15 sati za jedan prelazak, bez inspiracije za povratak

16

DOBR

Veliki svijet, avanturističke zagoneke, Warova oprema, jahanje, borba

LOŠE

Neoriginalnost, neiskoristi potencijal kod borbi s bossovima i platformiranja, istraživanje

KONAČNO

Neoriginalan, no vrlo zabavan naslov koji ne oduševljava, ali i ne radi ništa krivo

Gp 16/20

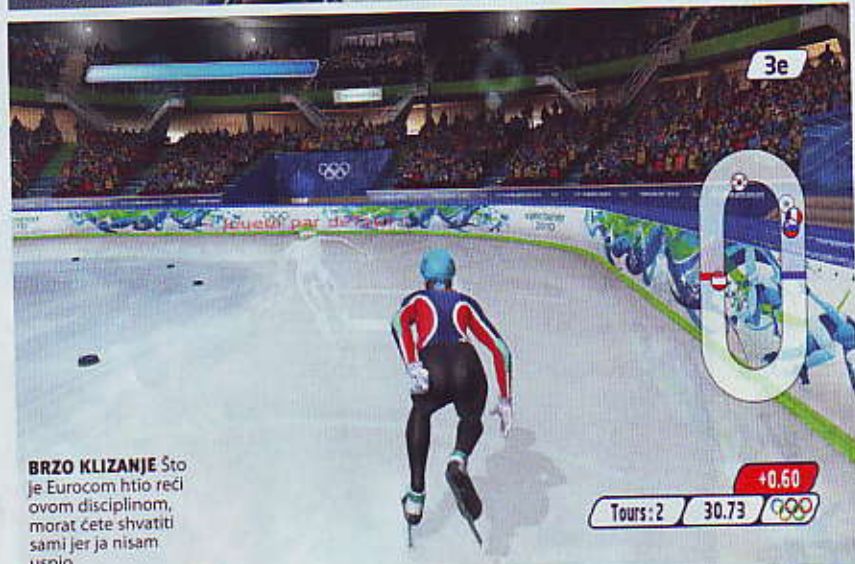


SKOKOVI Nekoć primarna disciplina simulacija zimskih sportova postala je sterilna i neizazovna iako ima svojih trenutaka



SUPER G Brza disciplina u kojoj ćete se ipak morati malo koncentrirati na vrata. Najbolja i najuzbudljivija od alpskih disciplina.

PONOS Kostelickina slava je izbjedjela pa i Hrvatsku više nije moguće odabrati kao matičnu zemlju. Ali zato su tu skijaške velesile poput Australije, Španjolske i Velike Britanije. Money, money, money...



BRZO KLIZANJE Što je Eurocom htio reći ovom disciplinom, morat ćete shvatiti sami jer ja nisam uspio



FREESTYLE AKROBACIJE Nova disciplina dostatno je zanimljiva osobito ako skačete teže skokove. Ako ste ikad probali mehaniku skokova u vodu u Bejingu 2008. znate što možete očekivati

Vancouver 2010

Tko se želi baviti zimskim sportovima, neka iziđe na snijeg

ŽANR SPORT
IGRAČI 1-4 + ONLINE
GODINE 5+
IZLAZI 2010.
PROIZVODBAČ EUROCOM
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.olympicvideogames.com/vancouver2010/](http://www.olympicvideogames.com/vancouver2010/)

Početak skijaške sezone posljednjih je godina obično trenutak za izlazak barem jedne simulacije zimskih sportova bilo da se radi o nordijskim ili alpskim disciplinama. Budući da nam u veljači slijede Zimske olimpijske igre, dobili smo službenu igru koja nažalost kvalitativno ne nadilazi posljednju Eurocomovu sportsku simulaciju izdanu u svojstvu službene

" Nakon dobre Atene 2004., Beijing 2008. bio je korak unatrag za Eurocom, a Vancouver 2010. predstavlja još jedan "

igre pekinške olimpijade. Koliko god je to donekle razumljivo s obzirom na to da zimski sportovi nisu po atraktivnosti ni blizu atletici, takvo je stanje stvari za nas prilično razočaravajuće budući da je Eurocomova prva službena igra olimpijskih igara u Atini bila solidna čak i u singleplayeru, dok je u multiplayeru bila jako dobra.

TKO VOLI, NEK' IZVOLJ. TKO NE, BJEŽ'
I nakon što su u Bejingu krenuli u

uopće nije bilo pokvareno, u Vancouveru Eurocom odlazi u drugu krajnost, pa igra postaje čak i prejednostavna. Naime, česte su discipline kod kojih je potrebno samo gdjekad pritisnuti jednu tipku i pomaknuti jedan stick, kvalifikacije ne postoje, a u plasmanu su samo četiri natjecatelja. Sve je podređeno jednostavnoj i brzoputeznoj zabavi. Ipak, Eurocom čak i u takvoj situaciji

CHALLENGE MOD

OVAJ MOD JE jedino što možemo izdvojiti, a čime bi se samo jedan igrač mogao ozbiljnije pozabaviti. Radi se o piramidalno složenim zadacima koje je potrebno izvršiti da bi se dalje napredovalo. Postoje tri piramide koje su ekvivalentne razini težine igranja. Interesantno je što su autori pokušali unijeti malo svježine i učiniti inače ne osobito atraktivne discipline podnošljivima. Tako će na primjer na spustu stazi trebati postići određenu ukupnu brzinu zbrajajući prolaz brzine na checkpointima, na freestyle skokovima određeni prosjek ocjena, na veleslalomu određeno vrijeme koje je moguće poboljšati prolaskom kroz snjegoviće... Nažalost, prije ili kasnije naletjet ćete na klizanje, a tu će zabava prestati.



ARKADNI KARAKTER igre istaknut je

SANJKANJE Uz bob dvosjed i skeleton, sanjkanje je jedna od varijacija spuštanja niz zaleđenu zavojitu pistu. Brzo, jednostavno i prilično uzbudljivo uz dobar osjećaj brzine.



POGLED iz prvog lica dobar je izbor za spust jer je na pogledu iz trećeg lica okolina previše mutna i preglednost nije dostatna. Zvukovi vjetra i ubrzanog disanja skijaša dobro podižu atmosferu, osobito ako ugasite pozadinsku muziku.

uspjeha napraviti grešku u koracima gnjaveći nas potpuno neigrivim brzim klizanjem i preteškim tehničkim alpskim disciplinama u kojima zaostatak od 10-ak sekundi neće biti nikakva iznimka nego naprotiv, pravilo. Općenito je izbor disciplina više-manje očekivan pa tako unatoč tome što postoji nominalnih 14 disciplina realno imamo 8 uz 6 varijacija na temu. Od onih koje su nam se sviđale izdvajaju se Super G, freestyle ski cross, bob i freestyle aerial kojima se čak možete nakratko pozabaviti u singleplayeru, dok igranje svih ostalih disciplina kao preduvjet podrazumijeva brojno i dobro raspoloženo društvo. Eurocom je implementirao online i offline multiplayer komponentu, pa s pronalaženjem živih suigrača ne bi trebalo biti problema, riiight? Od igrivih modova tu su treninzi, olimpijsko natjecanje i challenge, dodatnih sadržaja nema, a igra ni tehnički nije na nekoj osobitoj razini. Sve u svemu, očekivano površna igra za laganu multiplayer zabavu, koja bi se trebala prodavati po budget cijeni, no bojimo se

Vancouver 2010

EUROCOM / SEGA

GRAFIKA

Dobro izvođenje i loš replay

1

ZVUK

Začudjuće nenametljiv i sasvim korektan

1

IGRIVOST

Moglo je i bolje, moglo je i gore, sve u svemu, podnošljivo

1

TRAJNOST

Najduže do kraja Olimpijade, nakon toga pada u vječni zaborav

1

Challenge mod i jednostavnost korištenja

1

Dobro

1

Loše

1

Konačno

Nedovoljno ambiciozna igra prema cijeni

1

Gp12



ŠAROLIKO MNOŠTVO
Iako su sitne, grafika je dovoljno precizna da se svaka jedinica jasno prepoznaje



LINEARNO ISTRAŽIVANJE
Kretanje po mapi ograničeno je na predefinicirano stazu, no to ne znači da nema skrivenih iznenađenja



VELIČINA JE SNAGA
Sto je jedinica veća, obično je i opasnija – a bossovi su veliki kao desetak normalnih jedinica...



POGLED GORE
Vaše su trupe dolje, no svoju strategiju morate formirati uzimajući u obzir i ono što protivnik sprema

Might & Magic: Clash of Heroes

Manje Might & Magic a više Puzzle Quest, ovaj je RPG bombon za ljubitelje logičke strategije

ŽANR STRATEŠKI RPG
IGRAČI 1-2
GODINE 7+
IZLAZI 22. Siječnja
PROIZVOĐAČ CAPYBARA
IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://mightandmagic.us.ubi.com/clashofheroes/](http://mightandmagic.us.ubi.com/clashofheroes/)

Struktura strateških igara i RPG-ova najčešće je slična: na početku ste slabi i skupljate iskustvo, brzo rastete po levelima i stalno stječete nove sposobnosti i vještine, potom se tempo napredovanja uspori a većina bitaka postaje lagana dok se približavate konačnom obračunu. Neki vole osjećaj da su jedan od najmoćnijih ratnika u igri, vole gaziti sitne ribe pod sobom i škrgutati zubima u bitkama s najsnažnijim

"Iako ima povezujućih elemenata, Clash of Heroes daleko je od klasičnog stila igre serijala M&M"

neprijateljima. Drugi pak vole upravo početak, u kojem je napredovanje brzo, bitke kratke i ne pretjerano teške, a svakih 15-ak minuta donosi novo otkriće. Kojoj grupi pripadate? Jer ovo je igra za one koji vole započinjati.

PET PREPLETENIH PUSTOLOVINA

Naime, Clash Of Heroes je pričom podijeljen među nekoliko heroja, od kojih svaki starta kao početnik, s malo energije, vojske i bez čarobnih predmeta. Njihove priče prolaze jednu za drugom, pa tako u praksi igru započinjete pet puta. I, naravno, završavate jednako toliko puta.

Što je najbolje, priča zbog toga nije zbunjiva, nego prilično zanimljivo

obzirom na to da je oslonjena na relativno jednostavnu dinamiku, borba nema vremena postati dosadna kad svakih nekoliko sati mijenjate vojsku a s njom i ključne osnove na kojima ćete bazirati svoje formacije.

SLOŽITE FORMACIJU

Borba je, naime, svojevrsni "tri u red" pri čemu horizontalni redovi jednakih jedinica stvaraju obrambene zidove, a vertikalni

MJESTO U POVIJESTI

NAKON ŠTO JE Ubisoft otkupio prava na serijal M&M, svojim je igrama kreirao sasvim novu priču koja s ranijim nastavcima i svijetom nema mnogo veze. Tako je Heroes of Might & Magic V bio prva igra koja je opisala novi svijet, a Dark Messiah of Might & Magic se na nju nastavio. Clash of Heroes smješten je oko 40 godina prije petice, no ako ste igrali tu igru, prepoznat ćete i neke igrice i neigrice likove. Zanimljivo je da se i Clash of Heroes i HOM&MV sastoje od više manjih kampanja centriranih na jedan lik, pa izgleda da Ubisoft namjerava u strateškim naslovima ovog serijala i dalje upotrebljavati takav model.



MISTIČNI ASHAN Od preuzimanja serijala M&M, Ubisoft svojim igrama sve detaljnije



napadačke postrojbe kojima napadate neprijatelja. Specifičnosti različitih jedinica i kombinirane konfiguracije čine borbu kompliciranijom, no uspjeh malo ovisi i o sreći te dosta o levelu vašeg lika i njegovih armija. To znači da će trebati istraživati i prihvaćati slučajne borbe da se izvežbate, te je još jedan motiv za rješavanje neobaveznih mislija koje su razasute uokolo. Avanturistički dio igre prilično je malen, no koncept borbe pohvaljujemo jer se odlikuje jednostavnošću i zaraznošću Puzzle Quest, kojem igra ponajviše i sliči. Ukratko: nemojte očekivati standardnu strategiju, no ako vam fantazijsko RPG iskustvo povezano s logičkom igrom zvuči dobro, bit ćete vrlo



STYLUS ILI TIPKE
Igrati je jednako ugodno na oba načina, pa sami odaberite što vam je lakše

Might & Magic: Clash of Heroes

CAPYBARA / UBISOFT

GRAFIKA

Veselo i dovoljno detaljno da se jedinice lako raspoznaju

16

ZVUK

Simpatično, ali ne i posebno impresivno

14

IGRIVOST

Intrigantna kombinacija strategije, RPG-a i logičke igre

18

TRAJNOST

Više od 20 sati čak i ako ne istražite sve sporedne misije, +MP

17

DOBRO

Priča je zanimljiva i ispričana na zanimljiv način

LOŠE

Čarolije nekih likova su prejake i prelako rješavaju borbu

KONAČNO

Iza privida nezobitnosti skriva se vrlo dobar strateški RPG

GR 17

PRIČA je prepuna klišea, dijalozi su djelo amatera, a pročitani su s vrlo malo entuzijazma i emocije



DEMON'S SOULS Nakon smrti, Scarlett ne umire i ima još jednu šansu za osvetu nad prvim prolaznikom



BLOCK AND PARRY Izbjeći napad i uzvratiti efektom kontranapadom lekcija je koju je Scarlett naučila na samom početku od lokalnog učitelja mačevanja



RPG Scarlett na izbor ima pregršt različitih skillova i moći



NIJE LAKO Na opće iznenađenje, Venetica nije lagana igra, pogotovo ne u bitkama s bossovima



Venetica

Netipično neromantična venecijanska pustolovina

ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1
GODINE 15+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ DECK13
IZDAVAČ DTP ENTERTAINMENT AG
[HTTP://www.venetica-game.com/](http://www.venetica-game.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

O Venetici smo pisali već nekoliko puta, te uvijek isticali kako je riječ o najperspektivnijem projektu DECK13 Interactivea, mladog njemačkog razvojnog tima koji je zaslužan za avanture poput Jacka Keana i serijala Ankh, koji će nam uvijek biti u dragom sjećanju. Iako je ostao pri istome engineu, DECK13 je ovaj put potpuno promijenio smjer i umjesto klasične point &

"Zahvaljujući sveprisutnoj monotonosti, zasićenje se javlja jako brzo"

click avanture priredio nam ovaj akcijski RPG koji je iznenađujuće zabavan i neočekivano dobro razrađen. Nažalost, manjak proračuna se itekako osjeti, s tehničke strane pati od nekoliko problema, kako na PC-ju, tako i na

Xboxu 360, a cjelokupan dojam narušen je ponekim amaterskim pogreškama.

IT IS I, SCARLETT

Najiskrenije, mislim da Venetica ima jedan od najbizarnijih početaka s kojim sam se susreo u priči neke igre, jer nisam se ni upoznao s okolišem i glavnom junakinjom, a siročica je već doživjela nekoliko strahovitih tragedija. Od kojih je vrlo vjerojatno najveća saznanje da joj je vlastiti otac zapravo Smrt osobno. Kao što primjećujete, nakon tog otkrića nisam previše obraćao pozornost na ono što se događa, jer kroz glavu su mi prolazile samo brojne ideje o njenom začecu. Sudjelovanje kroz radnju odvija se na klasičan erpegeovski način, kroz dijaloge s NPC-ovima i odabirom odgovora u prilično pravocrtnom i predvidljivom moralnom kompasu s logotipom yin-yanga. Prvo što do izražaja tijekom igranja dolazi jest krutost

TEHNIKA LIJE

U GLAVNOME TEKSTU spomenuta krutost animacija samo je jedan od pokazatelja da engine OGRE, isti onaj koji je DECK13 koristio za sve svoje igre, baš i nije najsigurnije rješenje za ovakav tip igara. Smrzavanje i rušenje igre na PC-ju tek je početak, dok su brojni bugovi i glitchevi tek djelomično ispravljeni patchem koji je već dostupan. Očito je da je Xbox 360 verzija igre portirana s PC-ja, a ne obratno, što se reflektiralo prije svega na nezgrapnu pasivnu kameru koja unatoč kontroli igrača zna biti svojevoljna. Iako Venetica ne izgleda osobito kvalitetno, nije ni najbolje optimizirana, čak i na Xboxu 360 gdje je s

i ukočenost, i to ne samo što se tiče animacija likova, nego i samog sustava borbe koji je, iako mrvicu podsjeća na Demon's Souls, očajno trom. Jednom kada se na nezgrapnost naviknete i kada dobijete korisnije oružje nakon osnovnog mača koji koriste prvi protivnici, borba će postati relativno zabavna, iako je zbog veoma ograničenog broja poteza monotona, a jedan te isti pristup gotovo svakom konfliktu rezultira brzim zasićenjem. Venetica je još jedna u nizu igara čiji je otvoreni svijet takav tek prividno, budući da slobodu ograničavaju repetitivni questovi tipa: dođi do NPC-a na točki A, primi quest, ođi do točke B i vrati se. To ne bi bilo tako nezanemarivo da vam prikupljanja dragocjenih itema za NPC-ove i ubijanja demona na određenim lokacijama/dungeonima ne bude preko glave već nakon 4-5 sati igranja. No igru spašavaju neke sjajne i dugotrajne bitke, RPG elementi, prikupljanje loota i gomila skillova i specijalnih moći kojima Scarlett postupno ovladava. Unapređivanje atributa, određivanje "shortcuta" skillovima unutar vrlo preglednih i jednostavnih menija, korištenje mape, itema i razgledavanje inventara odrađeno je besprijekorno, te vrlo brzo i praktično. Venetica ima dosta mana, od kojih dobar dio pripada onima tehničke prirode (više u okviru), no unatoč svemu mogli biste se dobro zabaviti, te se nadamo da je ovo samo prvi korak koji je DECK13 napravio u

Venetica

DECK13 / DTP ENTERTAINMENT AG

GRAFIKA

Klasična predstava preživakanog enginea OGRE 1

ZVUK

Amaterski odrađen, u svakom pogledu 1

IGRIVOST

Unatoč problemima, iznenađujuće zabavno 1

TRAJNOST

Prelazak će potrajati dovoljno, no razloga za povratak baš i nema 1

DOBRO

Veliki svijet, konflikti s bossovima, RPG elementi, pregršt skillova...

LOŠE

Tehnički problemi, sustav borbe, questovi, monotono općenito

KONAČNO

Solidan niskobudžetni akcijski koji pati od manje opasnih dječjih bolesti

GP 14



USPOREDBA PRVA God of War 1 i 2 se sada vrte u konstantnih 60 fpsa, u 720p rezoluciji



BOSSOVI Pronači igru s impresivnijim boss-borbama od God of Wara nije nimalo lagan zadatak



AKCIJA GOW-A je inspirirala brojne slične naslove, no nijedan ga nije nadmašio



USPOREDBA DRUGA Zahvaljujući oštrijim teksturama, primjetna je veća količina detalja na likovima, objektima i oružju

God of War Collection

Čisti primjer da i neke igre mogu starjeti poput vrhunskog vina

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GOĐINE 18+
IZLAZI PROLJEĆE
PROIZVOĐAČ SCE SANTA MONICA (BLUEPOINT GAMES - PORT)
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.us.playstation.com/ps2/Games/God of War/](http://www.us.playstation.com/ps2/Games/God of War/)

Bez imalo sumnje i iznenađenja, God of War III jedna je od igara kojoj se u ovoj godini najviše veselimo. Ne samo zbog potencijalno fenomenalne igrivosti koju bi trebala naslijediti od svojih prethodnika, nego i zbog konačnog završetka trilogije koji nestrpljivo čekamo već tri godine. U najtanjim crtama opisano, God of War Collection je kompilacija načinjena od remasteriranih, uljepšanih i PlayStationu 3 prilagođenih dvaju prethodnika iz središnjeg serijala. Upravo nam je ovo reizdanje trebalo skratiti nervozno iščekivanje nastavka još u studenome, no onda je uslijedila odgoda europske inačice, te gubljenje strpljenja, zbog čega smo naposljetku GoWC odlučili uvesti. Ispravan potez, jer prema svemu sudeći GoWC na europskom tržištu nećemo vidjeti kao standalone izdanje, nego tek u ožujku, u sklopu God of War III Ultimate Editiona, velikog kolekcionarskog paketa GoW-a III u kojem će ova kompilacija biti samo jedan od dodataka.

17 VRIJEDI LI?

Detaljnju analizu već recenziranih igara nema smisla raditi, pa ćemo se tako koncentrirati na ono što, vjerujemo, većinu vas zanima. Investiranje u GoWC se ne osjeća kao padanje na mogući Sonyjev trik, pogotovo ne ako ste propustili jedan ili oba dijela. U tom vas slučaju očekuje neopisivo zabavno i uzbudljivo akcijsko-avanturističko iskustvo koje se definitivno neće osjećati

do sada niste povirili, mogli biste se ugodno iznenaditi spoznajom da je riječ o igrama koje su oblikovale moderni hack & slash

EXTRAS

DEMO GOD OF WARA III zasigurno je najveća atrakcija ove kolekcije, jer je to prilika da fanovi koji nisu bili na sajmovima poput zadnjeg E3-a iskuse barem sitni fragment onoga što bi jedan od najperspektivnijih naslova 2010. trebao ponuditi. Donekle razočarava činjenica da nema Chains of Olympus-a s PSP-a, jer vjerujemo da konverzija nije veliki problem. Ono što smo ipak dobili jest bonus videomaterijal "Iza kulisa", isti onaj koji smo gledali na drugom DVD-u God of Wara 2. Sigurni smo da će mnogi od vas biti oduševljeni informacijom da su trofeji uključeni za oba naslova, i to zasebno, a ako ste jedan od onih koji se nazivaju "lovcima na trofeje", razveselit će vas i to da God of War Collection ne nudi osobito mukotran lov na platinume.



GOW COLLECTION Trenutačno ga možete naći po vrlo prihvatljivim cijenama nižim i od

PS3
exclusive
USA
imported



žanr, te koje ujedno nude najbolju mitološku atmosferu u ulozi ultimativnog "bad-assa" Kratos. Kontrole su idealne, fluidne i precizne kakvima ih i pamtimo, te igraču daju potpunu kontrolu nad zabavnim i brutalnom akcijom čije nasilne i krvave quick-time sekvence i dan-danas malo koga ostavljaju ravnodušnim. Borbe protiv bossova garantiraju spektakl i izazov, dok u GoW-u 2 dosežu svoj vrhunac i općenito nude sjajan osjećaj satisfakcije. Oba dijela su spojena od izvrsno balansiranih elemenata

" Brutalnost God of Wara još uvijek podjednako zapanjuje "

prethodno spomenute adrenalinske akcije, domišljato postavljenih zagonetki koje prstima daju odmor, no pokreću mozak, te napetih i na trenutke izazovnih platformerskih elemenata koji su obično popraćeni spektakularnim efektima koji stvaraju dodatnu napetost. Prelazak u HD je prošao relativno bezbolno, te ionako impresivnu vizualnu prezentaciju dodatno "utegnuo", što nažalost nije slučaj s cut-scene animacijama u in-game engineu. GoWC je itekako isplativ i iz perspektive kolekcionara koji ovu kolekciju može shvatiti kao Blu-ray reizdanje DVD filma koji već posjeduje, te fanova koji su se PlayStationa 2 riješili. Kako god da odlučili, God of War Collection je izdanje dvaju ponajboljih naslova iz bogate riznice PlayStationa 2 koji su unaprijed prošli kroz uspiješan kinirški

God of War Collection

SCE SANTA MONICA, BLUEPOINT

GRAFIKA	Solidno, čak i za današnje standarde	15
ZVUK	Sjajan soundtrack i zadovoljavajući efekti	17
IGRIVOST	Impresivno, zabavno... još uvijek	19
TRAJNOST	Dvije igre + bonusi	18

Apsolutno sve, osim...

...nerijetko frustrirajuće fiksne kamere

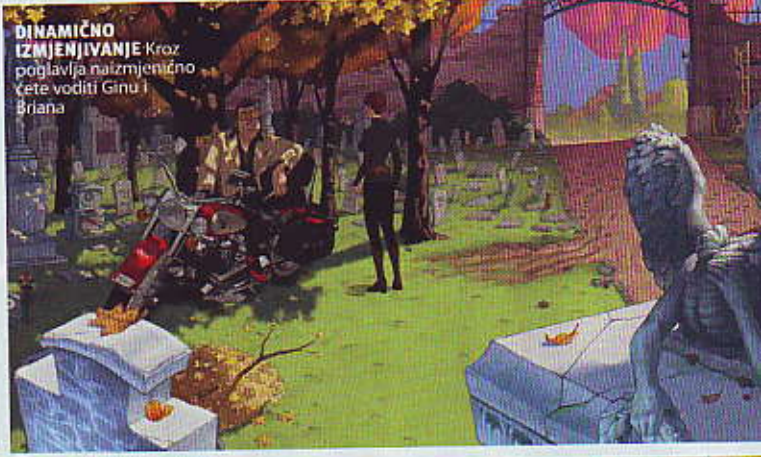
KONAČNO

Isplativa kolekcija dviju prekrasnih akcijskih igara koje nitko ne bi smio propustiti

GoW 18



BIJEG IZ LUDARE
Svakako jedna od 'ludih' lokacija na kojoj ćete se naći u Twist of Fateu



DINAMIČNO IZMJENJIVANJE Kroz poglavlja naizmjenično ćete voditi Ginu i Briana



ŠTO SE TU ZAPRAVO DOGAĐA
Da, riječ je o zatvorenicima, no nikome nije ispao sapun... Vjerujte nam, stvarno nije ono što mislite.



SNALAŽENJE U OBILJU DETALJA U lakšem pronalaženju interaktivnih hotspota pomoći će vam novi dodatak sučelju koji omogućuje njihovo instantno označavanje

Runaway: A Twist of Fate PC exclusive

Prevrtljiv kraj jednog od najzabavnijih avanturističkih serijala prošloga desetljeća

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GOĐINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ PENDULO STUDIOS
IZDAVAČ FOCUS INTERACTIVE
[HTTP://www.runaway-thegame.com](http://www.runaway-thegame.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Dobrano smo bili prisiljeni čekati do izlaska ovoga trećeg i ujedno finalnog poglavlja jednog od najzabavnijih modernih point & click avanturističkih serijala. Runaway: A Twist of Fate koliko god da je to bilo najavljivano drukčije zapravo i ne odskae drastično od ideje njegovih prethodnika. Činjenica je da je vizualnom promjenom crtačkoga stila sve skupa, od dizajna likova do lokacija, nešto ozbiljnije stilizirano, no svi oni koji su uživali u prva dva dijela trilogije već u prvim momentima provedenima u igri osjećat će se kao kod kuće. Brian i Gina, simpatični dvojak čije lude dogodovštine već neko vrijeme pratimo, i ovaj put su glavne zvijezde, a osim njih susrest ćete još nekoliko poznatih i komičnih lica iz prijašnjih nastavaka.

TWIST

Iako će vas sam početak igre pokušati navesti na to da pomislite kako scenarijski ima vrlo malo veze s posljednjim nastavkom, ni tu stvari nisu onakve kakvima se na prvi pogled čine. Gotovo je nemoguće išta o samoj priči Twist of Fatea reći a da ne spomenemo maleni spoiler vezan za prvih desetak minuta igre. Naime u uvodnome poglavlju saznat

koju je smješten nakon što je bio navodno nedužan optužen za ubojstvo. Scenarij se nadalje kroz igru prilično interesantno razvija vremenski preskačući kroz razne događaje

igri je uvođenje novoga hint sustava koji možete prizvati u bilo kojem trenutku a koji će vam praktički, ako to poželite, do zadnje sitnice razjasniti svaku situaciju koliko god

"Rijedak avanturistički naslov koji će se podjednako svidjeti veteranima žanra kao i igračima koji ga inače zaobilaze"

u "sadašnjosti" i prošlosti a u kojima ćete naizmjenično voditi Ginu i Briana rješavajući najrazličitije i vrlo često iznimno duhovite zagonetke. Jedan od najvećih dodataka

KRAJ SERIJALA ILI...?

MALENI ŠPANSJOLSKI RAZVOJNI tim koji stoji iza serijala Runaway u posljednje vrijeme nebrojeno je puta ponovio kako je Twist of Fate uistinu zadnji nastavak. No s obzirom na prilično dobre kritike, za jednu avanturu zadovoljavajuće rezultate prodaje i glasne fanove koji zahtijevaju još, taj stav vrlo brzo bi mogao biti promijenjen. Prve glasine govore o mogućnosti da se napravi spinoff avanturističkog serijala s jednim od likova iz Runaway, kojim točno za sada ne znamo.



jednostavna ili kompleksna bila. Ako pak ne želite posezati za tim krajnje banalnim rješenjem, od velike pomoći će vam biti i mogućnosti osvjetljavanja svih interaktivnih točaka na sceni, što je već postao standard u point & click avanturama u posljednjih nekoliko godina. Velik skok u odnosu na posljednji nastavak napravljen je i na voiceoverima za gotovo sve likove te se u Pendulo ovaj put očito nije štedjelo ni na tome području ni na odličnim, vrlo detaljno dotjeranim i maštovitim, rukom crtanim lokacijama. Twist of Fate je prava avanturistička poslastica i odličan način da se počne godina u kojoj nas čekaju fantastične pridošlice u ovome žanru na čelu s Heavy Rainom, trećom sezonom Sam & Maxa i toliko dugo priželjkivanim Grayom Matterom.

Runaway: A Twist of Fate

PENDULO ST. / FOCUS ENT.

GRAFIKA

Detaljne, stilizirane, rukom crtane scene i likovi **1**

ZVUK

Drastično poboljšani voiceoveri, atmosferska glazba **1**

IGRIVOST

Point & click uz pomoć detaljnog hint sustava **1**

TRAJNOST

Klasične dužine za jednu avanturu **1**

DOBRO

Ugodaj, vizualni stil i interesantan način praćenja priče

LOŠE

Poneka nelogična i pretjerana kompleksna zagonetka

KONAČNO

Vrlo opuštajuće i zabavno avanturističko iskustvo

MAGIČNA OPREMA

Ništa manje važna od osobina vašeg lika jest epska oprema koju ćete skupljati questanjem



ZA VJERNE FANOVE

Kroz čitavu igru razbacano je obilje referenci i duhovitih dosjetki na račun likova i događaja iz prvoga Divinityja



DIJALOVI
Odrađeni najkvalitetnijim način mogućim čitanja i sugovornosti

Divinity II: Ergo Draconis

Nastavak kulnog europskog RPG-a

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GOĐINE 14+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ LARIAN STUDIOS
IZDAVAČ DTP ENTERTAINMENT
[HTTP://WWW.DIVINITY2.COM](http://www.divinity2.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Divinite Divinity malo tko je osim najzagriženijih PC-jaških roleplaying fanatika uopće i registrirao u svijetu igara. No taj simpatični i ambiciozni europski RPG zbog niza odličnih ideja s vremenom je stekao kulni status i omogućio malenom razvojnom studiju koji ga je stvorio da dobije priliku stvoriti još ambiciozniji i veći nastavak. No čini se kako se povijest opet ponovila.

PREPOZNATLJIVO EUROPSKI

Temelj Divinityja II klasični je akcijski roleplaying. Štoviše riječ je o tipično europski obojenom RPG naslovu koji po mnogočemu podsjeća na Gothic, Risen i slične igre iz iste kategorije. Njegova najveća prednost u odnosu na ostale je nešto drukčiji sustav razvoja vašeg lika. On je

na skupljanju iskustvenih bodova te leveliranju kojim stječete bodove koje možete potrošiti na set različitih vještina. One su raspodijeljene kroz nekoliko tipičnih fantastičkih klasa. No tu je bitno da vas igra neće ograničiti ni na jednu od njih nego ćete skill pointove moći slobodno trošiti na koje god vještine poželite stvarajući tako interesantne kombinacije pri razvijanju svojega lika. Još jedna posebnost Divinityja II koja ga razdvaja od

u kojem se događa igra prilično je velik i vizualno zanimljivo realiziran te u sebi osim questova obaveznih za priču (o kojoj namjerno izbjegavamo bilo što reći) krije i niz dodatnih dungeona, sidequestova i skrivene magične opreme i naoružanja.

KORAK DO USPJEHA

Trend loših konverzija s PC-ja na konzole nastavljen je nažalost i u ovome slučaju te Xbox 360 verzija izgleda i vrti se mnogo

"Glavna stvar koja bi vas mogla privući Divinityju II je mogućnost igranja kao zmaj!"

sličnih igara je sposobnost glavnog lika, Slayera, da čita misli svojih sugovornika. To će vam omogućiti lakše rješavanje različitih questova ili čak otvaranje nekih skrivenih, no s druge strane, dolazi s cijenom određene količine vaših iskustvenih bodova tako da će tu sposobnost trebati vrlo pažljivo i ne prečesto koristiti. Ipak ono što će ovome naslovu privući najveći broj hard core poklonika fantasyja jest obećanje developera da ćete već od ranih momenata u igri moći postati zmaj. Do toga trenutka morat ćete potrošiti nekoliko desetaka sati igranja, no nakon što ovladate tom sposobnosti igra se bitno mijenja, dobivate mogućnost superbrzog letenja te se borbe iz klasičnih akcijskih hack & slash maklaža pretvaraju u prave vratolomne zračne okršaje u paketu s riganjem vatre i

lošije od one na računalima. Larian je u Divinityju II zapravo dao tek naznake koliko su dobru i razrađenu igru mogli stvoriti da su imali priliku raditi s većim razvojnim timom i većim proračunom. Jer koliko god su uspješno posakrivali većinu nedostataka igre proizlaskih iz tih razloga, toliko ih, s druge strane, u nekim ključnim situacijama jednostavno ne možete ne primijetiti. Igra pati od nevjerojatne količine bugova, nedovršenih i izrezenih dijaloga te animacije koja je za današnja mjerila ipak ispod visokoga standarda. Želimo im mnogo više sreće i novca s idućim nastavkom jer potencijal i ideje su prisutni na svakom koraku a u ovom slučaju sve ja završilo na još jednom, tek mrvicu natprosječnom i ugođajem prepoznatljivom europskom RPG konceptu začinjavanom doživljajem igranja kao zmaj. **Danijel Buzović**

Divinity II: Ergo Draconis

LARIAN ST. / DTP ENTERTAINMENT

GRAFIKA

Tehnički sasvim korektno, no artistički ništa posebno

ZVUK

Generički voiceoveri

IGRIVOST

Ima ono nešto što će vas vući da se teško ostavite igranja

TRAJNOST

Ovisno koliko čvrsto želite zagristi... nekoliko desetaka sati

DOBRO

Zanimljiv svijet i priča, mogućnost igranja kao zmaj kasnije u igri

LOŠE

Nevjerojatna količina bugova srezani neki elementi

KONAČNO

Ambiciozan RPG tipično europski ugođaj koji je očito ograničen proračunom i silinom bugova

GP 15

IZBIJANJE IZBLIZA

Developeri se posebno ponose sustavom za izbijanje izbliza koji je vezan i traumatizira građa pogledom na Marcinkov lik



SKRIVANJE Rogue Warrior kopira Rainbow Six sustavom skivanja, ali to radi mnogo lošije nego na originalu



GRAFIKA Grafički igra baš nije napredna – inače na slici je PC



AI Vojnici često igraču okrenu leđa usred bitke



Rogue Warrior

Bethesdin totalni pucanj u prazno

ŽANR FPS
IGRAČI 1-24
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ REBELLION
IZDAVAČ BETHESDA SOFTWARE
[HTTP://www.roguewarrior.com/](http://www.roguewarrior.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Rogue Warrior je naše gore list. Glavni lik ove igre je Richard Marcinko, bivši američki SEAL-ovac koji se borio u Vijetnamu i o tome napisao knjigu. Knjiga je ostvarila dovoljan uspjeh da Marcinko proda svoj lik kreatorima igre. Nadamo se da su kreatori igre promašili u prenošenju lika u igru jer ta super prosta seljačina koja tijekom cijele igre ne napravi ništa simpatično i nije neka hvala liku i djelu Richarda

Marcinka. Kako nam se čini, Rebellion je htio stvoriti nekog antijunaka individualca, a stvorili su superseljaka koji tijekom igre konstantno psuje,

"Školski primjer kako pretvoriti obećavajući FPS u katastrofalni trećerazredni third person shooter"

I to u količinama koje bi zasmetale i kočijašu s najtvrdoglavijim konjima na svijetu. Nevjerojatan niz psovki Marcinko povremeno prekida klišeima iz najgorih akcijskih filmova 1980-ih. Količina izrečenih gluposti je tolika da bi nas iznenadila i u jednoj kvalitetnoj i

BLIND SHOOTING Marcinko zna pucati i nastupiti, i još će pritom igrača počastiti sočnom psovkom



originalnoj igri, a Rogue Warrior nije ni jedno ni drugo. Potpuno nemaštovita i na brzinu sklepana Sjeverna Koreja, gdje Marcinko dijeli svoju nasilnu pravdu, načičkana je vojnicima čiji AI ima četiri reda koda. Jedina prednost cijele mape je što je nije tako velika, a tu dolazimo do trajnosti igre koju se može završiti za maksimalno tri sata igre. Iako se radi o naslovu djelomično niže cijene, ostali smo vrlo neugodno iznenađeni jer je cijena i dalje viša od primjerice platinium izdanja (više od 200 kuna), ali opet sretni što druženje s takvim likom nije moralo dulje trajati. **Goran Maravić**

Rogue Warrior

REBELLION / BETHESDA SOFTWARE

DOBRO Kratko traje i to je u ovom slučaju dobro

LOŠE Otprilike sve s naglaskom na glavnom liku

KONAČNO Izbjegavati u širokom luku

GRAFIKA 12

ZVUK 01

IGRIVOST 08

TRAJNOST 03

06 / 20



IZGLEDA NEMOGUĆE

Posljednji level donose kombinaciju magme, vode, ulja i plina koja stvara kaos na ekranu

VATROM PO LEDU

Za svaku prepreku postoji rješenje



MAGMA U NALETU

Zarivanje je smrtonosno, ali ni približavanje nije bezazleno



SMRTONOSNO
Samo se sjetite da ne moraju svi preživjeti...

PixelJunk Shooter

HIT igra PS store

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1-2 GODINE 7+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ Q-GAMES IZDAVAČ SCE [HTTP://pixeljunk.jp/](http://pixeljunk.jp/)

Igre PixelJunk (Racers, Monsters, Eden i sada Shooter) navikle su nas na jednostavnu grafiku i inovativni pristup već viđenim konceptima, što rezultira vrhunskom igrivošću. Shooter je tako klasična i prepoznatljiva akcijska igra u kojoj raketom kroz mrežu podzemnih prolaza spašavate izgubljene znanstvenike. No, kao i uvijek kod PixelJunka, začinjeno idejom. Ovaj put o fluidima koji predstavljaju prepreku u vašoj misiji. Kroz vodu možete letjeti, no magma je na početku smrtonosna, a kad dodirne vodu, hladi se i skamenjuje pa je možete uništavati. Tu je i čudno, magnetski nabijeno ulje koje se u dodiru s vodom pretvara u plin, a koji pak u dodiru s magmom eksplodira. Tako je vaš zadatak na prvi pogled prilično kompliciran, jer morat ćete otvarati i zatvarati prolaze za tekućine, pomoću spužvi ih prenositi s jednog na drugo mjesto i na druge načine

manipulirati njima da spasite ljude koji bespomoćno mašu rukama. No zanimljivo je da ih ne morate sve spasiti da biste završili level i da vam zidovi špije ne mogu nauditi kada ih dotaknete. Uz vrlo ugodne kontrole to Shooter čini prilično laganom igrom, koju će vještiji igrači završiti za samo nekoliko sati. Ipak, originalni izazovi u zanimljivo dizajniranim špiljama kroz koje se lako kretati (čak i kad igrate udvoje) čine igru vrlo zabavnom i privlačnom, pa jedva čekamo nadogradnju koja sasvim sigurno već stiže. **Berislav Jozić**



RANJIVI GOLIJATI

Ni bossovi nisu pretjerano teški iako izgledaju zastrašujuće

exclusive PS3

PixelJunk Shooter

Q-GAMES / SCE

DOBRO	Dobra fizika fluida, ugodne kontrole, zanimljiv dizajn levela	GRAFIKA	15
		ZVUK	14
LOŠE	Premaleni izazov i vrlo kratko	IGRIVOST	18
		TRAJNOST	12

KONAČNO

Kratka i lagana ali zanimljiva i nonda mješavina akcije i

17



SEKIRANJE

Ne, on nije neprijatelj – sjekira je tu da vam pomogne u kretanju kroz zakršene prolaze



ZALIJEVANJE

Vatra i voda nisu loše dočarane, ali ostatak grafike jest



KLASIČNI POČETNIK

Priča koja se odvija između mislija je nezanimljiva i potpuno nebitna



SPASI ME!

Ljudi koje spašavate od vatre često imaju glupe ideje i kompliciraju stvar

Real Heroes: Firefighter

ŽANR FPS IGRAČI 1 GODINE 10+ IZLAZI U PRODAJU PROIZVOĐAČ EPICENTER STUDIOS IZDAVAČ CONSPIRACY ENT. / RNDOMEDIA [HTTP://www.realheroesfirefighter.com](http://www.realheroesfirefighter.com)

"S obzirom na to da su vojnici i policajci junaci brojnih igara, vjerojatno bi i druga zanimanja čiji se pripadnici dnevno susreću sa smrtnom opasnošću mogla biti isplativa tema", tako su razmišljali kreatori RHF-a. A iako ne želimo reći da ovo zanimanje nije zanimljivo, igra koja bi vas trebala staviti u čizme i šljem pripadnika vatrogasne jedinice definitivno ne zavređuje previše vašeg vremena. Napravljen u stilu FPS-a, pri čemu su protivnici vatre a prepreke zaglavljena vrata, ventili s plinom i parom te električni kabeli, RHF pada na izgledu, kontrolama i zanimljivosti. Grafika je na razini starije igre s PS2; kontrole su OK kad treba gasiti (isprobano FPS sučelje uz korištenje Wiimotea za gađanje), ali nepouzdanje pri upotrebi sjekire, pajsere i druge vatrogasne opreme; a više od polovine igre je jednolično lutanje sličnim lokacijama i opetovano suzbijanje plamena.

zanimljive lokacije i razrađene situacije no da mi nije posao igrati je, igru bih odbacio prije nego sam do njih došao. Samo se zvuku može dati natprosječna ocjena, kako zbog dobrih glasova tako zato što se oni često čuju i kroz krckav zvučnik Wiimotea, dočaravajući zvuk voki-tokija o pojasu. Šteta što ostatak igre nije bolji u oslikavanju zastrašujuće atmosfere borbe s požarima nego se svodi na nespretno hrvanje s Wiimotea "bojenje" ekrana vodom. **Berislav Jozić**

exclusive Wii

Real Heroes: Firefighter

EPICENTER STUDIOS / RNDOMEDIA

DOBRO	Možda najbolje korištenje Wiimote zvučnika u nekoj igri	GRAFIKA	1
		ZVUK	1
LOŠE	Ružna grafika, nespretna kontrole pokretom i monotona najvećeg dijela igre	IGRIVOST	1
		TRAJNOST	1

KONAČNO

Monotona i ružna simulacija opasnog i časnog zanimanja

12

NOVI SKILOVI
Borilačke vještine,
proizvodnja nektara i
razne druge vještine



CJENKANJE Kada se
nađete u stranoj zemlji,
bacite se u opaki shopping
i cjenkanje s trgovcima



LOKALNI OBIČAJI Od
jedenja štapicima u Kini
do raznih ostalih običaja,
prilagodite ponašanje
svoga sima



FRENCH KISSING Tako
to rade Francuzi... čak i u
virtualnim svjetovima

**INDIANA
JONES** Jedna od
zanimljivijih novih
aktivnosti za vaše
simove istraživanje je
drevnih grobnica



The Sims 3: World Adventures

Avanturistička skretnica
najpopularnije simulacije života!

ŽANR SIM
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ EA GAMES
IZDAVAČ EA GAMES
[HTTP://WWW.THESIMS3.COM](http://www.thesims3.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

Nakon ekstenzivne serije malenih nadogradnji za Sims 3 koja se sastojala uglavnom od raznih novih predmeta za vašu sims kućanstva EA je izbacio i svoj prvi veliki expansion. World Adventures mnogo je više od klasičnoga dodatka kakve smo redovito dobivali u prethodnim nastavcima serijala. Nadamo

"Proputujte svijet sa svojim virtualnim čovječuljcima i posjetite Kinu, Francusku i Egipat"

se da će EA nastaviti ovaj trend i u budućim expansionima nuditi svaki put jedinstvene elemente igrivosti kao u ovome simpatičnome paketu.

PUT OKO SVIJETA

Ideja World Adventurisa zapravo je evolucija

će sada vaši simsi moći putovati u neke od najegzotičnijih dijelova svijeta i u njima se upustiti u zabavne avanture. U paketu su ponuđene tri lokacije - Egipat, Francuska i Kina, koje dolaze u paketu s jedinstvenim,

SVIJET U VAŠEM DŽEPU

VELIKI USPJEH iPhone verzije Simsa 3 koji su bili jedna od najprodavanijih igara prošle godine na toj platformi osigurao je dolazak i ovoga novoga velikoga expansiona na Appleov uređaj. Doduše on se neće direktno integrirati s originalnom igrom kao u PC verziji, no još uvijek će biti moguće povući svojeg sima iz originalne igre u World Adventures.



SIGURNO ULAGANJE Gotovo milijunska prodaja originala na iPhoneu garantira dobar

doduše izmišljenim gradovima. U njima će, nakon što doputuju, vaši simsi moći uspostaviti privremeno mjesto boravka i baciti se na uživanje, istraživanje, uživanje u lokalnim običajima ili cjenkanje na obližnjim bazarima. Moći ćete tako upoznavati lokalnu kulturu, čakulati s domaćim stanovništvom i za njih rješavati razne interesantne i manje interesantne zadatke. Vrhunac doživljaja su avanturistički momenti u kojima ćete

istraživati podzemne grobnice i hodnike u klasičnoj avanturističkoj maniri. To je doduše znatno pojednostavnjeno u odnosu na najsimplificiranije igre akcijsko-avanturističkog žanra, no dovoljno odskoče od standardnoga simulacijskog koncepta i svakodnevnog života virtualnih čovječuljaka u Simsimu. Kao trofej sa svojih egzotičnih putovanja možete donijeti zanimljive artefakte i povješati ih po svojoj virtualnoj vili, tako će vas uvijek podsjećati na zanimljive trenutke u serijalu Sims koje ćete moći doživjeti u World Adventuresima.

The Sims 3: World Adventures

EA GAMES / EA GAMES

GRAFIKA
Sve na svojem mjestu, identično Simsimu 3 **16**

ZVUK
Opuštajuća muzika i klasično mumikanje **16**

IGRIVOST
Dodani su zabavni novi elementi **16**

TRAJNOST
Neke će držati danima a neke samo nekoliko sati **16**

DOBRO
Zanimljive nove lokacije, drukčiji doživljaj igranja prilikom istraživanja drevnih grobnica i podzemnih hodnika

LOŠE
Prejednostavni avanturistički elementi, teško je upravljati s više Simsa u stranom gradu

KONAČNO
Ovim dodatkom Simsi 3 su obogaćeni za sasvim drukčije iskustvo

GP 16



Invizimals

Šarmantni kao Pokémoni, simpatično monstruozi i skrivaju u zakucima vašeg doma

ŽANR: RPG IGRAČI: 1-2 GODINE: 7+ IZLAZI U PRODAJI: PROIZVOĐAČ: NOVAEAMA IZDAVAČ: SEE
[HTTP://www.invizimals.com](http://www.invizimals.com)

Basiran na konceptu "nadograđene stvarnosti" (augmented reality), Invizimals počiva na ideji da u svijetu oko nas postoje neobična bića koja je moguće otkriti PSP kamerom. Vaš će zadatak biti ne samo da ih otkrivajte, nego i da ih hvatate, upotrebljavate u borbi i razvijate njihove sposobnosti kako

Ne znamo je li zanimljivija bila borba na dječjem krevetu ili otkrivanje Invizimalsa ispod njega

biste pomogli prilično antipatičnom mladiću po imenu Kenichi koji je zapleten u čudnovatu tehnološko-špijunsku pustolovinu. Sama priča se odvija bez mnogo vašeg utjecaja

i sudjelovanja – na vama je samo da hvatate Invizimalse i pobjeđujete protivnike. Ali i to je vrlo zabavno.

ISTRAŽIVANJE KAMEROM
 Naime, hvatanje se sastoji od istraživanja okoline pomoću PSP kamere i pronalaženja određenih objekata u kojima se skrivaju Invizimalsi. To se svodi na lutanje stanom i praćenje senzora koji vas sistemom toplo-hladno navodi prema objektu u kojem bi Invizimals mogao biti. Zatim na objekt postavljate karticu ("zanku") koju dobivate uz igru i Invizimals će se pojaviti. Slijedi mini igra koja je različita od stvorenja do stvorenja i ono će se naći u vašoj kolekciji.

Kad Invizimalsa zarobite, možete ga koristiti u borbama s drugim Invizimalsima čime skupljate iskustvo te se razvija i postaje jači i opasniji. Tu su i specijalni napadi koji se aktiviraju interakcijom s kamerom, pa borbe nikad nisu statične – a nismo ni spomenuli da se uvijek odvijaju na mjestu na koje postavite zanku, gledanom kroz oko kamere PSP-a. Sama borba je relativno jednostavna kombinacija napada i obrana u RPG stilu, s pomalo nesprenim sučeljem, posebno za djecu mlađu od preporučene dobne granice (7 godina). No na sve se lako naviknuti, a pomaže činjenica da su u prvom dijelu igre svi Invizimalsi vrlo slični po osobinama, a prave razlike vide se tek kad ih značajno razvijete.

Osim samostalne borbe, igra nudi i borbu preko interneta ili direktne veze s Invizimalsima vaših prijatelja, a tu je i mogućnost razmjene uhvaćenih kreatura ili bonus predmeta. Upravo te opcije natjerat će vas da skupite sve Invizimalse i dobro ih uvježbate kako bi se mogli boriti protiv najboljih svjetskih igrača – jer osnovna priča relativno je nezanimljiva. **Berislav Jozić**

SLIKAJTE SVOG INVIZIMALA

Svoju kolekciju čudovišta možete detaljno proučavati, pa čak i igrati se s njima, a možete se i fotografirati sa svojim Invizimalom. Vaši će vam prijatelji sigurno biti zavidni na novom 3D ljubimcu. Pitanje je, tko je slađi? :)



PROBLEMI S KAMEROM

Zanimljivo je da se Invizimals, koliko smo vidjeli, može kupiti s kamerom i bez nje u pakiranju, ali čini se da iz nekog razloga ne radi uz korištenje starijih PSP Go! kamera. Kamera koja se dobiva u Invizimals izgleda malo drukčije (crne je boje), no po ostalim elementima jednaka je starom srebrnom PSP Go!.

Invizimals	
NOVAJAMA / SEE	
VELIKOST: Velikobroj različitih i slatkih kreatura te mekana borba	GRAFIKA: 3,
POMALO NESPREMAN koncept borbe, a hvatanje Invizimalsa može biti komplicirano	ZVUK: 3,
	IGRIVOST: 4,
	TRAJANOST: 4,
KONAČNO	
Zanimljivom idejom obogaćena relativno jednostavna i simpatična igra	

INVIZIMAL NA INTERNETU

Ako vam se igra sviđa (a vjerujemo da hoće), posjetom stranici www.invizimals.com i igranjem jednostavnih mini igara dobit ćete kod i upute za otključavanje specijalnog Invizimala kojeg možete dobiti samo tim putem. Na stranici ima i drugih zanimljivih sadržaja umjesto dosadnih reklama za igru i beskorisnih informacija kako što to obično biva. Svakako je posjetite.



WWW.INVIZIMALS.COM Stranica igre nudi dosta zabavnih sadržaja, a među njima i besplatnog Invizimala kojeg nije teško osvojiti.



BORBA
Protivnika na tlu najlakše se riješiti oružjem. Korištenje oružja uvjetuje broj dostupnih Supera i popunjenost energijom.



BOSS
Vat prvi boss u igri toliko je frustrirajuće neprelazan da sam se čak i ja iznervirao igrajući.



LETENJE
Zabavnije je, slobodnije, logičnije i lakše. Možda ne bi bilo loše da je cijela igra bila zamišljena kao klon Galaga.

Astro Boy: The Video Game

Kontrole su ubile Astro Boya

LANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1-2 GODINE G+ IZLAZI U PRODAJU [HTTP://WWW.ASTROBOYTHEVIDEOGAME.COM/](http://www.astroboythevideogame.com/)

Nepreglednoj vojsci igara nastalih kao pratnja dugometražnim crtici pridružio se i Astro Boy: The Video Game. Radi se o junaku koji je i kod nas prilično poznat i voljen, a nakon što je i film krenuo u distribuciju, zasigurno će obožavatelja biti i više, jer radi se o vrhunski produciranoj crtici u kojem je glasove likovima

Činjenicom da su pri izlasku zbje gnute inačice za X360 i PS3, naznačene su ambicije autora i korisnici na koje ciljaju

lalo nekoliko velikih zvijezda. Dobar film nažalost ne može igru učiniti boljom, pa ćemo tako Astro Boya moći promotriti jedino kao brzo sklepanu i kratkotrajnu zabavu koju na internetu možete pribaviti za 30-ak dolara.

DOBAR 2D COMBO

U ovom 2D akcijskom platformeru namijenjenom isključivo djeci, igrač ima zadatak voditi Astro Boya kroz borilačke i letačke nivoe koji se uzastopno izmjenjuju nakon kratkih animacija čija je svrha povezati priču oslonjenu na film. Kombinacija

bi se činila dobrom buduću da Astro ima mogućnost tući se, pucati, skakati i letjeti, no tromi i neprecizne kontrole u borilačkim dionicama gotovo ubijaju zabavu. Gomile protivnika nisu toliko problem jer Astro je opremljen s nekoliko tipova vatrenog oružja i mogućnošću samoozdravljenja, no loša upravljivost i iznimna Astrova krhkost potpuno su neprimjerene igri kojom bi se trebala bavljati djeca. Tehnički AB također ne izgleda niti zvuči osobito dobro pa ni s te strane neće biti razlog više za kupnju. Ukratko, riječ je o slablašnoj igri koju je pametnije zaobići bez obzira na to koliko se vašem klicu sviđa crtić.

Tomislav Tomašić



Astro Boy: The Video Game

HIGH VOLTAGE SOFTWARE / 03 PUBLISHER

DOBRO
Različiti načini na koje se Astro suprotstavlja protivnicima.

GRAFIKA 2,5

ZVUK 2

LOŠE
Preteško za djecu, a njima je namijenjena. Tromi kontrole i krhkost.

IGRIVOST 2

TRAJNOST 2

KONAČNO

Malo bolje kontrole mogle su ovu igru učiniti znatno boljom.

2

Osvoji vrijednu nagradu

Dragi mladi gameri, ovog mjeseca sretnicima s točnim odgovorom darujemo:



1x
DVD
Nebesa

PRODULJENA VERZIJA

1x
DVD
Čarobnjaci iz Waverlyja



VANZEMALJCI S GORNJEG KATA
ALIENS IN THE ATTIC



1x
DVD
Vanzemaljci s gornjeg kata

KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 11. veljače poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlačka 40, 10000 Zagreb!** Pritekajte do idućeg broja te potražite popis nagrađenih. Uz točan odgovor i malo sreće nagrada je vaša! **SRETNOST!**

DOBITNICI NAGRADNE IGRE IZ PROŠLOG BROJA:
(točan odgovor bio je "tisućama privezanih balona")

1. Patrick Posavec, Sela, Sisak - Nebesa
2. Vinko Marić, Zadar - Zemlja izgubljenih
3. Ozren Ivanković, Vrbovsko - Ledeno doba 3: Dinosauri dolaze

U filmu Nebesa, dječak koji s djedom putuje u letećoj kući i zajedno s njim proživljava avanturu života je:

- a) izviđač
- b) sportski sudac
- c) poštar

nagradno pitanje:

IME I PREZIME

ADRESA

GAMEPLAY

Spasilačka služba

Spasitelj: Kresimir Jozic



Sve je manje igara sa zagonetkama kao nekad. Trend izdavača je pojednostavniti igru ili barem ponuditi razinu igranja koju bismo mogli nazvati casual razinom prikladnom za široke igrače mase. Nintendo pak radi i korak dalje pa u nekim igrama počinje nuditi mogućnost automatskog prijelaza određenog dijela igre - dovoljno je odabrati opciju. Je li to dobro za doživljaj igranja ili ne prosudite sami, no čini nam se kako smo sve bliže vremenu kad ova rubrika neće više biti potrebna. Bez straha, čekat ćemo do zadnjeg trenutka. :)

BEN 10: PROTECTOR OF EARTH - čitatelj

"Gdje je pod Extras opcija Enter Cheat jer je meni nema?"

Krešo: Pretpostavljam da si našao upute na internetu, a ne razumiješ opcije koje pišu. Da bi upisao šifre, trebaš biti na mapi i pauzirati. Sada idi pod extras te će tu biti opcija enter secret code (za razliku od onoga što si tražio kao enter cheat).

PROTOTYPE - Dominik

"Nalazim se na misiji na kojoj moram locirati McMullena. Dođem do baze, sabotiram sve detektore i onda se moram boriti ili pobjeći. Ne mogu ih sve ubiti, a niti pobjeći!"

Krešo: Nakon što McMullen pobjegne ti moraš trčati. Odmah i brzo. Nemoj

razmišljati o borbi, ovo je kraj misije i dovoljno je da se makneš van iz područja. Nema nikakvih trikova ni zagonetki. Jednostavno bježi i, ako ne iz prve, onda iz treće, uspijet ćeš.

ICE AGE 2: THE MELTDOWN - čitatelj

"Molim vas pomoć. Već dugo ne mogu pobijediti velikog pauka!"

Krešo: Ne možeš ga ozlijediti običnim napadima. Moraš se okrenuti prema pauku, a on će malo podignuti svoj prednji dio tijela i ugledat ćeš jedan ružičasti dio. Sada će pauk jurnuti na tebe, a ti brzo baci kamen u njega i pogodi ružičasto područje pa skoči i izbjegni napad i pauke koje prizove. Ponovi to nekoliko puta (sveukupno trebaš pogoditi pet puta) i pobijedit ćeš.



RISEN (PC)

Za vrijeme igre upišite minsky te stisnite ENTER. Zatim pritisnite tildu (~) ili F1 da prizovete konzolu (ovisno o verziji igre). U nju upišite željenu šifru.

God mod - God
Idite do nekog NPC-a - goto ime NPC-a
Uredite heroja - edit PC_Hero
Nevidljivost - invisible
Naučite određenu vještinu - Teach

vještina broj

Naučite sve vještine - Teach All broj

Zlato - give It_Gold

Oklop - give It_Armor

Svih 14 teleport runa - give It_Ru

Teleport

Namjestite vrijeme u igri (umjesto 0

stavite brojke) - Time 00.00

Izometrički pogled - IsoView

Pogled iz prvog lica - FirstPerson

PC PROBLEM - Filip

"Igram jednu igru već duže vrijeme i sve dobro ide ali u jednom trenutku mi se kompjuter ugasi."

Krešo: Gašenje računala upućuje na ozbiljniji problem tehničke prirode (osim jedne mogućnosti o kojoj vidi dolje). Moguće je da se radi o pregrijavanju ili

pak o neispravnom napajanju. Ako se događa u trenutku u igri kada bi se trebala pojaviti neka animacija, moguće je da pojačani rad grafičke kartice izaziva pregrijavanje ili jaču potrebu za strujom koju napajanje ne može podnijeti. Za početak preporučujemo otvaranje i čišćenje računala - uklanjanje prašine i provjerenje svih ventilatora je dobar korak. Također probaj uključi računalo i odmah pokreni igru te izazvati gašenje. Ako se to dogodi odmah i u istom trenutku, vjerojatno nije pregrijavanje. U tom slučaju može biti problem napajanjem pa pokušaj ne druge igre, što zahtjevnije, pokrenuti i izmučiti računalo. Ako se ni u jednom drugom slučaju ne ponovi gašenje, postoji mogućnost da se radi o pogrešci u igri koja u tom trenutku pošalje neku krivu naredbu na koju tvoje računalo reagira gašenjem kako bi se zaštitilo - nije nemoguće, ali za igru koju si spomenu još nismo čuli da ima takav problem.

THE INCREDIBLE HULK - Jura

"Borim se protiv Abomination ali mu ne mogu ništa. Što da radim?"

Krešo: Najlakši način da se pobijedi u prvom dijelu borbe (a tu taktiku možeš koristiti i u drugom dijelu) jest da napraviš pojačani skok i zatim stisneš gumb u zraku da sletiš i udariš šakom u zemlju.



SPASILAČKA SLUŽBA



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

Krešo: Pokemon Diamond se odvija, cijela igra, u jednoj jedinjoj regiji - Sinnoh.

RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION - čitatelj

"Na Imperial fight festivalu ne mogu naći jedan tachyon statue. Jedan sam našao na ulazu, jedan na otočiću, jedan uz kip koji ispaljuje vatru, jedan u cvijeću uz fontanu i uz onaj ekran kroz koji priča onaj tachyon."

Krešo: Nedostaje ti onaj koji se nalazi na vrhu same središnje fontane.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION - čitatelj

"Svaki put kada počnem iznova igrati nakon nekog vremena postanem vampir. Možete li mi reći zašto?"

Krešo: Pretpostavljam da nisi postao vampir izborom pa stoga ostaju dvije mogućnosti. Svaki put kada se boriš s vampirima i primiš udarac postoji mogućnost da ćeš se zaraziti. U tom slučaju bi trebao što prije popiti napitak za liječenje bolesti ili ići u kapelicu na liječenje. Druga mogućnost jest da spavaš na javnim mjestima ili na otvorenome. U tim slučajevima postoji šansa da će te vampir ugristi dok spavaš, a to ćeš znati po tome što će ti ujutro pisati da si imao neke čudne snove. I tada je moguće brzo se izliječiti (ako

ne, jednostavno se izliječi od stanja vampirizma).

DAY OF DEFEAT: SOURCE - čitatelj

"Kada pokrenem neki server pojavi mi se poruka **Server uses different class tables i ne mogu igrati. Molim pomoći!**"

Krešo: Ta poruka se pojavljuje kada se tvoja verzija igre razlikuje od verzije na serveru. Ili trebaš skinuti najnoviji patch ili server još nije patchan (s obzirom na to da stalno izlaze patchevi moguće je i to) pa će se ažurirati na najnoviju verziju kroz 24 sata.

FALLOUT 3 - Toni

"Na početku igre me upute na Galaxy Radio i krenem tamo te me na jednom mjestu dočekaju neka čudovišta i super mutant. Mutant umre, a kad ja probam ići ubiju i mene."

Krešo: U ovom trenutku se ne mogu sjetiti te specifične borbe ali Fallout je igra u kojoj imaš veliku slobodu. Očito si preslab za tu borbu u ovom trenutku pa idi nekamo drugamo, a vrati se kasnije. Moraš nabiti nekoliko levela, poboljšati oružje i oklop te se izvežbati. Vrati se kasnije i vidjet ćeš da će ti borba biti mnogo lakša - ne moraš odmah riješiti ovu misiju.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE - čitatelj

"Na devetom nivou ne znam

što treba kada oslobodim taoca. Ne mogu razgovarati s njim niti ga povesti sa sobom. Čak sam mu doveo i konja ali ništa."

Krešo: Kada ga oslobodiš, brzo ga opali i onesvijesti. Sada ga možeš prebaciti preko ramena i pobjeći s njim nazad do ostalih koji bi te trebali čekati na konjima.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - Borna, Roko

"Ne bih htio da mislite kako sam noob, ali pročitao sam za ovu igru da će izaći zajedno sa Steam-om. Sada mene muči što ne znam s tim rukovati i trebam li napraviti račun za to ili kako."

Krešo: Steam je servis koji ti omogućuje da kupuješ igre preko interneta, ali ih ne dobivaš u fizičkom obliku (CD, DVD) nego ih, nakon plaćanja, možeš skinuti direktno s interneta. Također, Steam omogućuje i ažuriranje tih igara i neke druge stvari, a funkcionira tako da skineš taj mali program s njihovih web stranica i instaliraš ga pa preko njega (zamisli to kao msn ili icq program) kupuješ i skidaš te čak i pokrećeš igre. Igre je naravno i dalje moguće kupiti i u dućanu, ali istina je da će za ovu igru trebati imati instaliran Steam. No to je samo mali program koji instaliraš i sljedeći sve upute tako da ti rukovanje neće biti problem.

SPECTROBES: ORIGINS (Wii)

Na naslovnom ekranu, prije nego napravite novu poziciju za igru, utipkajte ↑, ↓, ←, →, @ da otključate Metallic Ryza i Metallic Leo.

"Kupio sam igru i instalirao ju ali krene pa mi piše **Steam must be running i onda izađe.**"

Krešo: Kao što sam odgovorio Borni, ova igra stvarno dolazi povezana sa Steamom tako da moraš instalirati Steam i imati ga upaljenog da bi mogao pokrenuti igru.

DS - Ivan

"Neki dan idem otvoriti svoj DS kad čujem neko pucanje i vidim da je pukla plastika na pregibu. Ništa veliko ali kako i gdje da to popravim?"

Krešo: Glavno da te ne ometa u igranju, ali za popravak preporučujemo da nazoveš Algoritam, koji je službeni zastupnik Nintendo u Hrvatskoj, te će ti oni najbolje znati reći gdje su službeni servisi.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2 - Ivan

"Mogu li ikako igrati kao Carnage? Ako da, kako da ga otključam?"

Krešo: Donedavno nije bilo moguće igrati kao Carnage, ali izbačen je novi DLC (downloadable content) koji uključuje pet novih likova, a među njima je i Carnage. Da bi mogao igrati kao on, sve što moraš je kupiti i skinuti novi DLC.

THE DA VINCI CODE - čitatelj

"Koja je šifra u muzeju kada ona odvraća pažnju, a ja moram pisati?"

Krešo: Moram priznati da je malo čudno postavljeno pitanje. Koliko se sjećam na početku Sophie odvraća pozornost inspektorima dok ti telefoniraš, a šifra koja ti tu treba je napisana na poleđini kartice koju ti je dala (454). Ako je to ono što ti treba, NE ČITAJ DALJE. Ako nije, onda može biti anagram nakon kupaonice, koji treba

biti The Mona Lisa, ili simboli napisani na Mona Lisi koji trebaju glasiti: DA VINCI PAINTED THOSE THAT KNEW BETWEEN BACCHUS AND URIEL LIES THE CLUE. Ali ni na jednoj od tih dviju zagonetki Sophie nikome ne odvlači pozornost.

"Koja je šifra za kriptex nakon što složim onu sliku?"

Krešo: Odgovor za prvi cryptex je GRILL, ali po tvom opisu bih rekao da si na drugom cryptexu. Ako je to slučaj, onda je rješenje MAGDALENE.

WOLFENSTEIN - čitatelj

"Prošao sam cijelu igru i došao do borbe s Hans Grosse. Kako da ga pobijedim? Nikako da srušim onaj štit!"

Krešo: Nije lako, ali trebaš stalno pucati po njemu, i to preporučujemo najjače oružje koje imaš. No to nije sve. Uz to moraš cijelo vrijeme koristiti i EMPOWER. Nakon nekog vremena to će mu srušiti štit. U drugoj fazi nastavi, no sada moraš uz EMPOWER koristiti i MIRE. U trećoj fazi teoretski trebaš samo pucati, ali EMPOWER će ti opet dobro doći.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING - Spavač

"Kada mi se spusti zdravlje onda mi se pojavi crveni krug koji mi istječe i onda ću umrijeti. Piše mi da stišćem pucanje ali to ne djeluje, uvijek umrem."

Krešo: U igri zapravo nema zdravlja. Napravljeno je da, kao u pravom životu, možeš umrijeti od jednog metka. Ako je neka manja rana, onda ćeš krvariti i trebaš je što prije zamotati - to možeš sam ili ti može pomoći netko iz tvoje ekipe. Mnogo opasnije su teže rane koje te onesposobljavaju i njih ne možeš sam zaustaviti nego ti mora netko doći pomoći. Ako nitko ne dođe - mrtav si. Vjerojatno ti svijetli opasnost i trebaš nekoga pozvati da ti pomogne, ali imaj na umu da se nalazite u borbenoj situaciji i ne može ti uvijek netko doći pomoći. Preporučujem upoznavanje sa svim komandama u igri te mnogo oprezniju igru s realističnijim pristupom - ne daj da te rane!

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING (PC, PS3, X360)

U izborniku Bonus Code upišite jednu od sljedećih šifri za otključavanje dodatnih misija.

Misija Night Raid - RaidT18Z

Misija Coastal Stronghold - StrongM577

Misija Ambush - AmbushU454

Misija Close Quarters - CloseQ8M3

Misija Encampment - OFPWEB1

Misija Debris Field - OFPWEB2

Misija Fire Team Engagement - BLEEDINGBADLY



Hardware

Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji
hardver u o

Asus Maximus III

Ne baš maksimalno

ASUS JE SVOJE dobro ime u svijetu računala među entuzijastima možda i najviše zavrijedio upravo matičnim pločama. Komponentom koja jednostavno mora biti kvalitetna da bi se tako označilo cijelo računalo. Maximus III je matična ploča bazirana na Intel P55 čipsetu s LGA 1156 sučeljem za procesore nove generacije. Zvučno ime podrazumijeva da je ovo jedan od top modela u

ponudi i tako to jest. Sva sila konektora može se pohvaliti činjenicom da iza njih stoje kvalitetni kontroleri poput FX-Fi zvučne kartice izvrsne kvalitete. Na žalost Asus još uvijek nije sasvim doradio svoj proizvod. U radu se javljaju sitni bugovi poput ponovnog prepoznavanja procesora prilikom svakog pokretanja računala. Vjerujemo da će takve sitne pogreške biti ispravljene revizijama BIOS-a.

INTERNI KONEKTORI:

1 X PCI EXPRESS X16, 1 X PCI X4, 2X PCI,
11 X SATA CONNECTORS, 1 X ULTRA DMA
133/100/66/33 CONNECTORS

STRAŽNJI PANEL:

1 X PS/2, 6 X USB PORTS, 1 X RJ-45 LAN PORT, 1
X FIREWIRE, 1X ESATA, S/PDIF

CIJENA: 1850 KN

LOŠE
DOBRO

Oprema,
performanse

Sitniji bugovi

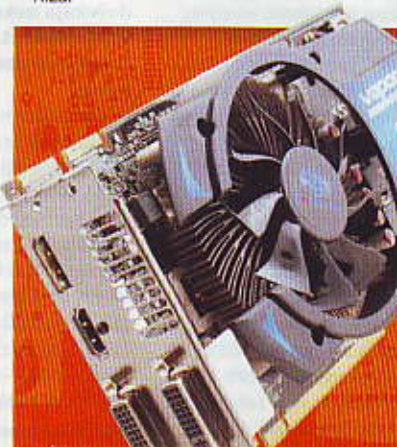
GP KAŽE

Ploča koja će biti odlična
nakon nekoliko revizija
BIOS-a

Sapphire AMD Radeon HD5770

Sila u malom paketu

AMD JE NAPRAVIO odličan posao s novom serijom grafičkih kartica Radeon. Kompatibilna s DirectX 11 API-jem trenutno ne donosi gotovo nikakve prednosti u odnosu na konkurenciju, ali je zgodan marketinški trik koji svjedoči o "svježini" tehnologija u tim ubrzivačima. AMD se opet koncentrirao na srednji segment u kojem je ponudio doista izvrsne proizvode po pristupačnim cijenama. Primjerice HD5770 ubrzičivač se može sasvim lako usporediti s modelom HD4870 iz prošle generacije dok je njegova nabavna cijena bliža.



TAKT GPU-A: 700 MHZ
TAKT MEMORIJE: 4600 MHZ
KOLIČINA MEMORIJE: 1024 MB
VRSTA MEMORIJE: GDDR5
CIJENA: 920 KN

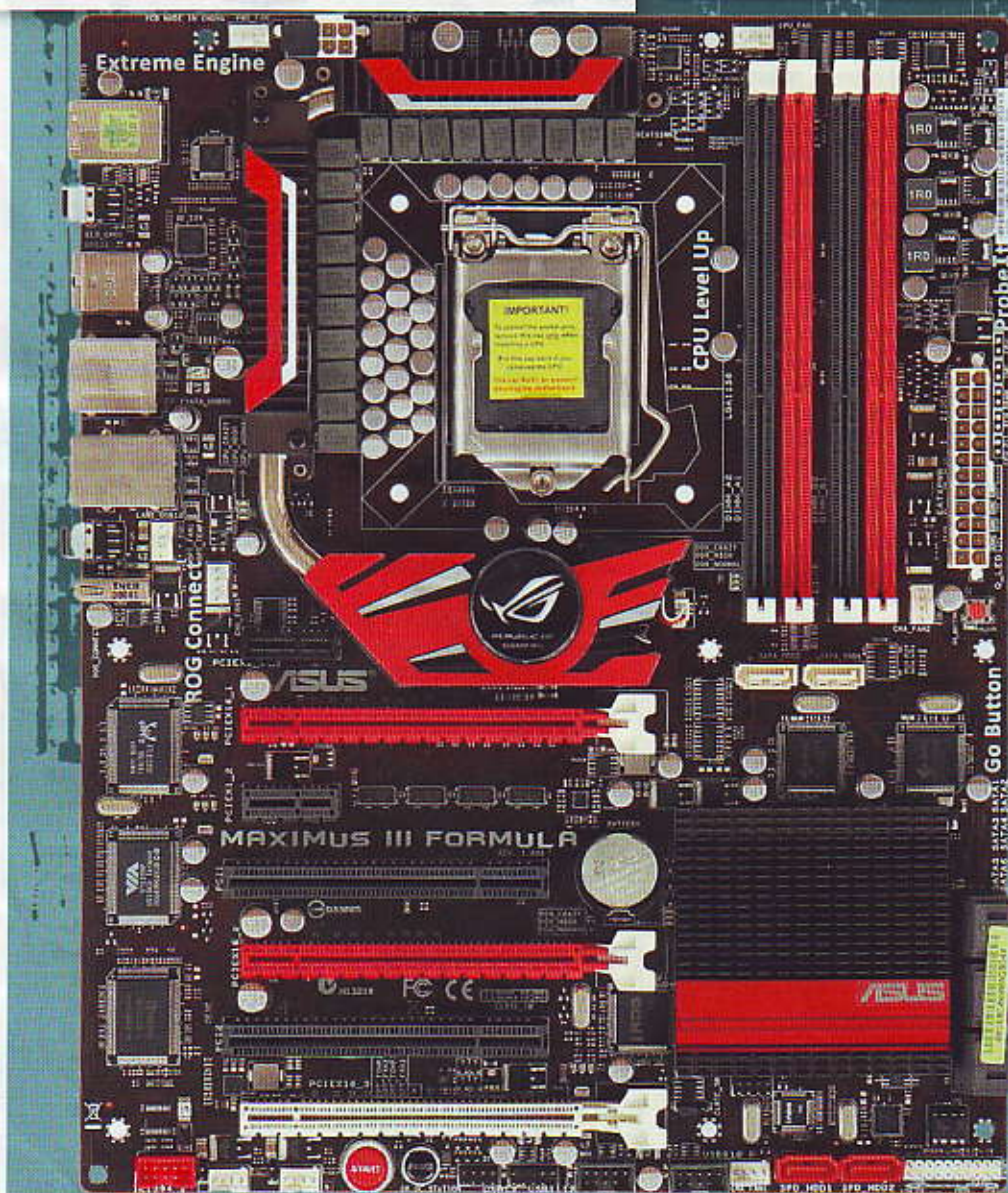
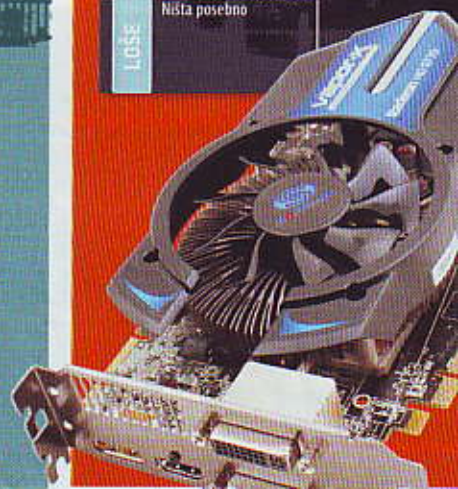
LOŠE
DOBRO

Performanse u odnosu
na cijenu

Ništa posebno

GP KAŽE

Odlična grafička kartica
računalo srednje klase



Corsair Dominator 2x2GB DDR3 CMD4GX3M2A1600C8

Velikogromna memorija

SVREMENE KONFIGURACIJE

RAČUNALA koriste DDR3 radnu memoriju. Prije godinu dana ta memorija je koštala prilično, pogotovo u odnosu na DDR2 memoriju, no sada su se cijene izjednačile. Iako je nekim komponentama cijena pala, u drugim je porasla i više nema smisla ciljati konfiguraciju koja izbjegava DDR3. Stalnom onaj tko želi suvremeno računalo i ne može napraviti. Odličan izbor za sve sisteme čini Corsairova memorija Dominator. Paket od četiri gigabajta danas

bi trebao biti minimum za neko računalo boljih performansi, a ovaj proizvod će svoj posao obaviti više nego korektno.



KAPACITET: 2 X 2 GB
VRSTA MEMORIJE: DDR3
TAKT: 1600 MHZ
TIMING: 8-8-8-24
CIJENA: 1300 KN

Hlađenje,
performanse

LOŠE DOBRO

Visina hladnjaka
zbog čega se mogu
sudarati s nekim
CPU hladnjacima

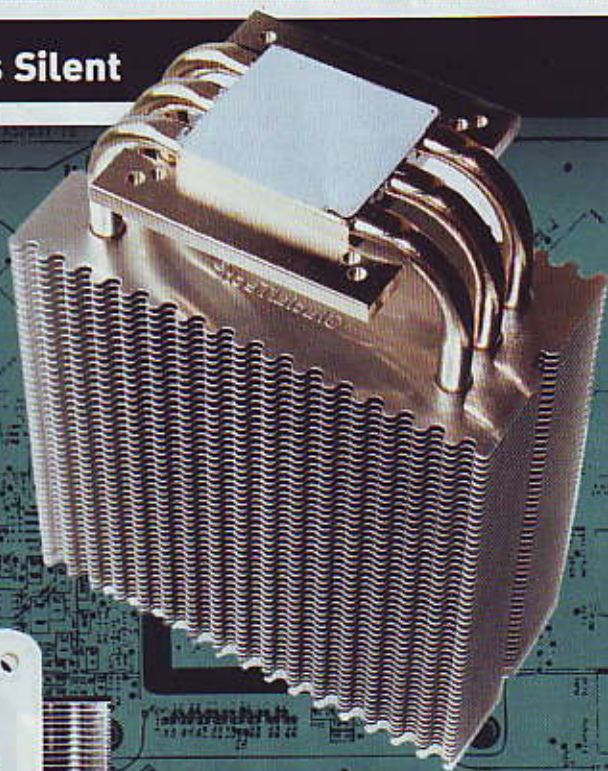
GP KAŽE

Optimalan izbor
memorije

GlacialTech Igloo 5710 Plus Silent

Bijela tišina

HLAĐENJE, ITO što tiše hlađenje računala. GlacialTechov Igloo Plus Silent hladnjak napravljen je pravo za njih. Dimenzije tog hladnjaka su ni velike ni male. Na žalost vjerujemo da će teško stati u kućišta za media center računala, ali bi u nekim MIDI kućima mogao podariti koji kubični centimetar više. Efikasnost hlađenja mu je solidna, čak vrlo solidna, ali nikako fantastična. Barem ne za cijenu jer bi se dao pronaći poneki jeftiniji proizvod sličnih performansi, no teško bi bio tako tih.



DIMENZIJE: 75 X 99 X 139
MASA: 425 G
BRZINA ROTACIJE: 1300 O/MIN
BUKA: 19 DBA
CIJENA: 300 KN

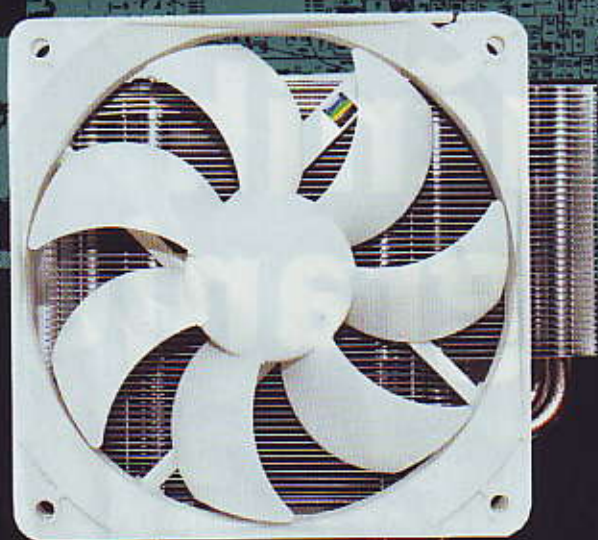
Performanse, buka
pri radu

LOŠE DOBRO

Cijena

GP KAŽE

Malo skuplji, ali dobar
izbor hlađenja



GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



GP top

Asus Rampage II Extreme - 2600 kn
Intel i7 965 Extreme - 7200 kn
Sapphire Radeon HD5970 2 GB - 4700 kn
Corsair Dominator 6 GB 1600 MHz DDR3 (3x2) - 1650 kn
Pioneer Blu-ray BDR-203 - 1600 kn
HDD WD Velociraptor 300 GB - 1600 kn
WD Caviar Black 2 TB - 2000 kn
Antec P193 - 1500 kn
Corsair 1000 W napajanje - 1600 kn

= 24.450 kn

GP optimal



Gigabyte M790XT - UD4P - 690 kn
AMD Phenom II X4 955 - 820 kn
Kingston 2 x 2048 DDR3 - 770 kn
XFX Radeon 5770 1024 MB - 1250 kn
WD Seagate 1000 GB - 620 kn
DVD snirnač LG GH22NS - 155 kn
Antec Sonata III (napajanje 500 W) - 1100 kn

= 5405 kn

ATARI LYNX Veličina i visoka cijena spriječili su njegov uspjeh

NINTENDO GAME BOY MICRO Ovim proizvodom Nintendo je ciljao na stariju publiku koja u džepu nosi iPod – tada na početku svoje popularnosti

NEO GEO POCKET Neizdavanje ekrana u boji krajem 1990-ih stajalo ih je uspjeha

APPLE IPHONE Konzola budućnosti?

U pokretu se igramo dulje od 30 godina

PIŠE: Goran Maravić

DANAS, KADA SMO okruženi milijunima specijaliziranih sistema za igranje u pokretu te s još nekoliko desetaka milijuna mobilnih telefona koji su sposobni pokretati više nego solidne igre, teško je povjerovati da su prije samo desetak godina igre u rukama putnika bile vrlo rijetka stvar. Sistemi su na tržištu trajali neko dulje vrijeme, a u utrci je dominiralo nekoliko proizvođača koji su i danas uspješni.

RANE GODINE

Igranje u pokretu počelo je davne (za ovaj svijet) 1977., kada je Mattel (poznati proizvođač igraćaka) odlučio videoigre izvući iz prostorija nakrcanih ogromnim automatima koji su jeli novčiće. Predstavio je seriju ručnih konzola koje su se sastojale od jedne igre, baziranih na LED tehnologiji za prikaz. Broj različitih konzola je bio prilično velik pa su tako postojali Football, Baseball, Basketball, Missile Attack, Armor Battle i Sub Chase. Takav sustav proizvodnje konzole oko igre nije bio efikasan pa se tvrtka Milton Bradley odlučila za proizvodnju prve konzole koja je imala izmjenjive uloške (cartridge) s igrama. Konzola Microvision se na tržištu pojavila 1979. godine i imala je ekran rezolucije 16 x 16 piksela baziran na ranoj LCD tehnologiji. Na žalost ekrani su trunuli

jako brzo, a ulošci su se mogli oštetiti i najmanjim statičkim nabojem pa su slava i velika popularnost konzole izostale. Nintendo je na scenu stupio 1980. s Game & Watch konzolama koje su pratile Mattelov koncept jedna konzola = jedna igra. Kako ime kaže konzole su imale i funkcionalnost sata i alarma, ali bitne su bile igre. Ovo je jedan od najdugovječnijih koncepata igranje konzole koji se zadržao na tržištu do 1990. godine. Nintendo je proizveo nekoliko desetaka različitih verzija s različitim igrama. Stariji čitatelji će se možda sjetiti igre Donkey Kong na ovoj konzoli koja je bila iznimno popularna, a tu su život započeli i Mario i Zelda.

„ **Game Boy je u svojoj hardverskoj inferiornosti najbolja potvrda da igre prodaju konzole, a ne obrnuto**

Neuspjeh Milton Bradley Microvisiona je očito bio prilično dojmiv kada se pet godina nitko nije usudio iskoristiti njihov koncept uložaka s igrama. Epoch Game Pocket Computer je konzola koja se 1984. pojavila u Japanu i koristila je uloške s igrama kojih je napravljeno pet. Igrale su se na LCD ekranu razlučivosti 75 x 64 piksela. Na

žalost impresije Microvisiona su izgleda ostale jače među publikom nego među proizvođačima pa je Epoch neslavno propao zbog nedostatka popularnosti. Sljedeći pokušaj možemo slobodno nazvati najvećim uspjehom u povijesti mobilnog igranja jer je preobratio svijet na igranje u vlakovima, autobusima, školama, igralištima. Riječ je o megauspješnom Nintendo Game Boyu koji je na tržište stigao 1989. Mogli bismo čak ustvrditi da se radi o najuspješnijoj konzoli za igranje ikada napravljenom. Vjerujemo da će biti onih koje su se proizvele u većem broju, koje su zaradile više novca i pokazale više tehnološke inovacije, ali Game Boy je bio revolucija. Da nije bilo njega,

hardver. U to se na gubitničkoj strani uvjerio Atari koji je u suradnji s tvrtkom Epyx proizveo konzolu Lynx i lansirao je na tržište u isto vrijeme kada je stigao i Game Boy. Lynx je imao mnogo bolju grafiku, a prije svega ekran u boji. Na Atarijevu žalost konzola je bila velika, nepraktična i mnogo skuplja

BANDAI WONDERSWAN

BANDAI JE 1999. predstavio ručnu konzolu WonderSwan koja se ni po čemu nije izdvajala od konkurencije osim po ekskluzivnoj licenci za igre Final Fantasy u mobilnom obliku. Ta činjenica joj je omogućila solidan uspjeh u Japanu, što je dovelo do izdavanja još dviju verzija konzole, jedne s ekranom u boji i poboljšane verzije nazvane Crystal. Konzola nikad nije izašla izvan Japana, ekskluzivni ugovor je kratko trajao.



BANDAI WONDERSWAN Uspjeh u Japanu zagarantirao je ekskluzivni ugovor za igre Final Fantasy

igranje videoigara sigurno danas ne bi bila tako uspješna i velika industrija.

VLADAVINA NINTENDA POČINJE

U sruzu s konkurencijom Game Boy je tehnološki bio inferiorniji, ali njegova niska cijena i uložak s igrom Tetris učinili su svoje. Bio je to početak pravila da igra čini konzolu, a ne

Povijest ručnih konzola za igranje

Povijest ručnih konzola za igranje počela je kasnih 1970-ih u SAD-u. Prvi takav proizvođač lansirala je američka kompanija a prednost su vrlo brzo preuzeli Japanci. Nintendo od samih početaka vlada tim tržištem, ali se danas čini da će vodstvo preuzeti američka tvrtka koja i ne izrađuje konzole za igranje.

EPOCH GAME POCKET COMPUTER
Unatoč tehnološkom napretku rijetko tko je čuo za njega

MILTON BRADLEY MICROVISION
Prva konzola s igrama na ulošcima

NEC TURBO EXPRESS
Konzola ispred svog vremena koju tržište nije prepoznalo

MATTEL Poznati proizvođač igračaka prvi se sjetio mobilnih konzola

od Nintendove. Već 1991. Atari je promijenio dizajn konzole da je učini lakšom za rukovanje, no Nintendov marketinški stroj je tada već jurio sto na sat i nemoguće ga je bilo omesti. Zajedno s Atarijem i Nintendo na isti kolač tržišta pucao je i NEC s konzolom Turbo Express. Za to vrijeme je NEC-ov proizvod bio najimpresivniji. Njegov ekran je bio toliko kvalitetan (i u boji) da je konzola mogla poslužiti i kao prijenosni televizor, a hardver koji je pokretao igre bio je umanjeni TurboGraphx-16 – NEC-ova konzola koja je konkurirala sistemima pune veličine Super Nintendo i Sega Genesis. Na žalost cijena je pratila mogućnosti, a budući da se tada tržište igara i igrača tek rađalo, nije bilo puno entuzijasta spremnih potrošiti velike količine novca da bi se bolje igrali. Početak 1990-ih bio je zlatno doba za konkurenciju u industriji videoigara jer u mobilnom igranju je bio i četvrti igrač, SEGA. Oni su uspjeli u onome

u čemu su NEC i Atari zakazali, tržištu su predstavili konzolu koja je imala kvalitetnu grafiku, ekran u boji i umjerenu cijenu. Zaleđe konzole Game Gear je bio i vodeći sistem za igranje na televizoru SEGA Genesis, no ni to nije bilo dovoljno da poljulja Game Boyevu vladavinu. Igrači su izabrali najlošiju konzolu u ponudi samo zato što je imala dobre igre i bila je praktična. Cijele 1990. Nintendo je suvereno vladao tržištem ručnih konzola za igranje. Tek se SEGA 1995. godine

sve popularniji. Na žalost loš ekran je omogućavao tek provjeravanje elektroničke pošte i tekstualno surfanje (da, to je postojalo u 1990-ima). Nije bilo igranja putem interneta pa ni konzola nije najbolje prošla na tržištu, ali je pokazala kako će svijet igara krenuti u idućim godinama. Neo Geo Pocket je bio novi Nintendov izazivač, ali je napravio pogreške predstavljanja prve verzije konzole s crno-bijelim ekranom. To mu je priskrbilo slab početak koji ni ekran u boji izdan veće sljedeće godine (1999.) nije popravio. Nedovoljan broj kupaca rezultirao je i nedovoljnim brojem developera za igre, a sve skupa je završilo neuspjehom.

U isto vrijeme Nintendo koji vlada tržištem cijelu dekadu se odlučuje smilovati svojim korisnicima i 1998. predstavlja ekran u boji, Game Boy Color je lansiran. Kompatibilnost sa starijim naslovima značila je automatski uspjeh, ali Nintendo je bio svjestan da neće još dugo vladati tržištem ako ne ponudi nešto novo svojim vjernim korisnicima. Godine 2001. svijetu je predstavljen Game Boy Advance. Nastavljajući se na uspjeh Game Boya lansiranje Advancea je bio velik uspjeh, a igrači su dobili ogroman napredak u odnosu na originalni Game Boy. U sljedećim godinama izdano je još nekoliko

verzija (Advance SP, Micro) s jednakim uspjehom.

Tržište je tada vrijedilo pozamašnog novca pa su se našli novi kandidati koji su htjeli dio Nintendova kolača. Prva je bila Nokia s N-Gageom koji je zakazao već u samom konceptu. Radilo se o mobilnom telefonu koji je svojim dizajnom bio nepraktičan mobilni i nepraktična konzola, a hardverski nije nudio ništa više od drugih boljih Nokia. Brzo je propao. Gizmondo se pokazao kao praonica novca, a jedini koji je ostvario solidan uspjeh je bio Sonyjev PSP.

Danas aktualne konzole Sony PSP i Nintendo DS značajno ugrožavaju jedan pokušaj sličan Nokijinu, ali mnogo uspješniji. Apple je s iPhoneom napravio takav boom na tržištu mobilnog igranja da se Sony i Nintendo zaista mogu zabrinuti. Američka tvrtka nije ušla na tržište igara s iPhoneom nego je navela igre da uđu na tržište iPhonea. Igre za iPhone se produciraju munjevito, prodaju jednako tako dobro, a izbor je veći nego za bilo koju ručnu konzolu ikada proizvedenu. Čini se da nas budućnost vodi k jednom takvom univerzalnom uređaju koji će obuhvatiti još više funkcija od iPhonea, no to nitko ne može sa sigurnošću tvrditi jer kupci su čudne biljke koje nekad tržište usmjere u najneobičnijem smjeru.

„ iPhone ima veću bazu igara od bilo koje konzole ikada

usudila konkurirati Nomadom. Radilo se o prijenosnoj verziji Genesis, što je bio pametan potez jer je Nomad na tržište došao s velikom zalihom igara. Na žalost kratko trajanje baterije i čudnovatost tržišta presudili su Nomadu. Game Boy je u svoj svojoj inferiornosti i dalje vladao.

INTERNET POLAKO STIŽE NA RUČNE KONZOLE

Krajem 1990-ih, točnije 1997. Tiger Electronics je predstavio ručnu konzolu game.com koja je igračima nudila spajanje na internet, tada

VAŽNE GODINE U POVIJESTI PRIJENOSNIH KONZOLA

- 1977.** Mattel proizvodi prvu ručnu konzolu za igranje
- 1979.** Prva ručna konzola koja koristi uloške s igrama (cartridge) – Milton Bradley Microvision
- 1980.** Nintendo predstavlja svoj prvi proizvod na tržištu ručnih konzola nazvan Game & Watch i njime uspostavlja dominaciju tijekom 1980-ih
- 1989.** Nintendo predstavlja Game Boy, ručnu konzolu koja će dominirati 1990-ima
- 1991.** SEGA predstavlja Game Gear, hardverski superiorniji proizvod Game Boyu i jedini koji mu se približio cijenom, međutim igrači prednost daju Nintendo
- 1997.** Prva ručna konzola s mogućnošću pristupa internetu – Tiger Electronics game.com
- 1998.** Game Boy Color stiže u prodaju i nudi ekran u boji – funkciju koju su imali svi Nintendovi suparnici tijekom 1990-ih i opet nisu uspjeli ugroziti njegovu popularnost
- 2001.** Izišao Nintendo Game Boy Advance – japanski proizvođač nastavlja svoju dominaciju na tržištu ručnih konzola
- 2003.** Nokia pokušava spojiti svijet mobilnog igranja i mobilne telefonije s konzolom N-Gage – neuspješno
- 2004.** Na tržište stižu Sony PSP i Nintendo DS – danas aktualne konzole
- 2007.** Apple lansirao svoj prvi mobilni telefon iPhone – naizgled beznačajan događaj za svijet ručnih konzola
- 2008.** Otvara se Appleov App Store koji omogućava programerima diljem svijeta da izrađuju aplikacije za iPhone i iPod Touch. Broj igara za Appleovu platformu strelovito raste.

NINTENDO GAME BOY ADVANCE
Nakon 10 godina dominacije Game Boya Nintendo se smilovao svojim korisnicima i dao im novi hardver

SEGA GAME GEAR Konzola odličnog hardvera i dobre cijene čiji je jedini problem bio Game Boy

NINTENDO GAME BOY
Crno-bijeli ekran i loš hardver nisu spriječili ovu konzolu da vlada zadnjim desetljećem prošlog stoljeća

SONY PSP Sony je preuzeo na sebe konkuriranje Nintendo u 21. stoljeću

NINTENDO DS Nintendo vlada tržištem ručnih konzola već 30 godina

NINTENDO GAME BOY COLOR Tek krajem 1990-ih je najpopularnija konzola te dekade dobila ekran u boji

NINTENDO GAME & WATCH Svi su se igrali na Game & Watch konzolama 1980-ih

Multimedia

Boutique

Sve ono što se može vrtjeti u vašim konzolama i kantama naći ćete ovdje. Pa i kad vas iznesu na zrak i odvedu u kino.

Uredili: Danijel & Amar

GLAZBENA top 10 lista



- 1 Robbie Williams
You Know Me
- 2 Lady Gaga
Bad Romance
- 3 Rihanna
Russian Roulette
- 4 Timbaland feat. Nelly F & So
Morning After Dark
- 5 Mika
Rain
- 6 David Guetta feat. Estelle
One Love
- 7 Norah Jones
Chasing Pirates
- 8 The Black Eyed Peas
Meet Me Halfway
- 9 Jay-Z & Alicia Keys
Empire State of Mind
- 10 Beyoncé
Broken-Hearted Girl

Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

Eels

End Times

(V2/Co-op)

"OSJEĆAO SAM SE krivim zbog četverogodišnje pauze između zadnja dva albuma, pa nadoknađujem zaostatke", kaže Mark E. Everett, pa šest mjeseci nakon Hombre Lobo napravi novi album End Times. Za razliku od prošlog posvećenog žudnji, ovaj se bavi problemima koji nastaju poslije.

Mr. E. zvuči sasvim pristojno kao otkvaćeni alt rocker, ali ipak je najbolji u ulozi trubadura slomljenog srca, što na End Times zorno i dokazuje. Naoko depresivan, jer od Everetta se drukčije i ne može očekivati, End Times ipak nudi izlaz, no do njegova kraja se ima u čemu uživati.



Tom Waits

Glitter and Doom Live

(Anti)

WAITSOVI OBOŽAVATELJI ŽELJNI nove mjuze jedva su dočekali ovaj live album snimljen tijekom turneje 2008. I dobili stare stvari? Da, ali u novome pakiranju. Waits je ionako poznat po različitim izvedbama svojih pjesama, jer kada bi ih svirao isto, umro bi od dosade. Zato 17 teško izabranih stvari na prvom disku zvuči originalno i

svježe, uz dašak nostalgije prepoznatljivosti. I naravno, uz obaveznu preporuku, jer Waitsovi albumi se ne propuštaju. Na drugom disku je bonus u vidu polusatnog Tomova koncertnog brbljanja s publikom, priča i viceva koje običava izvoditi između stvari. Šteta što su odvojeni jer nisu svi s istog koncerta, ovako i nisu slušljivi.



Spoon

Transference

(Merge)

JEDINI BEND KOJI nas može podsjetiti na čisti i jednostavni rock obožavanih Pixies ili Carea je Spoon. Gitara, bas i bubanj s povremenim ubacivanjem još jedne gitare/klavijatura te držanje čistog miksa uz vokale sa zanimljivim tekstovima vjerojatno je definicija

najboljeg popa i ono čega se Spoon drži još od početaka u devedesetima. Sedmi album Transference, nakon priznatog i slušanog Ga Ga Ga Ga Ga, donosi pjesme napokon etabliranog benda koji se srećom nije promijenio. Gušt za slušanje i dobrovoljačko druženje.



Vampire Weekend Contra

CD mjeseca

(xl recordings)



KADA SU 2008. izdali istoimeni prvi album, Vampire Weekend bio je samo indie kvartet studenata koji su se našli na Columbia University i željeli kombinirati afričku s klasičnom glazbom (kako bi to nazvao frontmen Ezra Koenig - "Upper West Side Soweto"). A onda je singl Cape Cod Kwassa Kwassa pobjegao s blogova/koledž-radio stanica i postajao sve popularniji pa su Vampire Weekend naglo postali najveće indie nade 2008. Godinu dana kasnije dečki se nisu opustili pa su napravili Contra, album koji je još bolji od

prvijsenja, prepun zgodnih afričkih ritmova i melodija na zapadnjački način, te dokazali kako bolest drugog albuma ne mora biti kobna. Tko zna, možda će se jednoga dana otrgnuti i od etikete Gracelanda Paula Simona te napraviti remek-djelo sličnih proporcija. Do tada im držimo palce i s veseljem ih slušamo.

Veliki prezir Nikadjekraj

Rheso's Choice

PRICHU O VELIKOM preziru iz Vrbasa nemoguće je započeti bez spominjanja prethodna tri albuma, od kojih smo najviše voljeli Brazde. I nikako se ne možemo načuditi zašto ih se ne sluša više, i zašto nemaju veću bazu obožavatelja. No drago nam je da im to uopće ne smeta. Zato nam je i drago što je krajem godine stigao i četvrti album - Nikadjekraj, zbirka posebnih pjesama koje pokazuju koliko je sazeo omiljeni bend u zapecu. A možda je baš stvar u guranju sa strane. Koliko smo bili sretni zbog Rebelstara i So, toliko nam i Nikadjekraj nudi onih finih, rasterećenih trenutaka te pjesama koje pjevamo i kada album znakovito imena završi. Ako vam kao preporuka treba ime Kena Stringfellowa iz Posiesa (ali i R.E.M.-a, ili The Minus 5, ili povampirenog Big Stara), onda znajte da je i on sudjelovao u snimanju na više stvari. A budući da vam preporuke ne trebaju, samo poslušajte Nikadjekraj i uživajte kao i mi. Živjeli!



SAD

- 1 The Hurt Locker
- 2 Up
- 3 Star Trek
- 4 Inglorius Basterds
- 5 District 9



EUROPA

- 1 Slumdog Millionaire
- 2 Harry Potter 6
- 3 District 9
- 4 The Bourne Collection
- 5 The Hangover



Halo Legends



DVD premijera

SF anime, 2009., redatelj: Daisuke Nishio, Frank O'Connor, Hideki Futamura, Hiroshi Yamazaki

OVOMJESEČNI DVD Boutique drugačiji je nego inače, ponajprije zato jer se bavi izdanjima koja sigurno nećete naći na policama domaćih videoteka ili trgovina. Međutim, internet je među nama, a s njim i kreditne kartice, bilo vlastite, bilo roditeljske, pa smo ovaj puta pripremili mali izbor nama najzanimljivijih izdanja koja se mogu naći na dostupnim online-trgovinama. Prvo takvo je anime uprizorenje poznate Halo priče, ispričano kroz sedam anime filmova koje potpisuje pet najpoznatijih japanskih anime-kuća. Šest filmova izravno je vezano za Halo svijet, dok je sedmi čistokrvna parodija, oko koje se fanovi trenutno svađaju svedilj interneta. Uz dvostruko DVD izdanje, upravo je postalo dostupno i Blu-ray izdanje, što osobno smatramo jednim

od najboljih primjera konceptualne umjetnosti u svijetu konzola, kada se uzme u obzir da je Halo najpoznatija X360 ekskluziva. Šalu na stranu, radi se o doista vrhunskim filmovima koje bi svatko trebao pogledati, a kako od vremena Animatrixa nismo imali priliku gledati ovakav način pristupa japanskih autora čistokrvnom zapadnjačkom proizvodu, Halo Legends anime preporučamo bez obzira jeste li ikada proveli i minutu u lijepom svijetu Master Chiefa.



Ergo Proxy



DVD premijera

SF anime, 2006., izdavač: MVM

I DOK JE DEATH NOTE iznimno popularan, isto se ne može reći i za Ergo Proxy, ponajprije stoga što se radi o znatno kompliciranijoj seriji, namijenjenoj puno zahtjevnijim gledateljima. Ergo Proxy je mračni SF, smješten u megapolis Romd, gdje ljudi i humanoidni roboti žive u načelnoj harmoniji. Međutim, sve se mijenja kada se u gradu pojavljuje misteriozna biće koje će nepovratno promijeniti budućnost čitave civilizacije. U moru anima koje su u zadnja dva desetljeća



preplavile Zapad, Ergo Proxy svakako spada među najbolje ikada, ali pod uvjetom da izdržite prvih 6-7 epizoda i pohvatate sve zapetljane konce slojevitih priče. Uz sve, Ergo Proxy donosi jednu od najboljih glazbi ikada komponiranih za anime, te vrhunski artistički stil koji predivno miješa 2D i 3D animaciju u životnim likovima i uvjerljivim okolišima. Ergo Proxy čak je i povoljniji od Death Notea, pa se trenutno naručuje za oko 250 kn. Ako ste ljubitelj mračnih SF priča i future-punk okruženja, teško je da ćete ikada naći nešto bolje i zanimljivije.



Death Note



DVD premijera

Triler anime, 2006., izdavač: Manga Entertainment

JEDNA OD NAJPOPULARNIJIH anime serija sada je izišla i u Europi, u suludom DVD kolekcionarskom izdanju sa 9 diskova i ukupno 840 minuta trajanja. Preračunato, 37 epizoda u ukupnom trajanju od 12 i nešto sati, uz svu silu dodataka i vrhunsku produkciju. Death Note prati izvršno smišljenu priču o mladiću suludog imena Light Yagami, koji na dvorištu škole pronalazi misterioznu knjigu Death Note. Knjiga vlasniku omogućava da ubije koga god

želi na način koji želi, a Light ju započinje koristiti kako bi stvorio svoj vlastiti svijet, lišen kriminala i zla. No, sve ima svoju lošu stranu, pa tako i njegova namjera, a kroz 37 epizoda slojevit i fenomenalno ispričane - i još bolje nacrtane - priče svijet Death Notea postaje jedan od najljepših anime svijetova koje smo ikada gledali. Najbolje od svega je što je čitava kolekcija dostupna po vrlo simboličnoj cijeni od oko 300 kuna.



Twin Peaks Gold Collection



DVD premijera

SF triler, 1990., redatelj: David Lynch



PRIJE GOTOVO 20 godina pojavila se TV serija koja je zauvijek promijenila svijet TV serija, a napokon izlazi u Europi, u izdanju koje su dosad na raspolaganju imali isključivo američki gledatelji. Twin Peaks Gold Collection sadrži obje sezone kultne serije koja je obuhvaćaju suludu i fantastičku potragu za ubojicom lokalne ljepotice smještenu usred planinske američke zabiti, uz likove i zaplete kakvi nikad prije - i nikada poslije - nisu postojali na jednom mjestu. Eventualno se stariji čitatelji prisjećaju Twin Peaks iz

vremena zadnjih dana bivše državne tvorevine, kada je išao tijekom emitiranja noćnog programa Noć i dan sarajevske televizije. Čitava država je u ponedjeljak pričevala što se dogodilo i predviđala što će se dogoditi, a sve do zadnje epizode nitko nije znao što će donijeti konačan rasplet. Sa svojim nedostižnim ugodajem i punim genijem ludog Davida Lyncha utkanim u obje sezone, Twin Peaks do danas ostaje jedna od najboljih TV drama ikada ispričanih. I upravo zato je ovo Gold Collection izdanje potpuni imperativ u svakoj kolekciji. Preporuka desetljeća.



ODGOVARA:
Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pisma @

GAMEPLAY INFO

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: **GamePlay** (s naznakom- Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: **pisma@gameplay.hr**

MGS4

Kupujem mgs4, a nisam igrala ostale dijelove. Možete mi reci par osnovnih informacija koje moram znati!!
Lucija

Glavni lik je Snake. Previše puši. Prije svake igre umre. Glavni lik je ustvari jedan veliki robot. Ili smo tako mislili, a sada više ni Kojima nije siguran. Najveća tajna MGS-a je što više nitko ne zna o čemu se tu radi. Ali to ne žele priznati. I svima je super. Super.

VOLAN

Postovani, gdje bi se mogao u RH ili blizoj okolini nabaviti ovakav ili sličan proizvod za montazu volana, mjenjača, pedala i naravno da ima sportsko sjedalo!!
<http://us.visionracer.com/us/>
Hvala, Mladen

Pogledaj na <http://www.rinoseats.com/>, a onaj što smo ga testirali u 82. broju nema sjedala, ali ga ima u Sophosu.

MARKETING

Postovani GamePlay, Vjerojatno ste već čuli za SAMP.To je mod za gta san andreas koji omogućuje multiplayer. Naime mi smo napravili svoj server Crazy balkan city rp, ali trebamo pomoć oko marketing. Ako bih bili toliko ljubazni da nas strpate u kutak svog časopisa. Ako odlučite da nas stavite. Evo par informacija: IP Servera je 188.72.226.227:7777 Web Site je www.crazybalkancityrp.tk
Ivan

Evo vam marketing. Sada nam šaljite pare. Puno para.

ACE NOBILO

Pozdrav redakciji najdražeg Gameplaya! Blíže se praznici, kupuju se pokloni, roditelji paničare, ukoliko, prava milina. Ja sam obični mladi gamer iz Koprivnice, i računalima i igrama se bavim još od malih nogu. Želio sam vam napisati nešto o mojem najdražem serijalu. Volim Final Fantasy, poštujem Gran Turismo, al za

Od prvog dijela sam se zaljubio u te igre, neobične likove, djetinjastog suca i nadasve napete slučajeve. Sjećam se kako sam svaki slučaj započínjao lagano se dosadujući, ali tada su na red došli sumnjivi tragovi i osjećaj da je bitka izgubljena prije nego li je i započela. A onda laži dolaze na vidjelo. Svjedoci šize, tužitelji jačaju pritisak na obranu a jadni Phoenix bi najradije otišao kući i sve zaboravio... Ali ne posustaje, vjeruje u sebe i u svoje prijatelje i na kraju uvijek dođe do istine, koliko god ona bila bolna. Zbog toga ih ne mogu zaboraviti, taj osjećaj tuge kad netko otkrije tajnu koja ga izjeda, taj osjećaj euforije kada završi pobjednička glazba na kraju slučaja, isprepletenost likova, moralne dileme... Nadam se da će Edgeworth u svojoj igri biti dostojan časnog prefiksa Ace Attorney... Uživajte u blagdanima, i razmislite malo o igrama koje su najviše emocionalno utjecale na vas, zaigrajte ih još jednom, jer igre, poput vina, stajanjem samo dobivaju na kvaliteti...
Tvrtno

A jel taj tvoj Ace šamara klinge na ulici? Je li bio u Haagu? Zatitrao emocije prije izbora?

PROMAŠEN SMISAO

Ukratko... Zanima me zasto je killzone 2 prozvan promašenom metom? Zar ga niste, prije manje od godinu dana, hvalili, dizali u nebesa itd...? Mislim da je igra zaslužila da bude u uzem izboru za igru godine, a vi ju otpisali i stavili naslov PROMASAJ. Nije mi jasno čemu ta kontradiktornost? Meni, a i većini koja ju je igrala, je priustila mnogo sati zabave. I sta god drugi rekli moje misljenje ostaje isto. Nije tu sad rijec o tome sta ste napisali, nego zasto ste tako promijenili misljenje. Pa birate igre koje su vas najviše odusevile, a ne koje su se najviše prodale. A znam da vas je KZ2 odusevio, jer nebi inace dobio 20. Molim objasnjenje. Znatizeljnik...

Nije igra promašena, već su promašena očekivanja izdavača da će prodati igru u 10 milijuna primjeraka, a prodala se samo u milijun. I zato promašena meta. A ne promašaj. Čitaj. Misli. Shvati.

STARI PRDONJA BR. 1

od kolegice s posla drma sve u šesnaest), no vjerojatno među starijima jesam (eto, sutra ću napuniti 37 godina). Volim svoj stroj (PC) i PS3, i volim se jako virtualno zabavljati (štoviše i žena je prihvatila moju "ispriku" - bolje da čučim ovdje doma pored tebe i djece nego da idem okolo, opijam se i kockam), te nadograđivati svoje računalo (hmm, to je ponekad ko da se kockam...). A sad, pozdrav cijeloj redakciji i svim gamerima na svijetu. Eto, ponijelo me pisanje ovog teksta, direktno nakon što pročitah pismo u časopisu, pa sam van svih okvira ugodnog pisanja i komunikacije zaboravio na pozdrav. I još jedno pitanje, kako to da niste testirali Shattered Horizon? Ipak je igra dobila nagradu za Best Innovation Award 2009. Lijep pozdrav, te sretno i ugodne nadolazeće praznike želi vam,

Tomica Rihtarec

Ajooo Tomooooo, 37 godina, pa ti si ždrebac u najboljim godinama, kako se uopće usuđuješ ubrajati u stare gamere? Je li to radi žene? Ma zar te ona zeza? Javi se za dvadeset godina, a za to vrijeme uživaj u mladosti. Shattered Horizon nam nisu htjeli poslati, pa smo se mi zainatili, i nismo htjeli kupiti.

IVO NORRIS

Započeo bih ovaj tekst time da kažem da sam odrastao uz vas, da vas čitam od prvog broja i da imam sve postere po zidovima... I da pišem prvi put jer konačno imam nešto za reći i nešto što me zanima. Pa evo. Dungeon Siege, Freedom Force i Elder Scrolls, moje tri najdraže igre, imam sve osim prvog eldera

pa me sad zanima, jesu li najavljeni ikakvi nastavci i ako jesu kada dolaze. Ok to je dosta pitanja, a sada na temu. Imamo puno kandidata za predsjednika ove godine, cirka 100, ali ni jedan mi se baš ne sviđa paaaaa... Evo šaljem vam uz ovo pismo jednu sliku osobe za koju ja mislim da treba pobijediti pa ako objavite ovo pismo volio bih da objavite i sliku. A evo ako objavite sliku, ako ste fan i ako volite obiliv i youtube onda upišite na youtubeu Chuck Norris In Oblivion i pogledajte svih devet epizoda plus božićnu specijalnu. Srušit ćete se od smijeha. To je to...ili nije... a što to točno znači to... je li to uopće riječ... hmm... Ako niste shvatili, a pretpostavljam da bar netko je ovaj kraj ima veze sa Shivering Islesima gdje Sheogorath uvijek vodi ovakve čudne razgovore sam sa sobom. To je to od mene...zasad.



Kako da vam odgovorimo koja je igra ba između deset ponuđenih? Vjerojatno ona koja je bolje ocijenjena? Kako da vam nabrojimo deset najboljih ovih ili onih, a nikada niste pogledali onaj dio časopisa kojem stoje recenzije? A da mi više uopće ne radimo časopis za igre, nego samo pisma na sto strana, pa da svaki mjesec odgovaramo kojih je deset najboljih RPG-za PC, i koja nam je najbolja igra godine? Ma daaaaaajteeeee!

Eh da, pa nakon mjesec dana iskrсне afere- Chuck Norris prvo ime afere "Visoka peta", u uvozu kaubojskih čizama s desetcentimetarskom petonom predsjednik Norris uzimao proviziju u obliku najviših peta.

HOĆE LI

Bok Gameplay! Čitam vas od početka godine i super ste. Imam par pitanja za vas. 1. Hoće li ikad izaći novi nastavak Broth In Arms? 2. Može li se Modern Warfare 2 downloadat sa interneta? 3. Hoće li ikad biti Brutal Legend za PC? 4. Hoće li se ikad sniziti cijena PlayStation 3? Molim vas objavite moje pismo ili barem mi pošaljite mail.
Stanislav

1. Hoće. Ali sljedeće godine.
2. Može. Sa Steamom za 60 eura.
3. U to baš nismo sigurni, jer već bi ga najavili, a oni ništa.
4. Sigurno hoće. Kada dođe PS4.

MALE TAJNE RECENZIJ

Pozdrav, Čitam vas od prvog broja, a pišem to po prvi put i to s namjerom zapravo prijedlogom za jedan od sljedećih Gameplayeva. Prijedlog je taj da nas pobliže upoznate s načinima pisanja recenzija, kako vi to radite, u čemu ste fori, što je bitno spomenuti a što ne. Naam se da je to dobar prijedlog jer dosta nas gamera zapravo zanima, kroz recenziju iznjeti svoje misljenje i doživljaje o igri. Nadam se da ćete pomoći ako ne kroz neki tekst u časopisu, onda bar uz neke korisne linkove preko maila.
Hvala!
~Paco

Evo ti samo jedno pravilo- što više si sve si bolji. Dodaj tome i žlicu barem 20-godišnjeg iskustva igranja i ništa više ne može iznenaditi.

AKO JE BESPLATAN, KOLIKO KOŠT

Bok ekipa najbolji ste čitam vas od 84.broja. Htjeo bih vas sve pozdraviti i zaželiti vam sretne Božićni blagdane. Želio bih vam postaviti par pitanja: 1. Je li World of Warcraft besplatan za igranje i ako je koliko košta? 2. Ako nije hoće li biti uskoro? 3. Hoće li COD 3 izaći na PC i ako hoće kada? 4. Je li vam draži Bio Brother ili Farm

NAJSTARIJI GAMER MJESECA

Pozdrav Gameplay!

Moj unuk je redoviti čitatelj vašeg časopisa, pa me upozorio na vaš natječaj za najstarijeg gamera. 2010. u kolovozu napunio ću 69 godina. Pred godinu dana kupio sam si računalo kako bi mogao igrati igrice. Najviše volim igrati puzzle games - JEWEL QUEST, THE RISE OF ATLANTIS, MAGIC MATCH ADVENTURES, FISHDOM. Osim takvih igrara igram



i Landwirtschafts - simulator 2009 te BPS-The Strike. Volim igrati i Belot, potapanje brodova, šah, pasijans više varijanta, milijunaš. Služim se internetom. Nadam se da sam najstariji gamer i da ćete mi poslati majicu veličine M. Srdačan pozdrav

Tomislav Oršanić

Ups, odjednom nigdje nema M majica, samo L. Battlefielda 2, no od viška glava ne boli. Dragi Tomislave, šaljem majicu i titulu najstarijeg

gamera mjeseca, uz jedan uvjet - čim stigne, pošalji slike da vidimo kako stoji. Ne bi bilo loše poslati i adresu da znamo kamo poslati majicu. Živjeli i još puno godina sretnog igranja!



osobno Farma ali me zanima vaše mišljenje?

5. Planiram kupiti jednu orididni igricu i dvoumim se između Iron Mana i Hulka pa me zanima vaše mišljenje? To bi bilo to nadam se da ćete mi objaviti pismo, ali ako i ne objavite odgovorite mi obavezno ali obavezno na e-mail!!!! S poštovanjem vaš vjerni čitatelj
T3h 5w4n30r

1. Mjesečna pretplata je od 10-15 eura.
 2. Neće.
 3. Nije i neće.
 4. Nama su draži pornići.
 5. Batman.
- Obavezno, ali obavezno, nikome ne odgovaramo na mail i to se dobro zna.

JEDINO ŠTO ČITAM

Draga Gameplay ekipa, bez početnih ulivanja vas hoću pitati sljedeća pitanja:

1. Koliko košta xbox live membership?
2. Kupio sam za svoj ps3 headset ali nema usb priključivač pa ne zanima ako se može kupiti adapter za to?
3. Gdje mogu kupit God of War collection?

Nastavite biti dobar časopis jer ste jedini kojega čitam

Pozdrav od Matije

1. Četrdesetak kuna mjesečno.
2. PS3 headset je bluetooth i ne treba ti USB.
3. Probaj na e-bayu.

OGLAS

Pozdrav Gameplay redakcijo. Ne znam koliko podržavate oglašavanje u rubrici pisama kod vas, ali meni je očajnički potrebna pomoć. Zašto? Jer namjeravam kupiti Modern Warfare 2, a para se baš nema (recesija, jel?). Vaš dio pomoći ovdje jest da mi objavite oglas jer se nitko ne javlja već dugo vrijeme, a ja crkavam od dosade čekajući da se netko javi da napokon mogu od tih para kupiti Modern Warfare 2. Znači prodajem Gamecube u dobrom stanju, korišten, sa Viper Extreme čipom, svim kablovima, 2 kontrolera, medium memory kartica, 4 original igre i hrpetinu prženih igara. Koliko god će vam to možda glupo zvučati, ali nadam se da neće, molim vas da objavite oglas jer sam stvarno očajan. Zvati na 091/8853011. Hvala unaprijed cijeloj redakciji.

Čitatelj Josip a.k.a. (I33T)Ganon

I opet, pripominjemo umilno, da uzimamo 10%. U naturi.

MAČKOM I DRPKOVNICOM

Bok gameplay najbolji ste!!!!!! Imam jedno pitanje. Da li se mogu igrice na xbox 360 igrati sa mišem i tipkovnicom? Molim vas odgovoriti što prije.

Ne mogu, ali nikako. Ni sekund.

KONFIGURACIJE

Dobar dan! Imam jedno pitanje u svezi GP konfiguracije mjeseca. Jako mi je zanimljiva GP Optimal konfiguracija iz Gameplay broj 85 / siječanj 2010., pa me zanima gdje bi se ona eventualno mogla nabaviti kao cjelina, ili pak kod kojih prodavača se mogu nabaviti njezine komponente. Unaprijed hvala puno na odgovoru. Ako bi bilo moguće, molim da mi javite čim prije.
Siniša Baričević
Rijeka

Poštovani, Samo jedna pohvala, mislim da ste jedan od rijetkih časopisa čiji sadržaj odgovara kontekstu gamerskog časopisa jer se bavite isključivo onime što igrače zanima, a ne svaštarenjem. Zanimam me par stvari u svezi optimalne konfiguracije računala koje redovito objavljujete na vašoj Hardware stranici časopisa. Općenito me interesira način plaćanja i dostave, te da li posjedujete informaciju ili barem pretpostavku o tome hoće li se cijena barem malo sniziti jer mi je još uvijek puno dat 6 tis kn za novo računalo za igranje. Svjestan sam da i konkurencija ima zapanjujuće cijene računala, ali ipak bio je božić pa sam očekivao nekakva sniženja, ali čini mi se da od toga neće biti ništa. Znam da nije u vašoj moći da diktirate cijene za objavljene konfiguracije. Molio bih vas samo da mi odgovorite na pitanje načina plaćanja i dostave. Pošto već imam novu pržilicu i novi hard, spustio bih se na cijenu od 5 soma. Nazvao bih vas ali vas ne mogu dobiti (kritika). Sa štovanjem,
Tomislav

U konfiguracije rijetko kada ulaze komponente iz jednog dućana, već iz onih u kojima su najjeftinije, a isto tako rijetko ih se može kupiti kao gotove konfiguracije u dućanima. Najbolji način za pronaći najjeftinije komponente jest otići na npr. nabava.net, tamo pronaći komponentu i vidjeti u kojem je dućanu najjeftinija. Ako se iste komponente nalaze u već gotovoj konfiguraciji neke firme, cijena od parsto kuna više neće biti previsoka, jer ćeš na kantu dobiti i garanciju, a nećeš se mučiti sklapanjem dijelova, ili plaćati nekome za to. Gotove konfiguracije neki dućani isporučuju i dostavom.

INTERVENCIJA

Moram intervenirati, kao perfekcionista i veliki obožavatelj GT serijala. U broju 84 ste krivo odgovorili "starom konju" na pitanje u vezi razlike službenog veličina za GT4 (DFP) i onog za GT5P (DFGT). Naime, službeni volan za GT5P nije onaj kojeg ste vi opisali u odgovoru (G25), nego DFGT, odnosno nasljednik DFP-a. Tako DFGT nema H-mijenjač, kao što se može naslutiti u vašem odgovoru, a pedale i volan su (sram DFP-a) malo poboljšane. Tako je, jeste, uistinu.
-tomivav

Ispricavamo se, Vaše Visočanstvo, s Vama se ne možemo sporiti, Vi ste ionako uvijek u pravu. Jeste, dabome.

VOLIM SVE JEZIKE. I GOVEDI S HRENOM

Poštovana GP redakcijo! Svaka čast na vašemu dosadašnjemu radu i svaka čast na promicanju svega vezanoga za 'gaming' na našim prostorima! Ovo vam pismo šaljem iz jednog jedinoga razloga, a to je jedno pitanje: Budući da ću si uzeti PS 3, zanima me kako uvidjeti koje igre imaju izbor jezika, odnosno ima li ikakva oznaka na igri koja kaže da igra sadrži izbor jezika? Odgovor na ovo pitanje mi je stvarno bitan jer ću si igre kupovati u Njemačkoj (preko bake-moje legende) i vaša pomoć bi mi stvarno dobro došla! Znam pomalo i njemačkoga ali engleski mi je jača strana, skoro pa kao i materinji jezik, stoga mislim da me razumijete! P.S. Sve najbolje u 2010-oj i želim vam puno igranja!
Kikx

Na poledini svake igre uvijek će pisati na kojim je jezicima. Loša vijest je da većina igara kupljenih u Njemačkoj i nema druge opcije osim Njemačkog, pa će baka morati pripaziti. Najbolje bi bilo da usred dućana isproba, na radost prodavača i publike, te osvoji neku od naših S ili M majica kao najstariji gamer.

REKORDI

Pišem vam zato što ste najbolji časopis za gaming kulturu, ali i zato da vam se pohvalim u mom novom rekordu u San Andreasu. Vozio sam BMX na jednom kolu 673 sekunde odnosno 11,2 minute. Zanimam me koliki je bio vaš rekord. I dobio 2721\$.
Jakov

Već dugo, godinama čak, nismo imali preporučavanje u rekordima. Dakle, natječaj vožnje na jednom kotaču je otvoren. Mi, šmrnc, nemamo ovakvih rekorda. Ali znamo jednog koji je dobio 230kn na lotu!

ACE I TEST

Pozdrav za ekipu GPa. Evo vam ovog Nissana 3707 po Indiji i

sjetih se jedne igre (nevezane za GT xD)... U pitanju je Ace Combat (zadnja koju sam igrao je bila AC Zero: The Belkan War)..

1. Šta ima s njom? Je li Namco Bandai ista planirao za PS3 od Ace Combat serijala, jer mi se taj serijal pravo svidio..
 2. Je li razvoj Test Drive Unlimited 2-ice više pri kraju? I razvijaju ga duže nego što se jedan Gran Turismo razvija, wth! (Je li i dalje TDU 2) ostaje pod Atarijevom kapom?)
 3. I da, je li istina da ću morat čekat' čak do kraja svibnja za EU verziju Gran Turismo 5...
- Mislim, već smo i ja i moj G25 napamet naučili ovaj Prologue, a o Demu da ne pričam... Izgleda da ću do svibnja morat' i dalje vozat' Clia V6 po Elger Norwardu, ili Audija A6 po Hawaiima u TDU xD..
Zzzzzz
Dino

btw. Da, obožavam Automobile

1. Nije najavljen niti jedan novi nastavak osim Ace Combat: Joint Assault za PSP u drugoj polovici 2010.
2. Test Drive Unlimited 2, nažalost, nikada neće vidjeti svjetlo dana, a nikada nije ni bio u planu.

3. Pa to je Gran Turismo, što si očekivao.

DRAGA MAMA...

Stalno mi stara pricala o tome kak ja vama nikad nist ne pisem, a ona meni stalno kupuje taj casopis. Kazem sam sebi ode napisat pismo, koje ste na kraju i objavili. Kazem ja njoj da ste objavili, a ona meni pocne srat kak sam ja nekulturan, da nepazim kak se izrazavam, a ja sam se htio samo umjetnicki izraziti. I tak da ne znam sta da kazem, nego et uvijek ce ljudi nailaziti na otpore, sto od bliznjih osoba, sto od daljih (svemirci i ostala gamad). Nailaziti ce na otpor od onih koji su ih nekad bodrili i kad se budu najmanje nadali... uzivajte u Novoj, ovo ce me pismo pokopati ak ga ona procita. Najbolje da to izrezete. Uzivajte! F.92.

Draga mama, ovoga puta smo bili fini pa mu nismo napisali ime. Ali nekoliko šamara Domagoju radi umjetničkog izražavanja ne bi bilo na odmet. I sve su mu drugi krivi...! Srećom smo najprostije dijelove izrezali jer i sami smo se zacrvnili preko ušiju. Ah, ti mladi i ostala gamad...





NOKIA E72

Tipkovnicom protiv ekrana osjetljivog na dodir

U vrijeme kada većina proizvođača lansirala mobilne telefone bazirane na ekranu osjetljivom na dodir Nokia i dalje podilazi konzervativnijoj publici koja voli pod svojim prstima osjetiti tipku, i to što više njih to bolje. Model E72 se nastavlja na super uspješni E71 koji je postigao zavidne prodajne rezultate diljem svijeta. Novi model nudi jači procesor, više memorije i optički trackball povrh tipki smjera.

WWW.NOKIA.COM
CIJENA: 3800 KN



RAZER XBOX 360 KONTROLER

Malo drukčiji X360 kontroler

Vrlo cijenjeni proizvođač kvalitetnih perifernih dodataka za računalu odlučio se okušati u proizvodnji dodataka konzole. Razer, poznat po svojim miševima za igrače, napravio je kontroler za Xbox 360 konzolu. Ime kontrolera je Onza. Još uvijek nije prošao Microsoftovu strogu kontrolu da se može početi prodavati u toj ulozi, ali ga je Razer ipak odlučio pokazati javnosti. Lijep prizor.

WWW.RAZER.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA

KODAK PLAYSPORT

Sportska kamera

Minijaturene videokamere za one koji vole stavljati filmove na YouTube i na Facebook danas se mogu pronaći na svakom koraku pa se i Kodak odlučio baciti u taj posao. Njihov PlaySport napravljen je nešto čvršćim od većine drugih kamera iste namjene. Proizvođačeva ideja jest da korisnik ovu kameru može nositi sa sobom kada se bavi nekim sportom ili se kupuje jer je kamera otporna na vodu do tri metra dubine. Jedina mana joj je to što će u prodaju tek na proljeće.

WWW.KODAK.COM
CIJENA: PREPORUČENA OKO 1000 KN



toys 4 girls & boys



WD MYBOOK 3.0

Eksterno i brzo

Mjesta za pohranu podataka u računalu nikada ne može biti previše pa kada popunite sve SATA portove i mjesta za diskove unutar kućišta, ne preostaje vam drugo nego početi kupovati eksterne diskove. WD ima izvrsnu ponudu MyBook diskova koju je nedavno dopunio modelom MyBook 3.0. Brojčana oznaka se odnosi na verziju USB sučelja kojim se disk spaja na računalu, a koje nudi brzine prijenosa podataka od četiri gigabita u sekundi. Budući da računala još uvijek ne dolaze opremljena ovakvim kontrolerima, WD će u početku isporučivati karticu s USB 3.0 kontrolerom zajedno s diskom. Diskovi se nude u kapacitetima od jednog i dva terabajta.



CASIO EX-FH100

Za snimanje munjevitih akcija

Casio se na našem tržištu dosad nije etablirao kao proizvođač digitalnih fotoaparata. Možda mu ovaj model, predstavljen na samom početku 2010. godine, pomogne u tome. FH100 baziran je na čipu CMOS kakve uglavnom nalazimo u SLR fotoaparatima, nudi rezoluciju slika od 10 megapiksela i objektiv optičkog raspona od 24 mm do 240 mm. Video snima u 720p rezoluciji brzinom od 30 slika u sekundi, a ako ste spremni žrtvovati rezoluciju, ta brzina može narasti do 1000 slika u sekundi.

WWW.CASIO.COM
CIJENA: JOŠ NIJE POZNATA

MASS EFFECT 2



ASSEMBLE YOUR TEAM FIGHT FOR THE LOST

THEY DON'T EXPECT YOU TO SURVIVE.

No one is expected to live. Something is out there. And it's wiping out entire human colonies, one at a time. It's your mission to stop it. Recruit a team of specialists and lead them into battle. Fight your way across the farthest reaches of the universe and prevent the extinction of an entire race. They say it's a suicide mission. Prove them wrong.



18
www.pep.com

**PC
DVD
ROM**

 **XBOX 360**

**XBOX
LIVE**

**BIOWARE™
CORP**



©2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect 2, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.