

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

EKSKLUZIVNA RECENZIJ!
Heavy Rain
Nikoga ne ostavlja ravnodušnim

JOŠ EKSKLUZIVA!

White Knight Chronicles

Aliens vs Predator

Taman kad smo pomislili da imamo gotov broj...

[SPECIJAL]

God of War III

Surovi Kratos puše za vratom

GP
EFEKATNIH 20 KUNA

IDEŠ!

Mass Effect 2

Najbolja igra godine već na njenom početku?

PREMIJERA

Halo: Reach

Bungiejev spektakl za kraj

RECENZIJ

BioShock 2

Strah od dubina

CIJENA 20 KN - BIH - 5 KM / SLO - 3 EUR

ISSN 1333-8218

00210



9 771333 821006

INSIDER iPad / Crisis 2... **FOCUS** Skate 3 / Kane & Lynch 2: Dog Days / NIER...
OSTALE RECENZIJ Star Trek Online / MAG / Dante's Inferno / Dark Void /
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat...



JSKORO

START

www.gameplay.hr

GAMEPLAY

PORTAL ZA GAMING KULTURU

[vijesti](#)

[VIDEO](#)

[forum](#)

[chat](#)

[GP ČASOPIS](#)

[kolumna](#)

 **INSIDER**

HEAVY RAIN

U PRODAJI OD 24.02.!



VAŠE NAJMANJE ODLUKE
MOGU PROMIJENITI SVE



PS3

PlayStation 3

hr.playstation.com
heavyrainps3.com
gmc.hr



SONY
make.believe

Moram skupiti sve

KOJA JE TVOJA GAMING PLATFORMA?

Sudjeluj u velikoj **GamePlayevoj** nagradnoj igri i osvoji PlayStation 3, Xbox 360 Elite, Wii, PlayStation Portable, Nintendo DSi, PC top konfiguracije ili vrhunski multimedijски notebook!

1.
PC

PojeDeM
Vas Sve ZA
DoruČak



NOTEBOOK

HP Pavilion DV7-3190EM,
WG616EA

Procesor: Intel Core
i5-430M 2.26 GHz
Monitor: 17.3" LED HD+
BrightView (1600 x 900)
Memorija: 4 GB DDR3
1333 MHz
Tvrdi disk: 640 GB S-ATA
(7200 rpm)
Optički uređaj: DVD±RW
DL LightScribe
Grafika: nVidia GeForce
GT 320M (1 GB)
Operativni sustav:
Windows 7 Home
Premium (64-bit)

PC

Procesor: Intel Core i7 860 2,83 GHz
Quad Core
Hladnjak: CoolerMaster V8
Matična ploča: Gigabyte Intel
EP55A-UD3R
Memorija: 8 (4x2) GB DDR3 1333
MHz Kingston
Grafika: Sapphire Radeon™ HD5970
2024 MB GDDR5
Tvrdi disk: Western Digital Caviar
Black 2000 GB
Optički uređaj: Blue Ray & HD DVD-
ROM LG GGC-H20L
Kućiste: CoolerMaster HAF 922
Napajanje: CoolerMaster M700W
modularno
Tipkovnica: Logitech G15
Miš: Logitech G500
Zvučnici: Logitech X-230
Slušalice: Verbatim Rapier Gaming
Monitor: Acer H235H, 23", FullHD
Operativni sustav: Windows 7
Home Premium (64-bit)

2. NOTEBOOK

FuUuuJ, KAK
HoboTNICI
SmrDI iZ
USta!

3. PLAYSTATION 3

OvA
HoBoTNICA
JE
KorUMpirANa!

KAKO?

Skupi dva kupona, protrljaj
najbliži lonac, baci novčić
preko ramena te kovertu s
kuponima pošalji na našu
adresu.

Prvi kupon bit će objavljen
u idućem broju GamePlaya
(broj 88), a drugi u broju
nakon njega.

KAJ JE oVA
HOBoTnICA S
KrumPIRIMA?

4. XBOX 360 ELITE

MAKi Mi
TAj pIpak
IZ uSta!

5. Wii

Ja OVe
VeJIKE
NiŠ ne
KuŽim!

6. PLAYSTATION PORTABLE

7. NINTENDO DSI

AI hAZ
DaBL
BrEINZ...

osamdeset i
sedmi 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 Jozić, 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

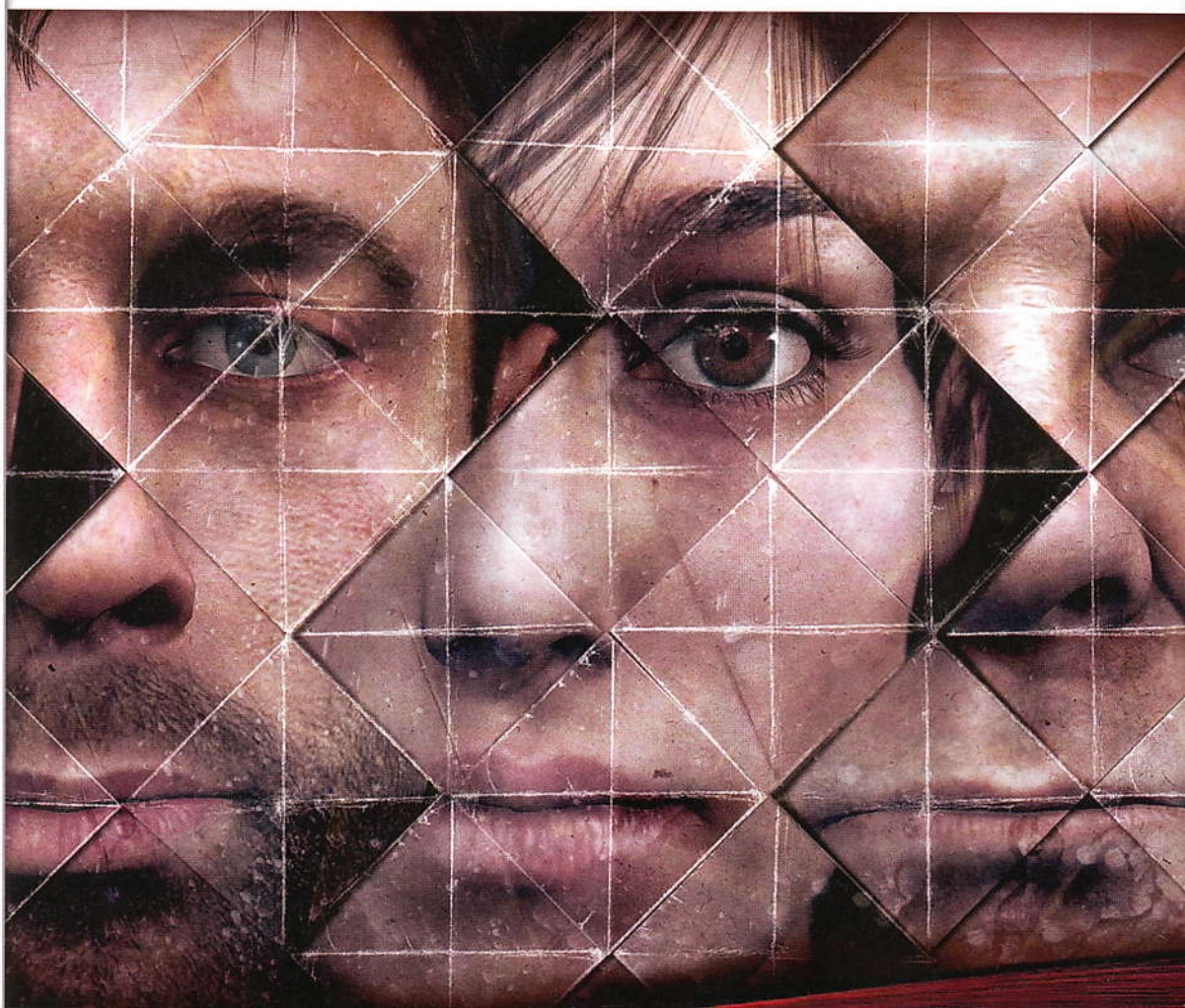
Vjesnik d.d.

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



48

Heavy Rain

Možda se igra lako, ali Heavy Rain od igrača traži vrlo teške odluke. Onakve kakve od igara još nismo naučili.

PREMIJERA

10 _ Halo: Reach

SPECIJAL

18 _ God of War III

INSIDER

22 _ iPad

24 _ Transformers: War for Cybertron

24 _ Lost Planet 2

24 _ Trinity: Souls of Zill O'll

25 _ Crysis 2

25 _ Fallout: New Vegas

26 _ Warhammer 40,000: Dawn Of War II - Chaos Rising



18

God of War III

God of War III nije izmislio akcijski žanr i button mashing sekvence, ali ih je učinio strahovito popularnima. Je li vrijeme za novitete?

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**



27 _ 2010 FIFA World Cup

27 _ Dead Space 2

FOCUS

32 _ Skate 3

34 _ NIER

36 _ Clash of the Titans

38 _ Quantum Theory

40 _ Kane & Lynch 2: Dog Days

76 _ Dante's Inferno

78 _ Dark Void

80 _ Silent Hill: Shattered Memories

83 _ Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

84 _ Final Fantasy Crystal

Chronicles: Crystal Bearers

KIDS CORNER

86 _ Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks

KOLUMNNE

42 _ Matrix iliti glavom u pijesak

44 _ Tech Wars v2.1.2

HARDWARE

90 _ Gainward GeForce

GT240

90 _ Corsair Obsidian 800D

91 _ Thermalright Venomous

X CPU Cooler

91 _ Hitachi Deskstar

7K2000

92 _ Povijest konzola za

igranje

RECENZIJJE

48 _ Heavy Rain

54 _ Mass Effect 2

62 _ Star Trek Online

64 _ White Knight Chronicles

66 _ BioShock 2

70 _ MAG

72 _ Aliens vs Predator

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



10

Halo: Reach

Bungie, kojem Microsoft velikim dijelom može zahvaliti na uspjehu konzole, ovom igrom završava svoj rad na serijalu Halo. Dovoljno da se očekuje spektakl.

Težina je prednost ili mana?

Netipično za ovo razdoblje, broj smo u potpunosti podredili recenzijama, i to s punim pravom. U zadnji tren smo dobili recenzentske verzije White Knight Chroniclesa i Aliens vs Predatora, igre poput Heavy Raina i Mass Effecta 2 danima su se bez prestanka spominjale u diskusijama, a vremena se još tražilo i za BioShock 2, Star Trek Online, novog Stalkera. Gotovo da nema naslova u ovom broju koji nije ili zaslužio titulu hit igre ili se to od njega očekivalo (Dante's Inferno, Dark Void). I u svoj toj džungli igara primjećujemo trend pojednostavnjenja težine igranja u cilju približavanja igara široj populaciji igrača. Rade li autori to na svoju ruku od straha od uspjeha na tržištu ili im izdavač takvo razmišljanje nameće više nije ni važno - pitanje je je li to generalno dobar potez i može li se igra jednako dobro približiti casual igračima ne uništavajući

pritom doživljaj igračima željnim težih izazova. Je li važno da svaki RPG ima stotine opcija razvoja od kojih većina neće pomoći puno u samom proходу kroz igru, ili da zadnji boss u akcijskoj igri zahtijeva jednosatnu borbu i nekoliko sati proučavanja slabih točaka? Ili da prolazak kroz razinu FPS-a od igrača traži proučavanje svakog zaklona terena i provirivanje u potrazi za skrivenim snajperistima? Je li sportska simulacija bolja ako teži simulaciji ili atraktivnosti, ili pak simulacija vožnje koja od igrača očekuje da stazu nauči napamet kako bi tek onda mogao iskoristiti silinu konja ispod haube automobila? Je li uopće moguće napraviti igru koja će u jednom paketu ponuditi jednako kvalitetnu zabavu igračima koji žele lak prolaz i onima koji žele veliki izazov? Izdavači vjerojatno misle da je to apsolutno moguće, autori pak vjeruju kako je to izvedivo, a mi još uvijek nismo

sigurni koliko je to dobro, odnosno loše za igre jer se mišljenja mijenjaju ovisno o samoj igri. Tako će pojednostavnjenje RPG razvoja u Mass Effectu 2 erpegejaškom dijelu redakcije smetati, dok onom koji voli avanture i ne toliko. Težina Demon's Soulsa netipično će se svidjeti nekolicini autora pa i onome tko u zadnje vrijeme stalno ponavlja kako je pojednostavnjenje igara generalno dobra stvar. Dok će zakleti erpegejaš kukati kako neće njega igra tjerati da piša krv! Koje je vaše mišljenje? Volite li da vas igra vodi ili je želite u potpunosti kontrolirati i svladati od A do Z?

_Dario Zrno



PISMA ČITATELJA

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

SPASILAČKA SLUŽBA

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





Povratak na početak

Halo:

IZLAZI JESEN 2010 ŽANR FPS IGRAČI 1 + MULTIPLAYER PROIZVOĐAČ BUNGIE
IZDAVAČ MICROSOFT [HTTP://WWW.BUNGIE.NET](http://www.bungie.net)



Bungie će se od serijala Halo oprostiti na najbolji mogući način, onako kako su ga i započeli, epskom invazijom Covenanta na Reach i njegovim konačnim padom i uništenjem!

Reach

— Ovo je sada definitivno posljednji Halo naslov na kojem će raditi Bungie, njegovi originalni tvorci —



Nakon Bungiejeva izlaska iz Microsoftova gnijezda i potpunog osamostaljivanja očekivalo se kako će njihov posljednji kontakt sa serijalom Halo, imenom koje je "stvorilo" Xbox i dobrim dijelom mu osigurao uspjeh u kojem danas uživa, biti prošle jeseni izišli spinoff ODST. Najava Reacha, prequela originalne trilogije s Master Chiefom u glavnoj ulozi, tu ideju je pobila, no sada je gotovo sigurno kako je ovo zaista Bungiejev posljednji labuđi pijev što se tiče serijala Halo.

ODLAZAK SA STILOM

Jedno je sigurno, kako odmah po izlasku Reacha ekipa iz Bungieja neće automatski dići ruke od Haloa. Podrška za multiplayer, izdavanje raznih multiplayer DLC sadržaja te komuniciranje s fanovima nastavit će se godinama. No jednako je tako sigurno kako je ovo posljednji veliki Halo naslov na kojem rade njegovi originalni kreatori. Odgovornost za budućnost čitave franšize te razvoj next-gen Haloa već je prešla u ruke posebno formiranog Microsoftova internog elitnog studija

pod nazivom 343 Industries (vidi okvir). S obzirom na to da će ovo u neku ruku biti Bungiejev posljednji pozdrav naslovu kojem ponajviše duguju svoj status najsajnijih zvijezda među developerima, od Reacha svi, od kritičara, milijuna fanova, analitičara pa do samoga Microsofta, očekuju iznimno mnogo. Jedni predviđaju da će biti najprodavanija igra u ovoj godini, što i nije toliko teško predvidjeti, drugi kako će Microsoftu osigurati dominaciju u prodaji konzola u predbožićnom razdoblju, a treći kako će ovo označiti

FACT TABLICA

- _ glavni lik je potpuno novi Spartanac, serije III
- _ igranje u društvu elitnoga tima Noble
- _ epski okršaji s do sada neviđenim brojem neprijatelja u serijalu Halo
- _ znatno mračniji i ozbiljniji vizualni stil u odnosu na originalnu trilogiju
- _ najemocijalnije Halo iskustvo do sada

Bungiejev povratak korijenima i njihovo definitivno opraštanje od isključivoga razvoja Xbox 360 ekskluziva. Što se tiče nas samih, mi od Reacha očekujemo da bude najbolji, najemocijalniji i najuvjerljiviji Halo do sada. Pretjerana očekivanja? Nemojte ih unaprijed otpisati...

POČETAK POČETKA

Scenarij Reacha vraća se pred sam početak trilogije Halo. Događaji se zbivaju u tjednima koji su doveli do uništenja planeta Reach, bastiona ljudske vojne industrije i glavnoga centra za osposobljavanje stotina tisuća svemirskih marinaca i elitnih Spartanaca. Da vas podsjetimo, prvi Halo počinje samo nekoliko dana nakon "pada" Reacha, i to u trenutku kada je dio UNSC-ove svemirske flotile na čelu s Pillar of Autumnom

otkriva da za Covenant ima ključno religiozno značenje. No scenarij Halo: Reach neće imati nikakve veze s prije nekoliko godina objavljenim službenim prequel romanom Halo: Fall of Reach, a samim time znači da neće pratiti Master Chiefa i njegove ranije dane života koji su prethodili uništenju tog, za čovječanstvo ključnog planeta.

BEZ MASTER CHIEFA

Bungie je u Reachu konačno odlučio

isključivo najtežih i najriscantnijih samoubilačkih vojnih misija. Njegove redove čine najnoviji modeli Spartanaca (s iznimkom jednog člana), serije III, mnogo manjih, pokretnijih i, što je još važnije, jeftinijih za proizvodnju. U jednoj od misija tim gubi jednoga od članova te u svoje redove regrutiraju novoga koji dobiva ime Noble 6. Taj Spartanac ste vi!

NAJEMOCIONALNIJI HALO DO SADA

Neka vas ne zbunjuje činjenica da ćete biti tek jedan od članova elitnoga borbenog tima Spartanaca. To nikako ne znači da je Reach

— Reach će biti najveće Halo iskustvo do sada, s mnogo većim razinama, te dvostruko većom količinom i naprednijim AI-jem protivnika —

uspio odvući većinu Covenanta, velike koalicije alienskih rasa, koje su sudjelovale u invaziji u neistraženi dio svemira završivši u blizini misterioznog umjetno stvorenog planeta/svemirske stanice "Haloa". Tu im je kasnije u priči legendarni Master Chief pomrsio račune i na kraju razorio Halo za koji se pak

uslišiti nebrojene zahtjeve milijuna fanova da im omoguće igranje singleplayer kampanje u društvu ostalih Spartanaca. Reach će tako pratiti borbene zadatke elitnoga tima Spartanaca pod nazivom Team Noble. On se originalno sastoji od šest članova, namijenjen je rješavanju

NOBLE TEAM

KAKO SE ELITNI Noble Team sastoji uglavnom od Spartanaca serije III, nešto manjih i pokretnijih od onih iz serije II, a što je najvažnije za proizvodnju

jeftinijih, a samim time i "potrošnih", često ih se šalje u rizične, gotovo bezizlazne misije. No baš taj tim, kojega ćete i vi kao igrač biti šesti član, redovito

iznenađuje svoje nadređene preživljavanjem i uspješnim obavljanjem takvih zadataka, što ćete i sami doživljavati tijekom igre.



1. CARTER-259 Najstariji član Noble Teama i njegov karizmatični vođa. **2. JORGE-052** Specijalist za teško naoružanje, ujedno najmasivniji član tima i jedini Spartanac 'stare' serije II. **3. KAT-320** Još jedna ispunjena želja svim fanovima serijala Halo - prvi ženski Spartanac; ona je specijalistica za stealth pristup. **4. JUN-266** Super pokretni snajperist koji će vam nemali broj puta tijekom igre spasiti život. **5. EMILE-239** Zagonetni i šutljivi Emile sa slikom kosturske glave na svojoj kacigi u borbama će se uvijek naći u prvim redovima. **6. NOBLE-6** Igrač, tj. vi kao šesti član i najnovija pridošlica u timu.

RASKOŠNI VIZUALI Broj dinamičkih svjetala je upetorostručen, omogućeno je korištenje znatno detaljnijih tekstura, a iscrtavanje objekata u daljini posebno je optimizirano.



SUČELJE Prva prava službena ingame slika iz igre u kompletu s novim vizualnim igračim sučeljem, impresivno!



Noble 6 U Reachu igra s potpuno novim likom, novopridošlim članom Noble Tima, pod kodnim imenom Noble 6

— Halo: Reach nije Halo 4 nego prequel originalne trilogije i priča koja prati događaje potpuno novih likova! —

otišao u smjeru taktičke timske akcijske pucačine kao što je Ghost Recon. I dalje ćete kroz čitavu igru upravljati isključivo jednim likom bez ikakvog dodatnoga davanja naredbi ostatku tima. Glavna razlika je u tome što će vas u većini misija sada ipak, no potpuno automatizirano i integrirano u priču, pratiti grupa jedinstvenih i karakterno snažno razrađenih Spartanaca. Ekipe iz Bungieja napominje kako im je jedan od najvažnijih ciljeva u Reachu stvoriti što intenzivniji emocionalni

naboj. To ovaj put, osim za serijal Halo standardno epskih scena borbe, namjeravaju među ostalim postići konstantnim interakcijama među članovima tima



Noble. Kako bi one bile što uvjerljivije, prvi put u Halou dobit ćemo priliku vidjeti Spartanca bez njihovih kaciga. Nakon prilično "hladnoga i distanciranoga" Master Chiefa razvojni tim iz Bungieja odlučio je protagonistima igre udahnuti snažnu crtu ljudskosti i emocije. S tehničke strane to će postići naprednim korištenjem motion capture tehnologije koja će osim za kretanje likova još više biti korištena za skidanje mimike lica u konverzacijama. Ovo je zapravo prvi put da Bungie u jednoj svojoj igri uopće koristi bilo kakav oblik motion capturea. U tome će im pomoći poseban tim iz Image Metricsa koji su za svoje zasluge u naprednom motion capturingu već pobrali niz nagrada a mi ih najviše pamtim po radu na Grand Theft Auto IV.

GHOST IN THE SHELL

Kako smo već spomenuli, scenarij igre prati događovštine Spartanaca iz tima Noble i dok će igrač imati isključivo kontrolu nad samo jednim od njih, preostala petorka za priču Halo: Reacha podjednako je važna. Njihova osobnost doći će snažno do izražaja tijekom niza borbenih misija, i to prije svega u stilu borbe kakav preferiraju. On je osim na njihovoj opremi baziran i na njihovim karakteristikama. Bungiejev cilj je tijekom igre pokušati stvoriti snažnu emocionalnu vezu između vas kao igrača i ostatka tima, kako bi u određenim elementima scenarija s lakoćom postizali željeni dramatični efekt.

MARKETINŠKA BOMBA

OD HALO REACHA očekuje se rušenje raznih rekorda. Tako će ovo primjerice biti najveći Halo do sada, predviđa mu se rekordna prodaja i rekordan broj ljudi koji će igrati njegov multiplayer. Iza svega toga trebao bi stati Microsoft s rekordnom marketinškom cifrom (glasine govore o nekoliko desetaka milijuna dolara). No tu se u dodatnim oblicima promocije igre ne staje. U pripremi je novi serijal stripova koji će biti vezan za Halo: Reach kao i velika i detaljna serija akcijskih figura koja će stići iz radionice legendarnog McFarlane Toysa. Što je još zanimljivije, nakon vrtoglavog uspjeha Avatara i ponovnog probitka SF žanra u svijetu filma, među velikim hollywoodskim studijima rodio se iznimno velik interes za ponovni pokušaj dovođenja Halo univerzuma na kinoplatna.



HALO NA SVAKOM KORAKU Nakon uspješne i vrlo raširene marketinške kampanje pokrenute prije izlaska Haloa 3 očekuje još intenzivniju promociju prije izlaska Reacha, igra će doslovno iskakati iz paštete na svakom koraku!

TOTALNI VIZUALNI MAKEOVER

Ako se svrstavate među nemalen broj gamera koje je od serijala Halo uporno odbijao njegov izrazito šaren vizualni stil, s Halo Reachom biste konačno mogli doći na svoje. Bungie se odlučio za mnogo mračniji i ozbiljniji grafički

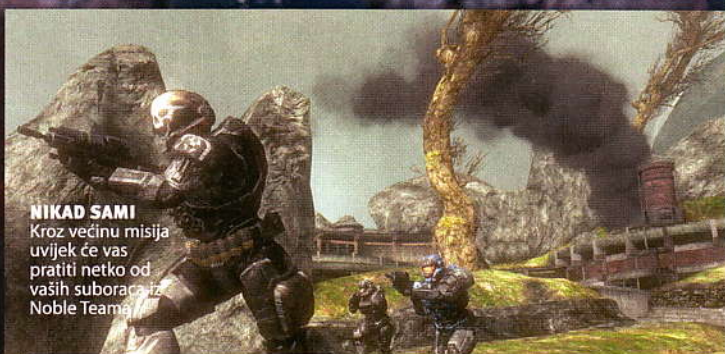
ZA HALO NEPISMENE

JASNO NAM JE da neki naši čitatelji, hardcore fanovi serijala Halo, nepoznavanje terminologije njegova SF univerzuma smatraju gotovo smrtnim grijehom. No isto tako sasvim nam je

jasno kako će iz niza razloga upravo Reach za mnoge druge gamere biti prvi susret s tom popularnom franšizom. Pred vama je stoga maleni rječnik Halo univerzuma.

UNSC - United Nations Space Command, vojno krilo ujedinenih nacija čovječanstva
ONI - Office of Naval Intelligence, obavještajna zajednica, tajnovito krilo UNSC-a, svemirski ekvivalent današnje CIA-e
HALO - goleme zagonetne umjetne prstenolike konstrukcije, nešto kao umjetni planetoidi ili svemirske stanice strahovite veličine
COVENANT - alijansa niza alienskih rasa objedinjena pod jedinstvenim religioznim kodeksom, neprijatelji čovječanstva
SPARTAN - elitni vojnici, zapravo kiborzi

stvoreni naprednim bioinženjeringom i korištenjem najnaprednijih kibernetičkih implantanata
WARTHOG - iznimno pokretno vojno terensko vozilo
MASTER CHIEF - legendarni Spartanac iz serije II, jedini preživjeli nakon uništenja Reacha te heroj originalne trilogije Halo
REACH - planet od ključnog strateškog vojnog značaja na kojem se događa Halo: Reach, na njemu se nalazi veći dio elitnih vojnih postrojbi UNSC-a kao i najvažnije lokacije za izgradnju svemirskih brodova



NIKAD SAMI
Kroz većinu misija uvijek će vas pratiti netko od vaših suboraca iz Noble Teama

REACH



LOKACIJE Ovo će, što se tiče raznolikosti razina, biti najbogatije Halo iskustvo do sada

ZANIMLJIVO JE KAKO, kad pričaju o planetu Reach na čijoj površini se odigrava igra (navodno neće biti nikakvih scena borbe u svemiru ili na svemirskim brodovima), bungiejevci često koriste termin kako je on "sedmi član vašega tima". Cilj je od prvih sekundi igre pa do njenoga kraja pokazati posljednje dane života tog, za čovječanstvo u vojnom smislu, strateški ključnog planeta. Na samom početku igre moći ćete ga tako doživjeti u njegovu izvornom obliku, a polaganim napredovanjem kroz igru bit će vrlo jasno njegovo postupno propadanje izazvano masovnom invazijom Covenanta kao i konačno totalno uništenje na samome kraju. Sudjelovanjem u borbenim misijama tima Noble, imat ćete priliku vrlo detaljno upoznati

kulturu i krajolik Reacha. Od prirodnih divljina, naprednih vojnih kompleksa pa do gusto naseljenih futurističkih metropola. Taj planet prvi put je koloniziran prije 150 godina. Dok jedno njegovo lice predstavljaju stotine UNSC-ovih vojnih baza i golemi hangari u kojima se izgrađuju primjerice najimpresivnije svemirske flotile čovječanstva, njegova druga strana je lokalno stanovništvo. Potomci odvažnih pionira koji su prvi dotakli tlo Reacha i naučili se na suživot s divljinom planeta. U trenutku kada igra počinje upravo oni se sumnjiče za podizanje nove serije pobuna protiv vlasti... no ubrzo ćete shvatiti tko zapravo stoji iza nevolja koje su se počele događati Reachu.



STANOVNIŠTVO U nekim misijama dobit ćete priliku razgovarati s lokalnim stanovništvom

FALCON Nova letjelica, koja će vam služiti kao glavno prijevozno sredstvo među misijama, nalik na križanac helikoptera i laviona



SVEMIRSKI MARINCI često će u misijama poslužiti kao vrlo korisna ispomoć, no i dalje će igrati svoju klasičnu ulogu potrošne robe...

izričaj primjetan u svakom aspektu vizualnoga dizajna igre. Iako su se prilično odmakli od primjerice šarenila

Haloa 3, još uvijek nisu otišli u ekstremno ratno sivilo Killzonea 2. Osim njihova artističkoga tima, za potpuni vizualni makeover Halo: Reacha najzaslužniji su drastični zahvati na grafičkome engineu. Na prvi pogled dalo bi se zaključiti da je riječ o potpuno novom programerskom pothvatu. Ipak Bungiejevi programeri su potvrdili kako se u srži svega



ASSASSINATIONI Stealth je vrlo važan aspekt Halo: Reacha a assassinationi su novi način za efikasnu eliminaciju neprijatelja ako im se uspijeje neprimijećeno približiti



UGODAJ Znatno mračniji i ozbiljniji u odnosu na originalnu trilogiju Halo

— Snažna karakterizacija članova tima Noble te njihova međusobna interakcija okosnica su naglašeno emocionalnog scenarija Reacha —

još uvijek nalazi Halo 3 engine, korišten među ostalim i u ODST-u. No neka vas taj podatak nikako ne razočara. Riječ je tek o zadržanome kosturu staroga pokretačkoga koda čiji su apsolutno svi moduli toliko drastično prerađeni da su sličnosti jedva ili nimalo prepoznatljive. Najočitiji napredak ostvaren je tako na detaljnosti tekstura, znatno većem broju poligona likova, potpuno prerađenom i izglacanom animacijskom sustavu te, što je još važnije za ugođaj same igre, na omogućavanju smještanja borbi u mnogo veće a opet detaljne i međusobno različite krajolike.

OPAKIJI COVENANT

Važan faktor u dočaravanju nešto drukčije, mračnije atmosfere u Reachu imat će i redizajn Covenanta kao vječnih neprijatelja čovječanstva u svim dosadašnjim igrama Halo. Za početak uklonjene su blesave engleske "humoristične" doskočice koje su alieni, a posebno Gruntovi običavali dobacivati. Svaka od alienskih rasa u Reachu dobila je vlastiti, neprepoznatljiv jezik te će njime i govoriti. Nizu već poznatih rasa koje čine Covenante pridružena je još jedna, Skirmisheri koji su vrlo okretni i napadaju u grupama. No zasluge za posebno opak i mnogo više zastrašujuć izgled od onoga na koji smo se navikli u prijašnjim nastavcima odlaze Eliteovima. Iako su se tijekom Haloa 2 na čelu s Arbiterom, nakon svojevrsnoga raskola, pridružili Master Chiefu, važno je prisjetiti se da se Reach zbiva znatno prije svih tih događaja. Ti posebno opasni Covenanti predstavljat će veću prijetnju za igrača djelomično i zbog drastično unaprijeđene umjetne inteligencije.

POVRATAK KORIJENIMA

S obzirom na to da se scenarij Reacha događa u danima koji su doveli do događaja u Halo: Combat Evolvedu,

BEZ PODRŠKE ZA NATAL

IAKO SE ORIGINALNO očekivalo da će Bungie na neki način odlučiti iskoristiti nove motion kontrole koje će na Xboxu 360 Microsoft omogućiti izlaskom Natal kamerice, stvari su se do danas bitno promijenile. U Bungieju su čvrsto opovrgli bilo kakvu povezanost s bilo kakvim oblikom korištenja Natale te su naglasili kako će Halo Reach na svaki mogući način, pa kada je i o samim kontrolama riječ, biti punokrvno hardcore Halo iskustvo.

HARDCORE U Reachu je Bungie ostao potpuno vjeran originalnom klasičnom sustavu kontrola



pri dizajniranju ključnih elemenata igrivosti ekipa iz Bungieja vratila se korijenima svoga serijala. Jedan od ključnih elemenata igrivosti i vizualnog sučelja je healthbar. Budući da se štitovi mnogo brže troše i sporije regeneriraju u odnosu na one koje je koristio Master Chief (razlog je to što igrate s modelom Spartanca iz "jeftine" serije III), ključno će biti pažljivo paziti na status health bara te samim time i neprestano tragati za health kitovima razbacanima po levelima. Same razine su pak mnogo veće i otvorenije u odnosu na posljednja dva Haloa i dopuštaju mnogo veću dozu slobodnoga istraživanja te raznovrsnijega pristupa okrajima s Covenantima. Značajni rezovi i promjene napravljene su i kod naoružanja kojim ćete raspolagati. Tu se prije svega nalazi klasično UNSC naoružanje iz prvoga Haloa obogaćeno DMR-om (Designated Marksman Rifle) koji je napredna kombinacija automatske puške i snajpera, te na strani Covenanta needle rifleom, kao evolucijom prepoznatljivog needle guna. Raznovrsnost granata koje će se naći na raspolaganju vašem timu srezana je na dvije izvorne vrste a od vozila ćemo dobiti priliku voziti se ponovo u warthogu, moongoseu i još nekim poznatim UNSC-ovim i convenantskim kontrapcijama. Od novih vozila koja smo dosad dobili priliku vidjeti vrlo je impresivan Falcon,

futuristički križanac helikoptera i aviona.

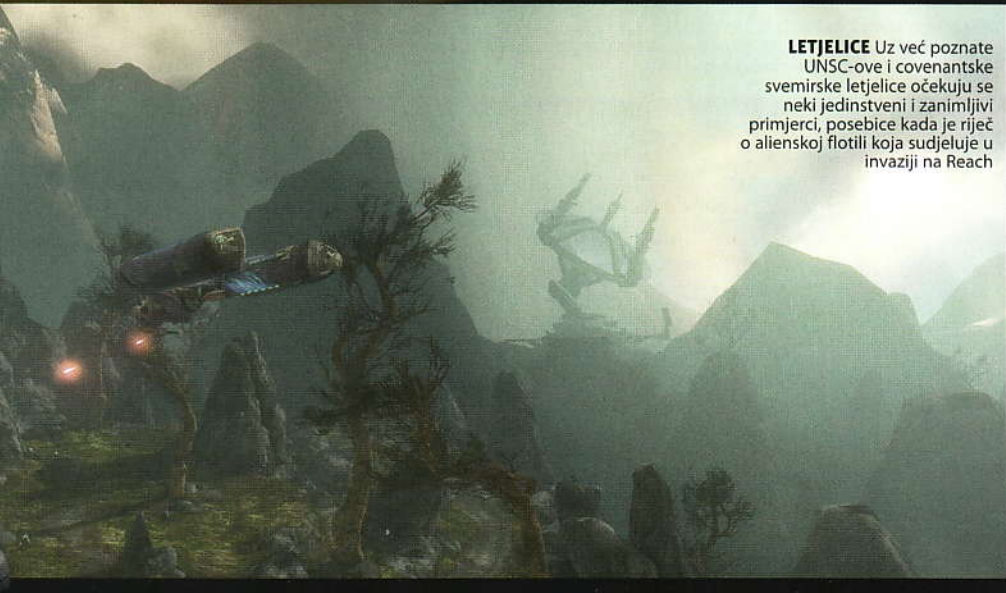
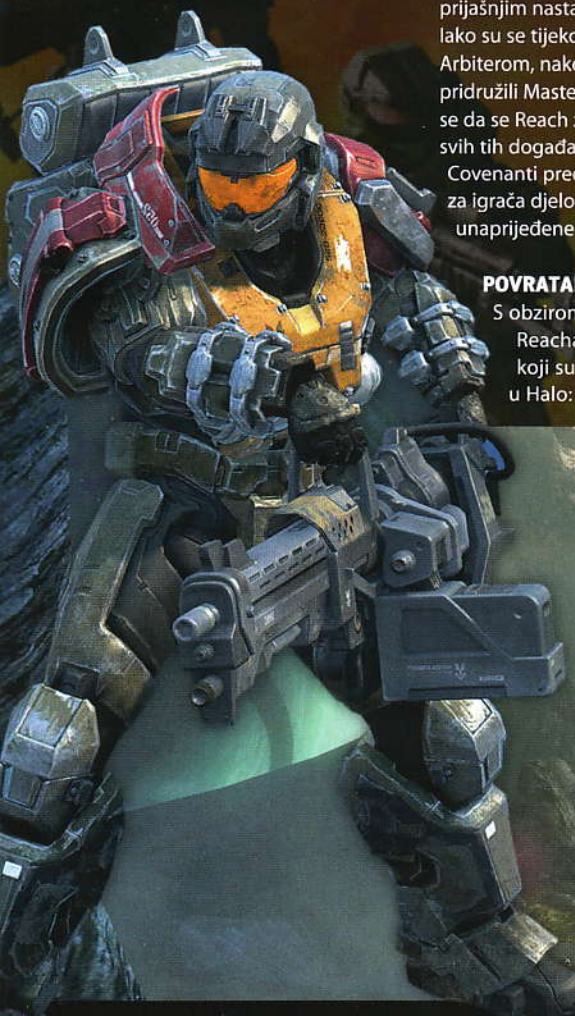
JAK MULTIPLAYER

U trenutku pisanja ovoga teksta Bungie je još uvijek krio konkretne podatke o multiplayer komponenti. Sve dosadašnje glasine i insajderske informacije upućuju na jedno. Apsolutno sve što su do sada ponudili prethodni nastavci Haloa u vidu multiplayera očekujte i u Reachu, još dotjeranije, poboljšano i dodatno izbalansirano te ako je suditi po veličini singleplayer razina, sa znatno većim mapama i većim dopuštenim limitom broja igrača. Ono što nas iznimno zanima jest niz novih multiplayer modova koji će biti integrirani u igru te kakve

— Šareni vizualni stil prošlih nastavaka zamijenjen je mračnijim i ozbiljnijim —

opcije za kooperativno igranje (bilo na netu bilo offline) Bungie ovaj put namjerava ponuditi. Jedina konkretna informacija koja se dotiče MP-a je ta da ćete svojega Spartanca kojeg ćete voditi kroz singleplayer kampanju, a na kojem ćete moći tijekom igre raditi određene kozmetičko vizualne preinake, moći odmah prebaciti u multiplayer okoliš bez posebnih prethodnih izmjena.

LETJELICE Uz već poznate UNSC-ove i covenantske svemirske letjelice očekuju se neki jedinstveni i zanimljivi primjerci, posebice kada je riječ o alienskoj flotili koja sudjeluje u invaziji na Reach





MOTION CAPTURE Ovo je prva Bungiejeva igra Halo koja će koristiti napredni sustav motion capturinga za postizanje što realnijih animacija pokreta likova te njihove facijalne mimike prilikom razgovora



PODEŠAVANJE OKLOPA Svojim Spartancima moći ćete davati posebne sposobnosti (brže trčanje, stealth, veća otpornost) korištenjem nadogradnji za njihove oklope koje se mogu skupljati i izmjenjivati u tijeku igre

343 INDUSTRIES

DOBRO ZAPAMTITE OVO ime jer u njemu leži budućnost serijala Halo. 343 Industries posebni je interni Microsoftov razvojni studio koji već dvije godine marljivo u svoje redove regrutira vrhunske dizajnere i programere. Osim što se trenutačno u njegovim redovima nalazi niz bivših bungiejevaca na čelu s Frankom O'Connorom kao kreativnim direktorom, u svoje redove su doveli Ryana Paytona, bivšega Kojimina producenta Metal Gear Solida 4. Sotaro Tojima, još jedan bivši član originalnog Kojimina MGS4 tima, preuzet će možda najzahtjevniju ulogu rada na budućim Haloima u pokušaju da nadmaši sada već legendarne muzičke kompozicije Martina

O'Donnella. Za milijune linija koda koje bi buduće Halo uratke trebale pretvoriti u vizualni spektakl, Microsoft je u 343 Industries uspio dovesti simpatičnu i iznimno vještu programerku i kreatoricu grafičkih enginea, veteranu u tome poslu Corinee Yu. Lista atraktivnih developerskih imena tu ne staje, no sasvim je jasno da se ta probna ekipa sastoji od same elite prokušanih članova gaming industrije. Zasad nije poznato hoće li se njihov prvi projekt, a on bi navodno trebao biti Halo 4, pojaviti još na trenutačnoj generaciji konzola. Mnoge glasine ipak pokazuju da ćemo na to morati pričekati do nasljednika Xboxa 360 u 2012. ili 2013.

KOZMETIKA Svoj lik moći ćete do neke mjere vizualno mijenjati kako u singleplayer kampanji tako i u multiplayeru



HALO WAYPOINT Prvi projekt 343 Industriesa, ne i njihova prva igra, jedinstvena je destinacija na Xbox Liveu koja objedinjuje sve novosti, informacije i vaše achievemente vezane za sve dosad izašle igre u franšizi Halo



PRVA objavljena slika iz multiplayera



NOVI TERENCI Warthog i Mongoose su ponovo tu, no igri su dodani i neki novi modeli terenaca



NAORUŽANJE Uz poznate primjerke iz Halo: Combat Evolved arsenalu noviteti su DMR (Designated Marksman Rifle) i needle rifle

**STRAŠNIJI I
OPASNII COVENANTI**
Zaboravite pomalo
komične Covenante
kakve smo ih navikli
doživljavati u prošlim
nastavcima serijala

EPSKI

Bitno je istaknuti kako igrajući Halo: Reach više nećete imati onaj gotovo superherojski osjećaj nadmoći kakav je bio sveprisutan u originalnoj trilogiji

— Svi znamo kako će Reach završiti, no za igru su bitni kaotični dani koji su doveli do njenoga potpunog uništenja —

Halo. Sjetite se kako smo prilikom igranja s Master Chiefom običavali kositi odrede Covenanta u samo nekoliko rafala iz omiljenog assault riflea. Borbe će ovaj put biti izbalansirane a vaš Noble 6 znatno ranjiviji. To je učinjeno djelomično i zbog toga kako biste se što više

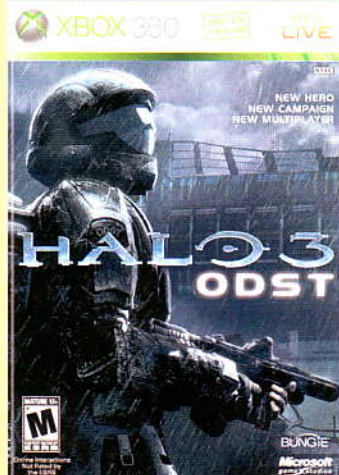
oslanjali na suborce iz svog tima koje će pametni AI u igri vrlo inteligentno koristiti u najrazličitijim taktičkim situacijama. No to što

ćete biti mnogo ranjiviji ne znači da će automatski same borbe biti išta manje atraktivne. Naprotiv jedno od Bungiejevih najvažnijih obećanja vezanih za Halo: Reach je to da će ovo biti njihov najspektakularniji projekt do sada. To bi se posebno trebalo odraziti na kaotične epske borbe u kojima će, radi dodatnih optimizacija koda igre, sada moći sudjelovati do 40 AI kontroliranih subjekata i otprilike 20 AI kontroliranih vozila. Ono što će nam povlačenjem

Bungieja iz budućih projekata Halo ipak najviše nedostajati fantastičan je glazbeni potpis njegova kompozitora Martina O'Donnella. Ne možemo dočekati jesen kako bismo posljednji put doživjeli sada mnogo mračniju varijaciju prepoznatljivih klavirskih taktova Haloa koji će nas provesti kroz epski Bungiejev pozdrav možda najvažnijem FPS serijalu prošloga desetljeća. Kako bi čekanje bilo što kraće, počnete se lagano pripremati

MULTIPLAYER BETA

AKO STE JEDAN od sretnika koji i nakon što ga je odigrao kod kuće na polici drži Halo 3: ODST, tada vam je zagarantirano da ćete među prvima dobiti priliku zaigrati Halo: Reach, tj. barem njegov multiplayer dio. Naime baš kao i s Halo 3, Bungie će odraditi vrlo intenzivnu fazu javnoga beta testiranja MP komponente Reacha u kojoj se predviđa da će sudjelovati više od milijun igrača. Službeni datum početka Halo Reach multiplayer bete objavljen je na netom završenom Microsoftovu specijalnom X10 medijskom eventu u San Franciscu - 3. svibnja!



HALO 3: ODST Želite li sudjelovati u Halo Reach multiplayer BETA testiranju, još uvijek stignete pribaviti svoj primjerak ODST-a

za proljetnu multiplayer betu, mi ćemo biti tamo, vidimo se na Reachu!

Damir Đurović

KAKO SVE ZAVRŠAVA Znamo da će na kraju Reach biti uništen a vjerojatno cijeli Team Noble žrtvovan, no nije bitan cilj, nego emocionalno putovanje do njega

OSAM MU JE GODINA TEK

KOLIKO SE TOGA zapravo vizualno kroz godine mijenjalo u Halo univerzumu najbolje svjedoči ovih nekoliko usporednih modela marinaca, vozila, oružja i

Covenanta. U osam godina postojanja franšize Halo osim manjih stilskih preinaka one najveće ipak su se odnosile na broj poligona od kojih su sastavljeni razni 3D modeli.

Te brojke u Reachu dostići će nove rekordne visine, što garantira još uvjerljiviji i detaljniji pogled u jedan od trenutačno najpopularnijih SF univerzuma svih vremena.



FINISH HIM! Brutalni finisheri iz serijala, pogotovo oni nad bossovima, vjerojatno se nikada neće izrezati iz naših sjećanja

GP
Specijal

God of War III

IZLAZI 19. OŽUJKA ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1 PROIZVOBAČ SANTA MONICA STUDIO
IZDAVAČ SCE [HTTP:// www.godofwargame.com/](http://www.godofwargame.com/)

PS3
exclusive

Na pragu smo pohoda na Olimp

Još samo malo. Još samo nekoliko tjedana dijeli nas od sredine ožujka, kada ćemo po treći (zapravo četvrti) put uskočiti u sandale spartanskoga boga i gromoglasnim usklikom u ulozi Kratosu po stoti put prokleti i jednom za sva vremena spaliti, uništiti Olimp i najbrutalnijim manirama pobiti sve one koji su se Kratosu zamjerili. God of War je cijelu jednu novu generaciju igrača upoznao s nasiljem i krvlju u količini s kojom se do tada nisu susreli, barem ne u sklopu jedne slične akcijske avanture. A kada smo već kod akcijskih avantura, God of War ćemo uvijek cijeliti kao naslov koji je redefinirao žanr, koji je postavio tako visoke standarde da je kasnije svim imalo sličnim igrama poslužio kao predmet usporedbe, dok smo dobar dio njih kategorizirali kao "GoW klonove". Kloniraju se samo oni najbolji i najkvalitetniji, a nakon izlaska nastavka pogodio nas je neočekivan osjećaj tuge, jer znali smo da će jedino zaključak triloge na novoj generaciji PlayStationa biti u mogućnosti dostići gotovo nenadmašivu dozu kvalitete i ispoliranosti. Na leđima Studija Santa Monica leži veliki teret, na koji je naknadno bačen golemi nakovanj u obliku odsutnosti Coryja Barloga i Davida Jaffeja, nezamjenjivih autora i glavnog odgovornog tandema za oba prethodnika.

KRATOS je vrlo vjerojatno lik iz neke igre s najvećim postotkom testosterona



COMBO Svi poznati combo-potezi iz prethodnika vratit će se u novom nastavku



KAMERA Svaka je, pa i ona najbeznačajnija borba popraćena nekim vizualnim dodatkom, bila to skriptirana scena u pozadini ili ovakav filmski kut kamere

AKCIJSKI BLOCKBUSTER

Igrajući God of War Collection ponovo smo ostali zapanjeni raznim poboljšanjima nastavka u odnosu na original, zbog čega se nemoguće ne zapitati da li uopće možemo očekivati podjednak napredak evolucije serijala,

TITANI Ne znamo da li ga primjećujete, no Kratos je zalsta na ovoj slici. Eto, toliki je titan Gaia, čija su nam leđa glavno mjesto radnje.



GOD OF WAR III: ULTIMATE TRILOGY EDITION

OKORJELI FANOVI God of Wara i neizliječeni kolekcionari imaju se čemu veseliti, jer Sony je krajem prošle godine najavio God of War III: Ultimate Trilogy Edition, posebno izdanje igre uz koje ćete dobiti pregršt dodatnog materijala. Zanimljivo je da će se Ultimate Trilogy Edition pojaviti u ograničenom broju primjera u gotovo svim europskim državama, te u Australiji i Novome Zelandu, a u prodaji će se pojaviti paralelno s izlaskom standalone verzije GoW-a III. Ovaj paketić uključuje sljedeće: primjerak originalnog God of War III, dakako, God of War Collection (prethodna dva GoW-a u remasteriranom obliku; recenzija u prošlosti u broju GamePlaya), knjižicu s artom, razglednice, te gomilu bonus dostupnog downloadable materijala s PSN-a, kao što su novi skinovi (Dominus, Apollo, Phantom of Chaos, Forgotten Warrior), God of War: Unearthing the Legend Franchise (dokumentarni film o nastanku serijala), dva soundtracka (Blood and Metal i soundtrackovi trilogije), te God of War Combat Arena (dodatna lokacija u kojoj ćemo igrati sedam posebnih izazova).



PANDORINA KUTIJA Priznajemo, izgleda jako primamljivo i ovo je jedno od rijetkih kolekcionarskih izdanja koja se isplate i koja su pretrpana korisnim i zanimljivim bonus materijalom

budući da su prethodnici i dan-danas na zavidnoj visokoj razini zabavne igrivosti i vrhunske tehničke produkcije. Iako smo se onog demoa s E3-ja zasitili još prije Collectiona, dao nam je naslutiti da "trojka" ni u kojem pogledu neće nazadovati, što nam samo dodatno podiže optimizam. A tu je i uvijek karizmatični Jaffe koji s vremena na vrijeme iskoristi priliku i putem Twittera i bloga nanovo zagaranira kako će GoW III biti toliko dobar da će nam se mozak rastopiti. Ono što se već sada definitivno primijeti jest činjenica da se novi nastavak doista osjeća i igra kao God of War, no u još spektakularnijem i dorađenijem izdanju. Borba je neopisivo dinamična i zabavna, Kratosovi potezi su brutalniji i uvjerljiviji no ikada zahvaljujući novom engineu i novom fizičkom modelu, a cijela igra odiše dodatnom nasilnom macho energijom, bez obzira na to da li pričamo o akciji, radnji ili drugim igračim elementima. Borba GoW-a III je pomalo zastrašujuća. Ne toliko zbog, konkretno, animacija poput one kada Kratos golim rukama polako kida glavu sirotom Heliosu, dok kamera fokusirano prikazuje rastezanje i pucanje kože, koliko zbog spoznaje da su dizajneri sustava borbe bili prisiljeni izbaciti popriličan broj ideja, zbog ograničenja u memoriji, što nas opet navodi na zaključak da bismo doista mogli dobiti igru epskih proporcija. Iako God of War nije serijal koji ih je osmislio, quick-time sekvence su nam i dan-danas prva asocijacija na Kratosove bolno nasilne

— Veteran krvi i nasilja u svom najbrutalnijem izdanju —

finishere koji će sada vrlo vjerojatno grančiti s kontroverzom. Samo nam je demo, koji je ponudio nekoliko doista koljački surovih i realistično animiranih quick-time finishera, bio dovoljan da s opravdanjem očekujemo još kreativniju, krvaviju i brutalniju borbu. U svakom će slučaju biti dinamičnija i spektakularnija

no do sada. Ako ništa, onda zbog toga jer ćemo se fajtati protiv mnogo brojnijih hordi protivnika, što je ipak balansirano lakšim i bržim ubijanjem.

ALAT

Osim Cestusa, golemih i razornih gauntleta u obliku lavljih glava, te

KRATOSOVA KRV

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT America odlučuje slijediti trend, te nas umjesto informacija o samoj igri pokušava privući suradnjom s Mountain Dewom (popularno bezalkoholno piće) i američkim lancem trgovina 7-Eleven. Kao što ste to do sada vjerojatno i shvatili, nakon onog nepotrebnog fijaska s energetske pićem Modern Warfare 2, SCEA od početka ovog mjeseca američkim gamerima nudi Kratos Fury, slurpeeje (slurpee - slatko smrznuto piće) koji se poslužuju u ograničenom broju pet različitih, ekskluzivnih čaša s uzorkom God of War III. Svakim kupljenim pićem ulazi se u nagradnu igru u kojoj postoji mogućnost osvajanja raznoraznog bonus materijala u igri, te ekskluzivnih tema za PS3 i wallpapera.

SLURPEE Mi bismo radije samo ove čaše, pa da ih napunimo vodom-Red Bull ili Guinnessom



OLYMPIA Kratos kuca na vrata Olympije



PUT DO VRHA Olimpa i Kratosove osvete neće biti nimalo lagan



DRUGI TITAN je vidljiv u pozadini. Jako nas zanima hoćemo li se tijekom igre moći prebaciti na njega.



NOVI i raznovrsniji protivnici znače slabiju i sporiju zasićenost borbom



Kratosovih nezamjenjivih dvostrukih kratkih mačeva Blades of Athena, nije obznanjeno nijedno drugo primarno oružje. Za što će nam Cestus služiti

još osim destrukcije prepreka i gnječenja velikog broja protivnika, ne znamo, no i time smo vrlo zadovoljni. Luk je još uvijek tu, no stavit ćemo ga u skupinu sekundarne opreme. Tu spadaju i Icarusova krila, koja su postala neizostavan dio platformerske sekcije igre, te Golden Fleece kojeg ćemo vrlo vjerojatno opet koristiti

— Borba bi trebala biti spektakularnija i dinamičnija —

za odbijanje protivničkih napada i uspješne parryje, odnosno efektivne kontranapade. Spomenuli bismo još i Heliosovu glavu, koja osim osvjetljenja i zasljepljivanja protivnika igraču

omogućuje i detekciju skrivenih prolaza, tajnih lokacija i drugih secreta. Bude li glava boga Sunca predmet koji ćemo koristiti kroz cijelu igru, mogao bi to biti još jedan nagovještaj, onaj da bi

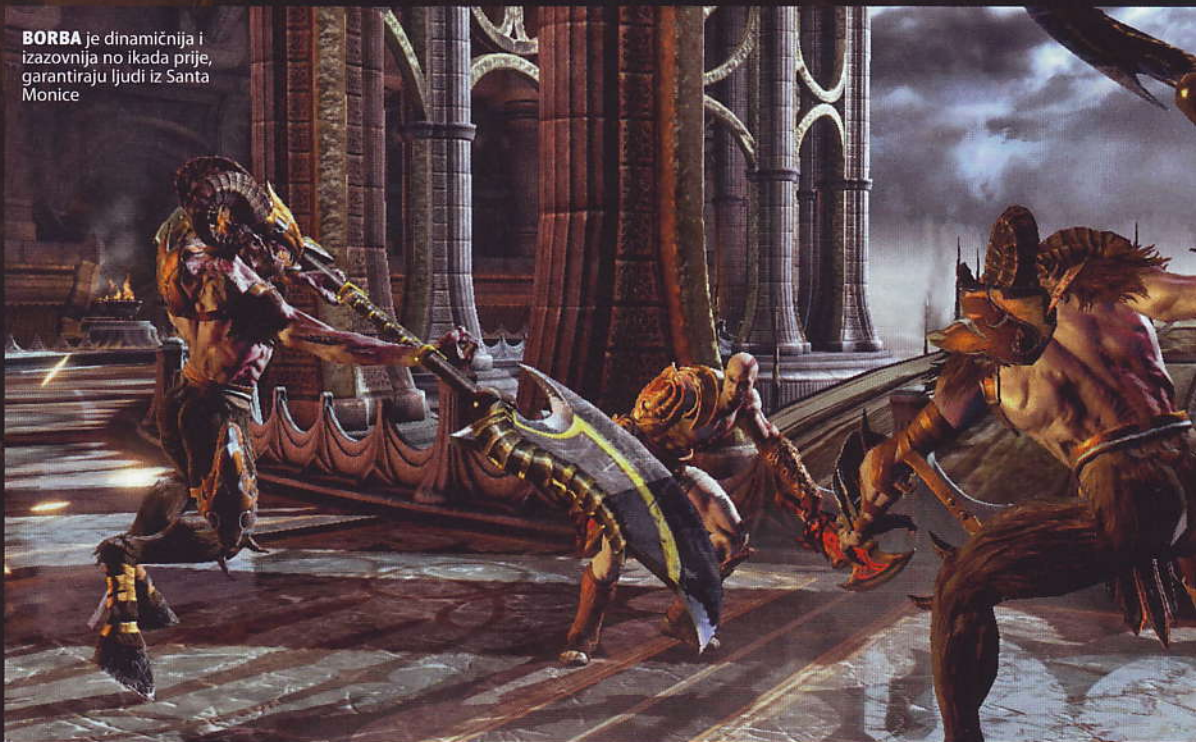
DATUM

AKO STE PRVO čitali glavni tekst, onda ste mogli uočiti da smo nekoliko puta spomenuli sredinu ožujka kao datum izlaska. Iako smo God of War III jedno vrijeme očekivali ranije, pa onda kasnije, Sony je ipak svoju najvažniju ovogodišnju ekskluzivu odlučio izdati već u ožujku. Igra će se tako, paralelno s dodatnim kolekcionarskim izdanjima, na našem tržištu pojaviti 19. ožujka, tri dana nakon izlaska na američko, odnosno šest dana prije nego Capcom obavi distribuciju za Japan.



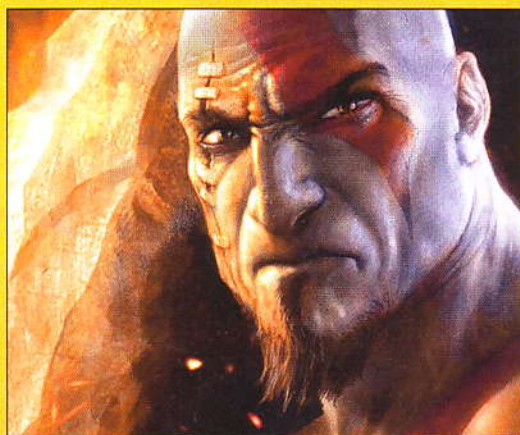
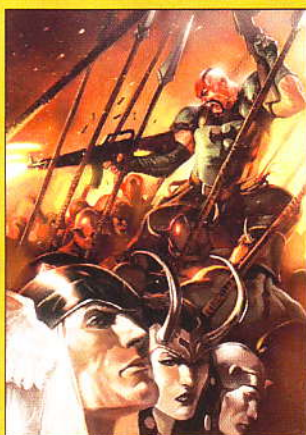
COVER Napokon je otkriven i konačni službeni art cover igre koji nam se mnogo više sviđa od svih dosadašnjih lažnih i 'nepotvrđenih'

BORBA je dinamičnija i izazovnija no ikada prije, garantiraju ljudi iz Santa Monice



KRATOS U THORU

BUDITE BEZ BRIGE, nije riječ o još jednom besmislenom spajanju dviju različitih franšiza. Riječ je o zanimljivosti koja se tiče Kratos, odnosno glumca Josepha Gatta po kojem je Kratos dizajniran, te koji je odradio motion capturing za glavnog protagonista God of War II i III. Naime, Joe Gatt će se pojaviti u filmu Thor, pod zastavom Marvela, koji u kina stiže 2011. godine i fokusira se na istoimenog junaka, jednog od najpopularnijih likova Marvelovih modernih stripova. Koju će ulogu Gatt tumačiti još uvijek je tajna, no većina fanova stripa se slaže da će to najvjerojatnije biti lik Executioner.



JOE GATT bi nam uskoro mogao pojasniti dilemu, tko je opakiji: Kratos, Ghost of Sparta ili Skurge the Executioner of Asgard

ANIMACIJE Nastavak ih je, vremenski gledajući, imao primjetno više, a sudeći po izjavama ljudi iz razvojnog tima koji kažu da štede na memoriji, tradicija sjajnih animiranih sekvenci će se nastaviti



istraživački elementi napokon trebali biti zastupljeniji, izazovniji i smisleniji u smislu atmosfere.

TITANI

Ako ste jedan od onih koji se spoilera užasavaju kao vegani posjeta mesnici, možda bi bilo preporučljivo da prvi dio ovog paragrafa preskočite. Znajte sada da bijaste upozoreni, što znači

sigurni da će se Kratos i protiv titana boriti, no pitamo se na koji način, jer jednostavno ne vidimo da je direktne konfrontacije poput onih s drugim bossovima moguće izvesti u slučaju ovako golemih likova/levela. Nažalost, vrlo je malo informacija obznanjeno o konkretnijem sudjelovanju titana u igri, njihovu broju, te da li će Kratos uopće biti u mogućnosti prebacivati se na

— Možda su u priči tek sporedni likovi, no u igračem obliku titani su mjesto radnje —

da će sva eventualna prijeteća pisma redakciji biti instantno ignorirana. Kratosov neuspješni pokušaj da uništi Zeusa i Olimp dobit će svoj nastavak, jer nakon što mu je stari zaprijetio ratom, Kratos ovoga puta maršira k Olympusu - na leđima titana. Titan Gaia Kratosu pruža ruke u osveti protiv Zeusa, a ako nas instinkt ne vara, Kratos je opet podcijenjen, te mu je u novoj velikoj bitci titana i bogova (s čime nas je Atlas pobliže upoznao u "dvojki") dodijeljena uloga pijuna. Naša je zadaća, i ovoga puta, još jednom dokazati tko je instinski bog rata. A nakon što je sam samcat pobio gotovo kompletnu postavu likova iz grčke mitologije, došao je red na Zeusa i braću bogove. Uloga titana u GoW-u III mnogo je veća i značajnija od običnog začinjavanja priče. Titani bi sada trebali predstaviti igraču evoluciju serijala jer su njihova golem leđa glavna mjesta radnje, zapravo leveli kojima ćemo se kretati dok se titani lagano penju Olimpom. Gotovo smo

leđa svakog, ili će se glavina odvijati na Gainim. A kad smo kod manjka informacija, s tim ćemo i završiti ovaj specijalni prilog. Iako igra u prodaju stiže za praktički nekoliko tjedana, Santa Monica Studios se ne želi zamarati ničim drugim osim razvojem igre na kojoj ionako rade prekovremeno, dok su materijal za promociju sveli na demo koji nas poput vlastite sjene prati po sajmovima još od posjeta L.A.-u. No koliko nas to iritira jer si nikako ne možemo uskratiti vrijeme iščekivanja, na neki način smo sretni jer ovako nismo dobili nikakve velike spoilere kao što to Capcom često zna napraviti tijekom promocije, niti smo bombardirani nebitnim informacijama. Ne želimo se ponavljati i raditi copy-paste uvida ovog teksta, no



NOVA ENERGIJA God of War III je prepun novih detalja, efekata i boja

BOSSOVI Golemi bossovi zaštitni su znak serijala



UPGRADE Oružja ćemo i ovaj put unaprijeđivati na klasičan godofwarovski način, prikupljanjem i žrtvovanjem crvenih orbova



jedini razlog egzistencije ovog priloga krije se upravo u našim do neba visokim očekivanjima koja opravdavamo već spomenutom činjenicom, tom da su igre God of War i danas crme de la

crme žanra i ponos igračke industrije. Već 19. dan sljedećeg mjeseca zaigraćemo vjerojatno najvažniji Sonyjev naslov u 2010. godini. **Darko Botić**

www.gameplay.hr



24 Transformers: War for Cybertron



25 Crysis 2

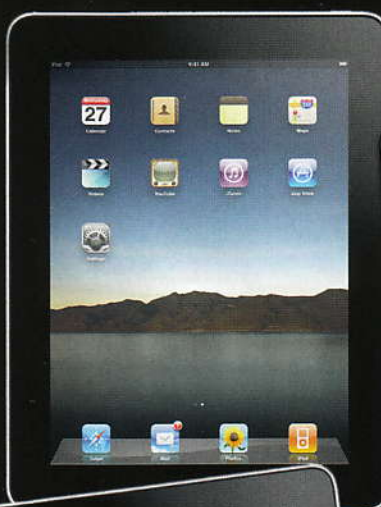


26 Warhammer 40,000: DoWII - CR



APLIKACIJE I IGRE

Na AppStoreu postoji već više od 140.000 aplikacija spremnih za iPad – što je Apple snažno naglasio na svom predstavljanju



SVE JE U SADRŽAJU

Značajan broj izdavača podržao je iPad a New York Times će svoj sadržaj distribuirati kroz posebnu aplikaciju koja će objedinjavati tekst, slike i video



“Nema iznenađenja. To je samo veći iPod Touch”
(SATORU IWATA, predsjednik Nintendo)

NE MOŽE BEZ TEKSTA

Virtualna tipkovnica koja se pokazuje po potrebi prilično je velika a o ugodnosti ćemo zaključivati kad je isprobamo



VEĆE JE ZABAVNIJE?
Iako sve igre s iPhonea rade na iPadu, ne znači da će ih biti jednako ugodno igrati

iBOOKS Specijalna aplikacija za kupnju i čitanje digitalnih knjiga ponajviše zabrinjava proizvođače Kindlea i sličnih e-readera



igara, kako onih koje su kreirane za iPhone, tako i prototipa igara napravljenih isključivo za iPad. Naime, sve će aplikacije s iPhonea raditi na iPadu – u smanjenom prikazu kako bi izgledale kao u originalu ili povećanom prikazu koji koristi cijeli ekran. Ekran sposoban detektirati još više dodira odjednom od iPhonea i iPoda, k tome u većoj rezoluciji, znači sasvim nove mogućnosti za kreatore igara, ali zbog činjenice da iPad nije moguće držati u jednoj ruci način kontrole ipak će biti značajno drukčiji nego na Appleovu mobilnom telefonu.

IPAD - I ŠTO SAD

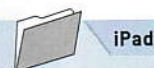
Prvi modeli iPada (opremljeni samo podrškom za Wi-Fi umrežavanje) pojavit će se u prodaji krajem ožujka, a mjesec dana kasnije stižu i oni s podrškom za 3G mrežu. Iz hrvatskog predstavništva za sada ne znaju reći da li se taj datum odnosi i na Hrvatsku. No sasvim je sigurno da će svi proizvođači koji za ovu godinu spremaju svoja tablet računala morati dobro razmisliti o njihovim cijenama jer Apple je svoju spustio toliko nisko da nitko nije siguran da li će na najjeftinijim modelima uopće zaradivati. To je strategija koja pokazuje da kompanija želi stvoriti tržište za svoj proizvod a ne, kao do sada, ubirati visoku maržu za kvalitetu iznad prosječne ponude.

Od aplikacija za iPad, Apple je predstavio svoj poslovni paket iWork sasvim prilagođen novom sučelju a vidjeli smo i vrlo zanimljiv i moćan program za crtanje Brushes. Također je objavljen i cijeli paket razvojnih alata koji programerski studiji već sada mogu koristiti da počnu razvijati aplikacije za iPad ili nadograđivati postojeće iPhone aplikacije kako bi iskoristili veći ekran i druge funkcije novog uređaja. Reakcije izdavača za sada su pozitivne, no dok prodaja ne počne i ne stvori se poveći broj vlasnika iPada, teško da možemo očekivati da se za njega počnu proizvoditi zanimljive i pažnje vrijedne igre. No ako nađe svoje tržište, iPad bi mogao biti vrlo zanimljiva platforma na kojoj bi funkcionirale najrazličitije vrste trenutačno poznatih kao i

iWORK Appleov odgovor na Microsoft Office sasvim je solidan paket aplikacija, a iPad verzija posebno je prilagođena kontroli dodirnom



sasvim novi tipovi igara. A s obzirom na to da ove godine ne očekujemo izlazak novih konzola, upravo bi iPad mogao biti sljedeća platforma koju ćemo dodati na popis onih za koje igre opisujemo u Gameplayu. **GP**



iPad

iPlus iMinus

IAKO SU PRVA iskustva korištenja iPada – jer izabrani novinari imali su priliku isprobati testne uređaje na prezentaciji – odreda pozitivna, prema onom što o njemu znamo ostaje još mnogo neodgovorenih pitanja, sumnji i očekivanja. Skupili smo tako ovdje najznačajnije pozitivne i negativne činjenice koje mogu utjecati na korisnost iPada, a koliko će važna biti svaka od njih ovisi o vašim individualnim potrebama i namjeni za takvo računalo.

+
Koristi AppStore
Pokreće iPhone naslove
Superioran prikaz digitalnih knjiga
Atraktivna cijena osnovnog modela
Dugo trajanje baterije
Prijenosno grupno igranje

-
Nema multitaskinga
Nema ugrađenu kameru
Nema USB port
Nema podršku za Flash
Nema utor za memorijske kartice



Damir Đurović

Novi Battle.net i StarCraft II beta

BLIZZARD JE POČETKOM veljače konačno javno demonstrirao novu, funkcionalno i estetski odlično riješenu verziju Battle.neta koji će u budućnosti biti centar u koji će se integrirati sve njihove sadašnje i buduće igre. Nekoliko dana kasnije konačno je stigla i vijest kako do kraja ovog mjeseca počinje toliko dugo priželjkivana StarCraft II multiplayer beta!



Star Wars The Old Republic tek u 2011.

ELECTRONIC ARTS I BOWARE prvi put su izišli sa službeno najavljenim okvirnim datumom izlaska svojega velikoga MMORPG-a. Star Wars The Old Republic neće izići tijekom godine kako se očekivalo. Na to ćemo nažalost morati pričekati do ranoga proljeća 2011. Dobra vijest je da je beta testiranje planirano još uvijek za ovu godinu.



APB krajem ljeta?

U NEDAVNOM financijskom izvješću za investitore Electronic Arts objavio je još jedan super interesantan podatak za sve MMO fanove. Njihov APB (All Points Bulletin) mogao bi se pojaviti već krajem ljeta. Potvrda i dalje postoji samo za PC verziju igre, a verzije za konzole još se uvijek razmatraju. Službenu potvrdu datuma izlaska očekujemo najkasnije do GDC-a u San Franciscu krajem veljače.



Transformers: War for Cybertron

[PS3 / X360 / PC / Wii / DS]

TRANSFORMERI na kakve nismo navikli

Budite bez brige, Michael Bay nije umiješan u ovaj projekt

ATARIJEV TRANSFORMERS S PlayStationa 2, koji smo igrali 2004., još uvijek pamtimo kao najbolju igraću adaptaciju jednog od najpopularnijih crtanih serijala ikada. Nakon teških promašaja u vidu igara razvijenih na temelju filmske licence, netko napokon uviđa patnju fanova i uskače u pomoć. Developer High Moon Studios izjavljuje kako je Transformers: War for Cybertron doista namijenjen igračima fanovima, a u ovoj fazi ranih najava sve djeluje kao da govori istinu. Ono što nas najviše

privlači jest spoznaja da se radnja ovoga puta ne odvija na Zemlji, nego na Cybertronu, tik u vrijeme zadnjih godina milijunskog rata Autobota i Decepticon. Pozdravljamo opciju biranja dviju različitih kampanja i igranja u ulogama objiju zaraćenih strana, dok ćemo na početku svake misije birati jednog od tri transformera za igranje. Transformers: War for Cybertron bit će punokrvna linearna akcijska igra koju sam developer uspoređuje s Gears of Warovom, a u prodaju bi trebao stići već krajem lipnja.



TRANSFORMERI U igri će biti prisutni svi poznati transformeri prve generacije



STARI RIVALI Optimus Prime i Megatron u sceni koja nagovještava spektakularnu blisku borbu



PRIME DESIGN S obzirom na to da se igra odvija u vrijeme prije njihova dolaska na Zemlju, razlika u dizajnu transformera je očita

GP flash!

Biowareovci su potvrdili da rade na Dragon Ageu 2 te da trenutačno najviše vremena posvećuju unapređenju grafičkog enginea



Lost Planet 2

[likovi samo za X360]



SMRTONOSNI TANDEM Hoće li uopće, i na koji način, biti implementirani u priču Lost Planeta 2, pitamo se

Lost Planet feat. Marcus & Dom

Ultimativna kolaboracija

SCENA JE SLJEDEĆA: na prostranoj ledenoj površini vojnici iz Lost Planeta 2 vode tešku i očajničku bitku protiv golemog Akrida. U zadnji moment iz sigurne ih smrti spašava nadolazeći heli, iz kojeg iskaču dva neobična lika; počinju sprintati, kamera je spuštена u razini njihovih bokova, a sve nas nekako podsjeća na Gears of War i polako gubimo orijentaciju. Sekundu nakon toga, sve biva jasno. Ta dva lika doista jesu iz Gears of Wara, i to Marcus i Dom osobno. Ova nam kolaboracija dviju poznatih franšiza nije pretjerano jasna, a pogotovo ne logična, zbog čega se brinemo o Lost Planetu 2, no vrlo je jasno da je Microsoft bio posrednik, čime si je priskrbio jednu nesvakidašnju ekskluzivu. Uzimajući u obzir broj fanova objiju franšiza,

uvjereni smo da će im se isplatiti.



DOM je toliko macho da mu ni u kratkim rukavima ne smeta polarna temperatura

Trinity: Souls of Zill O'll

[PS3]



KIKLOP S golemim se bossovima, poput ovog kiklopa, nikada nismo susreli u DW-u

Novi proizvod KOEIJA i OMEGA FORCEA

Još jedan prikriveni spinoff Dynasty Warriorsa ili nešto originalno?

UNATOČ ČINJENICI DA nosi jedan od najmanje dojmljivih i nametljivih naziva, Trinity: Souls of Zill O'll novi je projekt autora Dynasty Warriorsa. Iako smo gotovo 100 posto sigurni da ćemo dobiti još jedan naslov iz Warriors franšize u novome pakovanju, Koei ipak garantira kako nas očekuje pravi akcijski RPG. U igri ćemo biti u stanju naizmjenice upravljati s tri lika, a s jednog na drugog ćemo se prebacivati u bilo kojem trenutku igre, što nas opet asocira na Warriors Orochi. I sustav borbe bi trebao biti mnogo dinamičniji, te ponuditi mnoštvo kombinacija magičnih i melee napada, dok će navodnoj spektakularnosti pridonijeti uništiv okoliš i objekti. Tek se rijetki od nas iskreno vesele Trinityju, no promjenu u vrlo ustajalom serijalu objeručke ćemo prihvatiti. Trinity: Souls of Zill O'll izlazi ekskluzivno za PlayStation 3, a datum izlaska još uvijek nije obznanjen.

Prve KONKRETNE INFORMACIJE

Novi engine, nove platforme, novi scenarij, nova džungla

DOISTA JE TEŠKO povjerovati da smo još 2007. godine igrali originalni Crysis. Ne iznenađuje nas samo to kako vrijeme brzo leti, nego prije svega činjenica da je Crysis i po današnjim standardima jedna od vizualno najimpresivnijih i najdetaljnijih pucačina. No upravo je to minus koji ćemo Crysisu uvijek pripisivati, jer unutar te prekrasne sjajne ljuske skrivao se maleni, ni po čemu svjež, pogotovo ne ekstravagantni FPS koji je status hita stekao pomoću prostranog otvorenog svijeta i naprednog fizičkog enginea i modela destrukcije uz koje smo se najviše zabavili. Crysis 2 je bio neupitan, no već smo odavno znali da nastavak neće biti PC ekskluziva, jer Cevat Yerli (osnivač Cryteka) jasno je dao do znanja kako od toga nema kruha. Prva promjena koja dolazi do izražaja posve je drukčiji setting, koji se iz prašumskog, tropskog i zaleđenog transportira u urbano. Vrijeme radnje je 2023. godina, u kojoj su alieni okupirali veći dio Zemlje, a usporedo s time spomenute su i neke egzotične, no ratom devastirane i samim time

promijenjene lokacije s kojih ćemo tjerati tuđinsku gamad: Tokio, London, Rio i New York. Ono što nam se u Crysisu nikada nije sviđalo jest neinteresantna i šuplja priča, na čemu Crytek sada marljivo radi kako bi stvorili zanimljivu radnju koja će biti pobliže povezana s igračevim akcijama i atmosferom. Iako još ništa nije potvrđeno, najvjerojatnije ćemo igrati u ulozi Propheta, no nas više zanima koga ćemo, osim aliena, puniti olovom. Treća "karika" u tom ratu je potvrđena, a iako znamo da to neće biti Sjeverna Koreja, identitet nove nacije, ili možda rase, nije otkriven. Premda je još prerano za ikakve nagovještaje, trenutačno smo jako zadovoljni, pogotovo obećanjima da ćemo dobiti još raznolikije misije, veći broj opcija u pristupu svakom konfliktu, te otvoreniji svijet. Više informacija uskoro, a nadamo se i prvim screenshotovima iz demoa.



POSTAPOKALIPSA Ulice New Yorka čisti su pokazatelj ratnog kaosa

USA Tri godine su prošle od završetka prethodnika, a u međuvremenu je i silovita Amerika pala na koljena

FIZIKA Strah nas je pomisliti što će novi fizički engine sve biti u stanju

NANOSUIT Je tu, dakako, no trenutačno ni riječi o naoružanju

NANOSUIT

Nanosuit ostaje zaštitni znak Crysis, a u nastavku će doći do određenih izmjena. Ponovo su tu četiri moda specijalnog odijela - Armor, Power, Tactical i Infiltration - no u jednom izmijenjenom obliku, s Armorom kao iznimkom. Kao što vjerojatno primjećujete, Strength i Speed nisu prisutni, ali zato što su zajedno spojeni u Power, što nam se, ovako teoretski, čini dosta smislenije. Infiltration je zapravo Stealth, no koji ne bi više trebao biti onako "jeftin",

jer će ovoga puta zahtijevati sporije i tiše kretanje. Tactical je novi mod nano-odijela, koji igraču dopušta prikupljanje informacija i podataka o živim i mrtvim protivnicima, te oružju, a poslužit će i za markiranje objekata ili lokacija na radaru, što bi se moglo pokazati vrlo korisnim. Iako još uvijek nije obznanjeno na koji način ćemo to obavljati, Nanosuitove modove će biti moguće unaprijediti, dok će se svakim levelom otvarati nove mogućnosti odijela.

PRATITE NAS I NA:



Twitter - www.twitter.com/GPinfo



Facebook - www.facebook.com/gameplay.hr



Fallout New Vegas

[PS3 / X360 / PC]



CLOSE COMBAT Sada ćemo podjednako uživati i u bliskoj borbi zahvaljujući većem broju poteza

MUTANTI nasrću iz dima... poput nekog boy banda



NOVOSTI New Vegas nije ekspanzija, tako da dolazi s novom pričom, protivnicima, likovima, opremom i lokacijama



Bethesda je ustupila mjesto

...originalnim kreatorima Fallouta

FALLOUT 3 JE bez imalo sumnje jedna od naših najdražih igara u zadnjih nekoliko godina, koja nam je pojela jako mnogo slobodnog vremena, no za kojim ne patimo jer se isplatilo. Iako se ne radi o Falloutu 4, najavljen je svojevrsni nastavak, Fallout: New Vegas, koji možete shvatiti i kao spin-off. Obsidian

Entertainment je ovoga puta zadužen za razvoj igre, a riječ je o autorima Neverwinter Nights 2, KotOR-a 2 i nadolazećeg Alpha Protocola, no studio čine ljudi iz bivšeg Interplayeva Black Isle Studiosa koji su stvorili neke od najboljih RPG-ova svih vremena, kao što su: Fallout, Fallout 2, fantastični Planescape Torment, te Icewind Dale. FNV se razvija na tehnologiji Fallouta 3, gdje ćemo prvi put igrati s likom koji ne potječe iz Vaulta, a priča bi se trebala potpuno razlikovati od svega što smo iskusili u F3, fokusirajući se na borbu frakcija koje oskudijevaju zalihama električne energije i vode. Reputacija će sada imati mnogo važniju ulogu, pogotovo kad je riječ o odnosu triju zavađenih

frakcija, a dijalozi će biti obogaćeni novim opcijama koje se nadovezuju na sve igračeve skillove, što je čak i u teoriji prilično impresivno. Obsidian se u svakom pogledu ugledao i nadovezao na F3, no svaki je element igre začinio, primjerice: trgovanje je navodno smislenije i kompleksnije jer će sada i dijalozi igrati bitnu ulogu i igraču priskrbljivati ne samo dodatne iteme, nego i questove koji idu s njima; hladna oružja više neće biti dosadna zahvaljujući tome što će svako imati po jedan specijalni udarac. Nemamo nikakve predrasude o New Vegasu i iskreno mu se, kao fanovi Fallouta 3, veselimo, a zaigrat ćemo ga već tekuće godine.

Povratak Chaos Space Marinaca

Warhammer 40,000: Dawn of War II - Chaos Rising

Prva ekspanzija je već pred vratima

KADA PRIČAMO o Dawn of Waru II, onda pričamo o igri koja je munjevitom brzinom otišla u zaborav. Što je krenulo ukrivo, doista ne znamo, pa ćemo za sada krivicu svaliti na činjenicu da je potpuno novi smjer igranja odbio dobar dio stare publike koji su inicijalno samo željeli novi Dawn of War, a ne Company of Heroes prikriven Warhammerovim velom. Relic i dalje forsira svoju taktiku proširivanja igre, pa tako umjesto modernog odabira i nastavljanja izbacivanja DLC-ova poput The Last Stand, odlučuje se na potez stare škole i najavljuje ekspanziju. Sumnjamo da je zadnja, pa tako očekujemo još barem dvije-tri. Chaos Rising neće predstaviti nikakvu revoluciju serijala, no uvodi nekoliko značajnih noviteta koje će zagriženi fanovi zacijelo cijeniti. Ova standalone ekspanzija u prodaju stiže već 12. ožujka.

DVA SVIJETA

MAPE SU BITAN faktor svakog RTS-a, pogotovo u multiplayeru, dok je u singleplayeru važniji setting, kako bi se izbjegla monotonoost. Tri su okruženja već dostupna, a Chaos Rising će predstaviti i dva potpuno nova: spomenuti planet Aurelia i The Space Hulk. Ovo potonje je zapravo golemi demonski brod koji konstantno putuje iz Warpa i natrag, dok je Aurelia nakon tisuću godina zatočeništva u drugoj dimenziji poprimila izgled nestabilnog postapokaliptičnog urbanog središta prekrivenog ledom.



VJEČNI RAT

KAO ŠTO SE to jasno može zaključiti iz podnaslova igre, Chaos Rising će popratiti još jedan u nizu ratova između Space Marinaca i Chaos Space Marinaca. Radnja se odvija na Aureliji, domu Blood Ravena (heroja iz prošle igre - na slici), koji je na tisuću godina progutan u novu dimenziju, Warp, čiji su mještani uglavnom demoni Chaoisa. Možda vam ovo ne znači mnogo, no ako poznajete svijet 41. milenija, sasvim je dovoljan i tipičan zaplet za Dawn of War.



JEDINICE

CHAOS ĆE DAKAKO doći s kompletnim setom novih i u DoW-u II nevidenih jedinica, a i preostale rase dobit će unaprjeđenja u svojim redovima. Kod Space Marinaca su nam najzanimljiviji Librarians, koji imaju ubojite napadačke spelllove koje je moguće unaprijediti u razorne eksplozivne fireballove, dok će njihovi pasivni asistenti skillovi imati jako važnu ulogu u borbi protiv Chaoisa i drugih novih jedinica. Imat će i vrlo važnu ulogu u singleplayeru, jer jedan od njih, Jonah The Librarian, bit će novi heroj kampanje.



CORRUPTION SYSTEM SHVAĆAMO kao najznačajniji novitet igre, koji zapravo predstavlja novu dimenziju u igranju kampanja. Riječ je o moralnome kompasu, koji će biti prisutan u svakoj misiji, a čiji će se ishod reflektirati na nekoliko faktora: od smjera unaprjeđivanja jedinica, do različitih završetaka kampanje. Corruption System igraču nudi priliku da, primjerice, Space Marinece pretvori u Chaos, što znači da je zlo u biti izbor, a ne nekakav predodređeni događaj koji bi se pojavio kako bi začinio igru. Ovakoga puta, sve je na igraču.



NOVITETI

OSIM ŠTO ĆE ponuditi dvije potpuno nove singleplayer i kooperativne kampanje, DoWII:CR će napraviti nekoliko značajnih koraka prema naprijed, uključujući i povećanje maksimalnog broja levela s 20 na 30. Usporedo s time, trebali smo dobiti hrpu novih i jačih predmeta, kao i skillova koje ćemo dodijeliti svojim herojima i jedinicama. Uzimajući u obzir i veći broj itema, ne iznenađuje podatak da je inventar proširen, što će se pokazati vrlo korisnim zbog novih jedinstvenih itema koji su specifično namijenjeni samo određenoj vrsti jedinica.



NOVA VERZIJA, STARI KONTINENT

NEKE NAM PROMJENE u odnosu na originalni DoW nikako nisu odgovarale, no zbog drugih je DoW II i dobio tako visoku ocjenu. Jedna od takvih su sjajno implementirani RPG elementi koji će ovoga puta biti još kompleksnije razrađeni, prije svega zahvaljujući opširnijem stablu za skillove (skill-tree) koji je obogaćen novim sadržajem, a svi će heroji, pa i različiti tipovi jedinica, imati specifične sposobnosti, što bi trebalo značiti da možemo očekivati još kvalitetnije doraden taktički pristup konfliktima.



PUT U JUŽNOAFRIČKU REPUBLIKU počinje već u travnju

Uskoro će nam se pružiti prilika da prepravimo prošlost i odvedemo Hrvatsku do finala

NOVO JE SVJETSKO nogometno prvenstvo pred vratima, nogometna groznica već se počinje osjećati u kostima, a u skladu s time EA standardno najavljuje službenu igru natjecanja. Mi ovo tradicionalno shvaćamo kao uskraćivanje vremena do sljedeće Fife, a s obzirom na to da će se u igri pojaviti svih 199 reprezentacija iz kvalifikacijskog razdoblja, bit ćemo u stanju i Hrvatsku odvesti do vrha. Najavljen je klasični set poboljšanja, od unaprijeđene umjetne inteligencije protivnika, kvalitetnijeg igranja obrane, indirektnih kontrole nad

golmanom, preko povećane razine realističnosti, kako igračke, tako i vizualne, do manje korisnih noviteta poput novih animacija žongliranja lopte i slično. Broj obećanih poboljšanja je znatno veći od navedenih, što ćemo obraditi u idućih nekoliko brojeva, no sada imamo mjesta samo spomenuti kako se 2010 FIFA World Cup neće pojaviti na PC-ju. Alternativa na toj platformi je mnogo manje perspektivan downloadable naslov znan kao FIFA Online, čijoj se zatvorenoj beti možete pokušati pridružiti već sada putem službenih stranica.

GP flash!

Za manje od pet mjeseci trebalo bi početi otvoreno beta testiranje Civilizacije na Facebookovoj mreži

Dead Space 2

[PS3 / X360 / PC]



DEMONSKA DJECA
Klasični klišej horora

SVEMIRSKA ODISEJA Isaaca Clarkea se nastavlja

Unaprijeđeni i još više akcijski nastojen Dead Space

PREMA NOVIM IP-ovima se uvijek odnosimo s određenom razinom rezerviranosti, pogotovo ako je riječ o prvom survival horroru EA-ova studija. Sada je taj studio preimenovan u Visceral Games, za koji svi znaju, što su zaslužno postigli odličnim Dead Spaceom, koji nas je vratio u zlatno doba survival horrorra, straha i tjeskobe. A kako stvari stoje, Visceral Games se nastavkom gotovo potpuno lišava klaustrofobične atmosfere, konstantnog opreza

i osjećaja inferiornosti, jer, kako izvršni producent Steve Papoutsis, kaže: "Isaac Clarke će ovoga puta biti superioran, pogotovo u trenucima kada pronađemo novo oružje." Dead Space 2 će se držati provjerene igračke formule, pa će se tako i zabavno strateško sakaćenje vratiti, dok će borba biti začinjena novim oružjima, što potvrđuje direktniji akcijski smjer nastavka. Dead Space 2 bi trebao izići krajem ove, odnosno početkom sljedeće godine.

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

broj 88 u prodaji od 17. ožujka

JOŠ MALO!

*** God of War III**

Izidite na svjež zrak, zagrlite drvo i meditirajte...
dok još imate vremena!



BOG ŽUJE

Nаш ponajveći
HardCore fancy-fan
Stipe u epizodi:
Kako je nestala piva
iz špajze



IGRAT ĆEMO JOŠ I:

Battlefield: Bad Company 2 / Final Fantasy XIII / Napoleon: Total War...

GP most wanted

1. Final Fantasy XIII
Square Enix [PS3 / X360]
Određeni pojedinci koje nećemo imenovati već nas tjednima maltretiraju s My Hands Leone Lewis... što ne znači da ne maltretiramo Square svaki dan u potrazi za review codeom



2. God of War 3
SCE [PS3]
Đuro se sprema na obračun s Kratosom, ovih dana se vraća u teretanu, hoće li uspjeti nabaciti veće pločice na vrijeme?



3. Red Dead Redemption
Take 2 [PS3 / X360]
Izvadili smo šubare iz naftalina i već danima vježbamo rukovanje lasom, skok iz galopa i lov na bizone!



4. StarCraft II
Blizzard [PC]
Konačno, konačnooooo... prokletu čekanju koje nas je izludjelo je gotovo, ovaj mjesec igra ide u betu, u kojoj nema šanse da ne sudjelujemo, a izlazi najkasnije na ljeto!



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP foto



40

Kane & Lynch 2: Dog Days

Psihopat i ubojica u svojem novom akcijsko divljačkom pohodu!



S obzirom na to da je mnogo značajnih videoigara s prošle blagdanske sezone odgođeno na ovo proljeće, već smo pročitali nekoliko mišljenja o tome da će "ožujak 2010. nadoknaditi ono što je industrija videoigara propustila zaraditi u 2009.". No ne vjerujemo u to. Kad ljudi manje troše, manje kupuju i videoigre pa jednostavno neće odjednom poludjeti bacajući novac na sve što dolazi u šarenom paketu samo zato što je proljeće u zraku. Doduše, istina je da će upravo u ožujku u prodaji biti većina igara za koje prikaze i recenzije čitajte u ovom broju, kao i neke koje najavljujemo već neko vrijeme, pa ako ste čekali trenutak kada će ponuda biti najveća a odabir najteži, uskoro će doći vaš dan. Nama je pak ožujak zanimljiv jer u njemu starta sezona sajмова videoigara, s Games Developers Conference u San Franciscu koji počinje 9. ožujka. Naime, već nam je polako dosta najavljivati igre koje se odgađaju po tko zna koji put - želimo malo svježeg materijala a sasvim smo sigurni da će ga GDC donijeti sasvim dosta, i oduševiti nas novim naslovima koje ćemo igrati sljedeće godine. U ovomjesečnom Fokusu donosimo samo naslove koje ćemo igrati ove godine, no to ne znači da oni neće biti dobri. Ali mi uvijek želimo više...._Berislav Jozić

32 _ Skate 3

34 _ NIER

36 _ Clash of the Titans

38 _ Quantum Theory

40 _ Kane & Lynch 2: Dog Days

GP foto



34

NIER

Novi Squareov pokušaj križanja žanrova i stilova



TIMSKA IGRA Prvi put u jednoj skaterskoj igri se ni na trenutak nećemo osjećati usamljeni

Nova sezona skateboardanja počinje već u svibnju

Skate 3

Nakon debakla Tony Hawk: Ridea, skateri bi opet trebali doći na svoje

IZLAZI SVIBANJ ŽANR SPORT IGRAČI 1-12 PROIZVOBAČ EA BLACK BOX IZDAVAČ EA
HTTP://www.ea.com/games/skate-3 PLATFORME PS3 / X360

Iako će mnogi zasigurno ovo shvatiti kao tipično EA-ovo sezonsko štancanje nastavaka sportskih igara, fanovi skateboardinga se ipak imaju čemu veseliti jer i ove će godine zaigrati najnoviju i unaprijeđenu verziju najbolje, i zadnje dvije godine jedine prave, simulacije skejtanja. Ne bismo htjeli trčati pred rudo, no bude li Skate 3 upola poboljšani i zabavan kao njegov prethodnik u odnosu na original, sumnjamo da ćemo dobiti ista manje od očekivanog. No što se uopće nakon sjajnog prethodnika može promijeniti nabolje a da je dovoljno primjetno, relevantno i primamljivo staroj i novoj gardi igrača? EA Black Box ovoga puta cilja na multiplayer. Istina, multiplayer kao takav nije ništa revolucionarno u serijalu, no prema svemu sudeći u Skateu 3 će biti mnogo više od obične opcije. Iako odluku da se kompetitivno

FACT TABLICA

- _ naglasak na timsku igru
- _ novi kompetitivni i kooperativni timski modovi
- _ obogaćena online komponenta
- _ brojne kreacijske mogućnosti
- _ novi grad, nove lokacije

i kooperativno igranje eksponira naklonom pozdravljamo, željeli bismo da blackboxovci ne zaborave da je upravo pristupačnost jedan od glavnih razloga zbog čega se Skate nije približio široj publici. Smatramo da se rješenje tog problema krije u vrlo jednostavnom implementiranju kvalitetnijeg i opširnijeg tutoriala u obliku potvrđenog Skate.Schoola.

TEAM PLAY

Brian Lindley, jedan od producenata iz EA Black Boxa, želi naglasiti kako Skate 3

NOVA RAZINA KOMPETITIVNOSTI

PREMDA SU PREDSTAVLJENA samo tri, Skate 3 će ponuditi nekoliko novih modova, dok će svi stari biti prilagođeni timskoj igri. Jedan od najzanimljivijih i najpopularnijih modova prethodnika, naziva One-Up, temeljit će se na istim pravilima, no s razlikom da ovoga puta članovi jednog tima moraju istodobno na određenoj lokaciji u zadanom roku nadmašiti suparnički klan. Own the Lot

će pred oba tima staviti tri određena izazova koja moraju obaviti na specifičnim lokacijama, a pobjednički tim je onaj čiji članovi prvi završe sve izazove. Domination je potencijalno najzanimljiviji od svih prezentiranih, praktički je skaterska verzija istoimenog moda iz raznih pucačina, no u ovom slučaju igrači ne zauzimaju lokacije, nego elemente, objekte i rampe većim brojem bodova od suparnika.



MODOVI Sasvim smo zadovoljni najavljenim modovima i ponudom, no bili bismo zadovoljni i kad bi blackboxovci najavili samo povratak Hall of Meata, da budemo iskreni...

LOKACIJE Nove i stare lokacije, u sklopu Port Carvertona, najvećeg grada u serijalu do sada



FR3SH Svaki snimljeni materijal, svaku vlastitu kreaciju moći ćemo podijeliti s drugim članovima Skate 3 zajednice



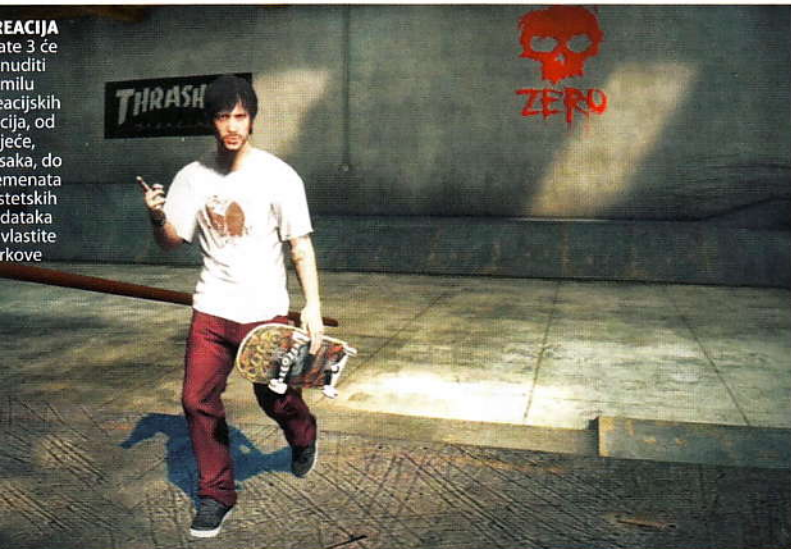
TUTORIAL Skate.School će se napokon pojaviti u igri, a riječ je o trening modu koji bi sve manje iskusne igrače trebao podučiti osnovama, ali i naprednijim trikovima Skatea 3



definitivno neće biti isključivo online/multiplayer igra, iako je to fokus na kojem se ovim nastavkom žele zadržati. Još uvijek ćemo na raspolaganju imati sve modove, uključujući i središnji Career, kojima ćemo skejtati solo. No Lindley nastavlja i kaže da je njihov cilj da ohrabre i nagnaju igrače na timsko igranje, bilo to offline, online, pa čak i u singleplayer modovima. Sve ono što

smo radili i ranije, ponovit ćemo i u nastavku, no s vrlo važnom razlikom - ovoga puta cilj je formirati skaterski tim i dovesti ih do vrha. Način na koji će to funkcionirati najjasnije bi bilo usporediti s persistent sistemima u brojnim RPG-ovima i pucačinama, što u prijevodu znači da ćemo kompletnu karijeru biti u stanju igrati kooperativno ili solo, dok će sva dostignuća igrača biti vezana za

REAKCIJA
ate 3 će
nuditi
milu
reacijskih
cija, od
jeće,
saka, do
menata
stetskih
dataka
vlastite
rkove



GRAD je ovoga puta dosta življi i prirodniji

vlastitu igru, a ne zasebnu i odvojenu spremeljenu poziciju. Dakle, tijekom prelaska osobnog Careera u suradnji s AI skaterima, vaši prijatelji se u bilo kojem trenutku mogu spojiti i zamijeniti uloge AI-a vlastitim likovima. Način na koji ćemo se spajati je ono što nas trenutačno zabrinjava. Jer rečeno nam je da će se timovi sastojati od samo 12

igrača, dok ćemo se uglavnom spajati na slobodna mjesta suigrača iz tima, umjesto s potpunim strancima. Ono što nas konkretno brine jest potencijalno malen kapacitet igrača po timu, jer mi ćemo uvijek radije zaigrati s prijateljima, nego s neznancima, što neće biti moguće ako su sva mjesta na "friends" listi zauzeta. Ovo je tipični problem svake timske multiplayer komponente, koji će se rješavati tradicionalnim putem - komunikacijom i dogovaranjem. No opet, mi bismo htjeli nešto praktičnije i brže.

KLASIKA

Baš kao i prethodnik, Skate 3 će ponuditi klasičnu paletu poboljšanja i noviteta koji su zapravo samo unaprijeđene verzije prijašnjih napola realiziranih ideja. Iako još uvijek nije prikazan ili demonstriran, mod u kojem kreiramo vlastiti skaterski park bi trebao biti veliki hit u communityju koji se

IZAZOVI Skate 3 uvodi brojne nove izazove i multiplayer modove koji će vrlo vjerojatno predstaviti malu revoluciju kompetitivnog igranja skateboarding simulacija



SPOMENICI Blackboxovci su se doista zabavljali prilikom kreiranja lokacija Port Carvertona, pa ćemo tako vidjeti brojne nove arhitektonske konstrukcije, statue, spomenike i slično

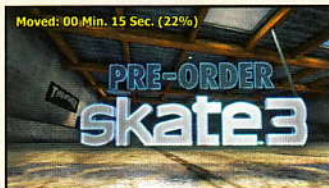
i s vrlo ograničenim dosadašnjim mogućnostima dokazao kao vrlo kreativan i osebujan. Ovoga puta ćemo biti u stanju podizati nove terene i modelirati ih do najsitnijih detalja brojnim elementima, rampama i estetskim dodacima. Oni rijetki koji su ovaj mod nakratko isprobali tvrde

da je kompleksniji, ali i pristupačniji za korištenje od onog u zadnjem "normalnom" Tonyju Hawku. Svi popularni modovi iz prethodnika će se vratiti i u drugom nastavku, a s obzirom na novi timski fokus, kompetitivno igranje će ovoga puta dobiti novu dimenziju, budući da ćemo se sada natjecati sa suigračima protiv suparničkih timova. Više o demonstriranim novim modovima pročitajte u okviru. Skate 3 će, dakako, donijeti i nekoliko novih (pretpostavljamo i timskih) poteza, mogućnosti tijekom vožnje i trčanja, te nove lokacije. Port Carverton je novi grad kojim ćemo skejtati, a osim što će se sastojati od brojnih novih lokacija, predstaviti će i spoj onih otprije poznatih. Port Carverton izgleda vrlo primamljivo i živo, građani i vozači djeluju prirodnije, lokacije su dizajnirane detaljnije, a sada se navodno neće osjećati kao odvojeni dijelovi jedne goleme mape, budući da je mnogo pažnje posvećeno transparentnom spajanju svake lokacije. Iako smo još u startu dali do znanja kako se Skateu 3 jako veselimo, još uvijek se ne usuđujemo nagovještavati bilo što dok se ne uvjerimo u funkcionalnost timske multiplayera i proširene online komponente. Do tada, do svibnja točnije, opet se vraćamo Skateu 2 i lagano zagrijavamo. **_Darko Botić**

DVIJE ZANIMLJIVOSTI

SAMO UKRATKO, NEKOLIKO informacija koje bi mogle zainteresirati fanove. Kao prvo, EA Black Box na velika vrata najavljuje povratak jednog od najzabavnijih modova serijala, Hall of Meat, no u jednom brutalnijem i bolnijem izdanju, a ovaj put ćemo prilikom pada biti u stanju manevrirati umrtvljenim tijelom lika.

Druga stvar tiče se preordera igre, točnije naše preporuke da se na takav potez odlučite samo u slučaju da ste zagriženi fan i da ste uvjereni kako Skate 3 vrijedi uložnog novca, jer sve što ćete preorderom dobiti jest jedan ekskluzivni skate park, koji će ionako zasigurno netko kopirati čim se dočeka kreacijskog moda.



PREORDER Napraviti preorder samo zbog jednog jedinog skate parka baš i nije osobito primamljiva ponuda

GP FOCUS

Očekujemo standardno kvalitetno i zabavno singleplayer iskustvo, no Skate 3 doista ima potencijal da započne evoluciju žanra u smjeru online multiplayera.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

FOTO NAJAVA

piše **_Darko Botić**

NIER

Square Enix očito ne želi biti poznat samo po RPG-ovima pa obogaćuje svoj portfolio i ovim akcijskim hibridom

IZLAZI 23. TRAVNJA PROIZVOĐAČ CAVIA IZDAVAČ SQUARE ENIX [HTTP://www.niergame.com/](http://www.niergame.com/)
PLATFOME X360 / PS3

Za Nier smo inicijalno saznali još prije prošlogodišnjeg E3-ja, kada smo ga prvi put i spomenuli, a pažnju nam je istog momenta privukao zbog činjenice da ga je najavio veliki Square Enix. Praktički do nedavno o Nieru nismo znali ništa konkretno, ništa što bi nam dopustilo da budućnost projekta stavimo u neku perspektivu. Nier nam je od prvog prikaza djelovao kao klasični moderni hack & slash naslov, no sa stilom i atmosferom koji bi se mogli najslikovitije okarakterizirati kao - kako to neki naši forumaši imaju običaj reći - "japanski". No mi smo ga opet upamtili kao "onu igru koja će se pojaviti u nekoliko praktički identičnih izdanja, ali s različitim imenima".

OPET VIRUS



PRICA NAS, barem u svojoj opisnoj sažetoj varijanti, nije pretjerano zainteresirala, čisto iz razloga jer smo se sličnih scenarija doista zasitili. Dakle, Nier je potencijalno neoriginalna priča o istoimenome junaku koji svoju kćer (odnosno sestru u verziji Replicant) pokušava izbaviti iz ruku opake mračne kuge koju je prouzročio virus koji je gotovo sve ljude na svijetu preobrazio u gadne, napasne demonske spodobice Shades.

HACKNI ME, SLASHNI ME



ONO MALO NOVINARA koji su je imali priliku zaigrati, ili barem biti u prostoriji u kojoj se odvijala demonstracija, većinom su usporedili igru s Kingdom Heartsom kada je tema sustav borbe. No developer Cavia nas uvjerava kako će (bez direktne usporedbe s KH-om) Nier biti mnogo kompleksnija igra nego se nadamo, te više akcijski orijentirana nego je to do sada prikazano. Kombinacija osnovnih poteza držanjem i pritiskanjem tipki, te brojnih magija, mogla bi nagovijestiti čak i nešto originalnije.

OBRAZLOŽENJE



NIER GESTALT

ODMAH JE U startu potrebno znati kako će se Nier doista izdati u nekoliko različitih "formata", no zapravo se radi o konfuznome potezu developera koji jednostavno nema smisla. Ako nakon ove najave nastavite pratiti razvoj igre, nemojte da vas naslovi Nier, Nier Gestalt i Nier Replicant zbunjuju. Riječ je o potpuno istoj igri, no s razlikom da verzija Replicant izlazi samo u Japanu kao PS3 ekskluziva i u kojoj je glavni lik mlađi i ženstveniji (za promjenu, je l'). Verzija za X360 u Japanu će se zvati Gestalt a ista takva (i jedina) izići će u Europi i Americi za obje konzole, pa će se radi pojednostavnjenja jednostavno zvati Nier. Zaboga!



NIER REPLICANT

AKCIJSKI RPG



Florist

How about some seeds for planting? Everyone loves a new garden!

AKO JE IKOJOJ igri nedopuštena snimka sa zatvorene demonstracije štetila, onda je to Nier, koji je nakon kratkotrajnog videoprikaza s TGS-a 09 dobio uglavnom loše kritike igrača, zahvaljujući groznom uvodnom levelu. No iako se tada činio kao vrlo dosadan i neoriginalan hack & slash, zapravo bi trebala biti riječ o vrlo izazovnom i mogućnostima bogatom akcijskom RPG-u u kojem ćemo uz niz bazičnih i naprednih poteza rukovati i raznim magijama, skillovima i drugim RPG-ovskim blagodatima poput dijaloga s NPC-ima, preuzimanja i obavljanja questova, borbi protiv bossova i sličnog.

THE GRIMOIRE WEISS



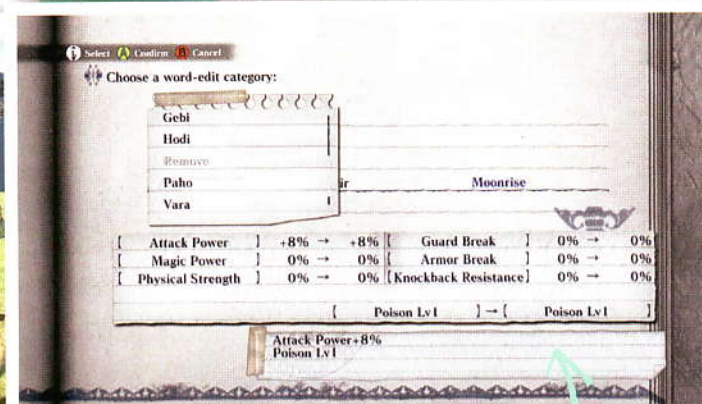
Ha! These foes are hardly worthy of our steel!

Grimoire Weiss

JOŠ JEDAN OD prethodno pogrešno stečenih dojmova tiče se upravo akcijskog dijela igre, koja prvi pogled doista izgleda kao tipični današnji hack & slash. Upravo smo zbog toga više no ugod iznenađeni nedavnim prikazom magične knjige znane kao The Grimoire Weiss, predmeta koji će Nier uvijek držati uz sebe, a koji mu omogućuje bacanje brojnih magija različitih namjena, efekata i načina izvođenja. Da li se to odnosi samo na animacije, ili ćemo ih možda koristiti na različite načine, ili pak specifičnom kombinacijom kontrola, još uvijek ne znamo.



KAD U UVODU kažemo da je atmosfera igre vrlo japanska, prije svega mislimo na to da nije... pa... svakidašnja. Iako preferiramo originalnost u igrama i kad je o vizualnom stilu riječ, Nier nam se još uvijek ne sviđa osobito. Ne izgleda loše, no konstantno tmurna atmosfera i monoton dizajn protivnika i okoliša ne idu u prilog atraktivnosti prezentacije.



UZ MAGIČNU KNJIGU... erm... magija, Nier će činiti još jedan originalan sistem, znan kao Word Edit. Naime, koliko god to bizarno izgledalo, eliminirati protivnici će s vremena na vrijeme ostavljati "riječi" koje možete shvatiti kao iteme koji na specifičan način poboljšavaju funkcionalnost oružja, magija attack Power+8% skillova. Na svako je moguće spojiti do dvije riječi. Iako nije poznato da li će takva sparivanja rezultirati karakterističnim kombinacijama, Cavia tvrdi da će riječi biti više od stotinu.

FOTO FINIŠ

VJEROJATNO JEDINI SEGMENT Niera koji nas iskreno impresionira su borbe protiv bossova. Još uvijek nijedna nije javno demonstrirana, niti je razvojni tim opisao mehaniku ijedne, no u svakom slučaju izgledaju epski. Ipak, koliko god bossovi bili interesantnije dizajnirani od ijednog drugog protivnika i lika, te koliko god borbe bile goleme i dugotrajne, još uvijek ne znamo da li će, i do koje mjere, biti izazovne i kompleksne. Što je zapravo pitanje koje se nameće u svakom pogledu na

Nier o kojemu još uvijek ne znamo onoliko koliko bismo htjeli. Trenutačno smo prema projektu relativno ravnodušni, te prije prve konkretnije medijske eksponiranosti ne želimo iznositi nikakve nagovještaje. Unatoč činjenici da igru razvija Cavia, japanski razvojni tim čiji radovi ne uživaju mnogo kredibiliteta izvan Japana, pa ni u njemu, Nieru ćemo pružiti šansu, čisto zato što smo vječni optimisti, pa se i ove godine nadamo još jednom svojevrsnom Demon's Soulsu.

SKOK NA GLAVU OK, vidimo Naravno, ne svoju, nego tuđu



U potrazi za inspiracijom klasika je nepresušan izvor

Clash of the Titans

Kad Japanci rade igru prema filmu koji je Francuz snimio po grčkoj legendi...

IZLAZI 26. OŽUJKA ŽANR AKCIJA IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ GAME REPUBLIC
IZDAVAČ NAMCO BANDAI HTTP://www.gamerepublic.jp/ PLATFORME PS3, X360

FACT TABLICA

- _ bazirana na istoimenom filmu snimljenom na legendi o Perzeju
- _ 15-satna samostalna avantura te više od 100 nezavisnih misija
- _ kooperativna igra udvoje
- _ više od 80 različitih oružja i 100 vrsta neprijatelja

Naime, u filmu će upravo ona biti na meti opakog podzemnog Disneyjeva psa, pa će se naš junak zaputiti u rudnik da okuša sreću protiv raznovidnih demona koje hollywoodski i japanski dizajneri zamisle kad im kažete "stara Grčka".

OD KREATORA SLAVNIH POKUŠAJA

Ako je sve ovo bilo pomalo zbunjujuće, razlog je naše klasično obrazovanje koje nas pomalo sputava u pjevanju hvalospjeva igri čija je tema slobodna interpretacija filma labavo baziranog

Legenda o Perzeju jedan je od rjeđe korištenih grčkih mitova, iako nije ništa manje zanimljiv od većine (vidi okvir). No taj previd bit će više nego ispravljen kombinacijom filma i igre koji izlaze ovog proljeća. Doduše, stari Grci teško da bi prepoznali modernu verziju. Clash of the Titans mladog će heroja odvesti u podzemni svijet i sukobiti s lokalnim bogom Hadom, kojeg su Rimljani nazivali Pluto pa ga Amerikanci često miješaju s Disneyjevim psom kojeg mi zovemo Pluton. Na sreću, Perzej nema većih problema s imenom - nego samo s obitelji.



O HEROJU KOJI JE POČEO TUŠEM

IZVORNA PRIČA O PERZEJU počinje proročanstvom koje je kralju Acrisiusu najavilo da će poginuti od ruke sina svoje kćeri Danae. Unatoč njegovim naporima da to spriječi (zatvorio je kćer u broncom optočenu sobu), kralj bogova Zeus pretvorio se u zlatnu kišu i Danae napravio dijete - Perzeja. Petnaestak ili tu negdje godina u budućnosti, Danae i Perzej nalaze se na otoku Seriphosu, kamo ih je prognoao preplašeni Acrisius. Jeftinim trikom, a u obranu majčine časti, Perzej je natjeran da krene u lov na opaku Meduzu, jedan pogled na koju pretvara ljude u kamen. Ubit će je razvikanim trikom: neće je gledati direktno nego njen odraz u dobro uglancanom štitu koji mu daruje božica Atena. Uz to dobiva i kacigu nevidljivosti i specijalan mač, a negdje uz put pokupit će i leteće sandale. A prije nego je stigao do Meduze, Perzej je morao posjetiti prekrasne nimfe Hesperiede, stare vještice Grae (poznate po tome da su njih tri zajedno imale samo

jedno oko i jedan zub koje su si međusobno posuđivale) i snažnog titana Atlasa koji na leđima nosi nebeski svod. Pri povratku kući Perzej je spasio prekrasnu Andromedu od opake morske zmije Cetusa, iskoristio Meduzinu glavu kao oružje protiv bezobraznog Polydectesa koji je i dalje pokušavao nešto s njegovom majkom te se na kraju smirio kao kralj Mikene. A djeda je ubio slučajno. I sad recite da to nije dobra podloga za scenarij akcijskog filma. Ili igre.



PERZEJ S MEDUZINOM GLAVOM
Ova skulptura Antonija Canova iz 1801. unatoč malenom penisu smatra se prilično lijepom

DURO VS. HOOOONKKK!!

SWOOSH whoooo



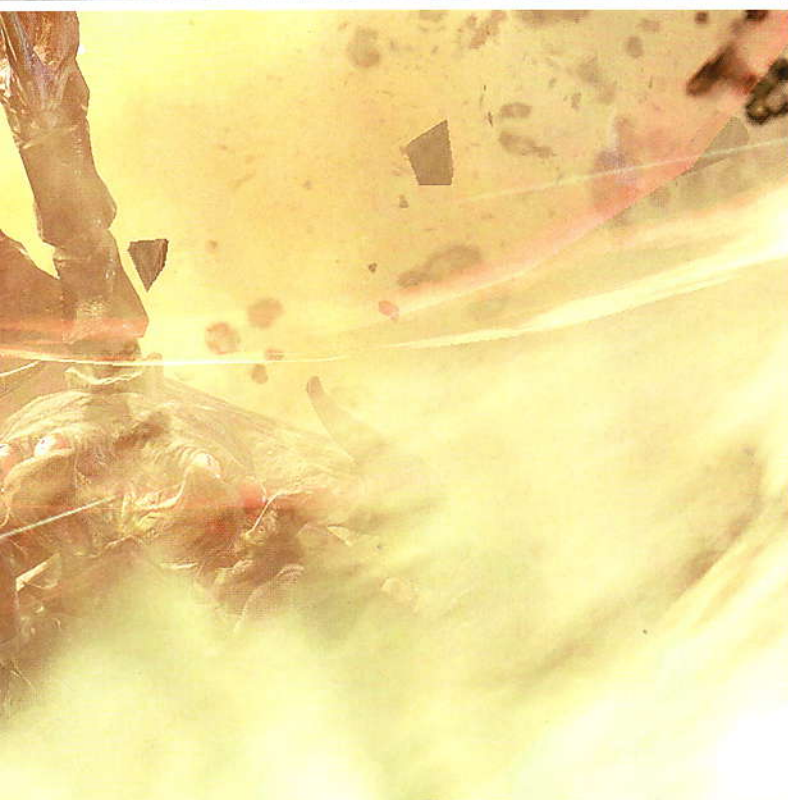
JASNI UZORI Ne, nije God of War - čini vam se



na legendi. Originalnost je očito otišla u povijest brže od klasika. Ipak, ne budimo strogi - jer igra izgleda sasvim dobro. Clash of the Titans dolazi iz Game Republica, programerskog studija što ga je 2003. osnovao jedan od manje poznatih, ali svejedno slavni velikana japanske industrije videoigara - Yoshiki Okamoto. Nažalost, u zadnje vrijeme njegovu genijalnost nismo imali prilike vidjeti u praksi jer su posljednje dvije igre Game Republica

prilično slabo prošle (Genji 2 proglašen je najlošijim "launch" naslovom na PlayStationu 3, a Folklore je na istoj platformi uz inspirirani grafički stil ispao prečudan da bi bio šire prihvaćen). Možda ova igra bude njihov veliki hit koji toliko dugo čekaju, a s obzirom na to da se smatra spiritualnim ocem Street Fighter II, Okamoto bi trebao biti dobar u dizajniranju akcijskih sekvenci. Jer o tome se ovdje radi.

ZA SJAJNE ZMIJSKE ZUBE
Zubna pasta Persedont



HUMORISTIČNI TRENUTAK
Zamislite kako će se otužno osjećati igrač kojeg pobijede zubate žabe s govornima na glavi

NASLOV SVE GOVORI

Ukratko, igra će se sastojati od brojnih borbi s mitskim stvorenjima iz starogrčkih legendi, kao i onima koja s Grčkom nemaju puno veze jer su ih kreirali grafičari filma i igre. Bit će tu svega i svačega, od dvoglavog psa (u grčkoj mitologiji spominje se samo troglavi pas Kerber koji čuva vrata Hada) do Krakena (divovske hobotnice s korijenima u nordijskoj a ne grčkoj mitologiji).

Na svom putu heroj će skupljati različita oružja, prije svega otimajući ih od divovskih i opasnih bossova – "titana" iz naslova igre (neće se raditi o onom što se u starogrčkoj mitologiji naziva titanima, kao što ni Perzej nije jedan od njih). Stil borbe, barem iz onog što smo do sada vidjeli, bit će vrlo atraktivan i podsjećati na filmske akcijske sekvence, a kao detalj se spominje i da ćemo moći uništavati okolne objekte (u prvom redu stijene) i koristiti ih u svladavanju

VESELI LAVIĆ

Izgleda kao da troši neku nelegalnu supstancu. Vidi, ja letim! Vuuuuuuuu!



JAPANSKI UTJECAJI

Kopje definitivno sliči na grčko, ali poza je čisti Dynasty Warriors



TJEDAN DANA ZA 3D

FILM PREMA KOJEM Igra snimljena trebao bi se u kinima pojaviti početkom travnja, tj. tjedan dana kasnije od prvotno najavljenog datuma. Zašto je to bitno? Zato što je odgoda prouzročena preoblikovanjem filma iz 2D u 3D tehnologiju koja je u zadnje vrijeme jako popularna. Ako nam netko još jednom kaže da 3D tehnologija poskupljuje snimanje, ovo ćemo upotrijebiti kao primjer: film od 150 milijuna dolara dobio je dodatnu dimenziju za tjedan dana.

Što se radnje filma tiče, to je prerada istoimenog naslova iz 1981. godine, koji ste možda i gledali u djetinjstvu u jutarnjem terminu na HTV-u (ne znam da li će to potaknuti vaše sjećanje ili smijeh, no možemo vam reći da je sadržavao mehaničku sovu po imenu Bubo). Moderna verzija filma fokusirana je na akciju i prema najavnim filmićima koje smo vidjeli mogla bi biti pitka proljetna ili ljetna razonoda, iako teško da će se natjecati za Oscara – s trećom dimenzijom ili bez nje.



OPRALI SU PLAVU BOJU Glavnu ulogu u filmu igra Sam Worthington, poznatiji kao Jake Sully iz Avatara, a od ostalih zvučnih imena tu su i Liam Neeson u ulozi Zeusa te Ralph Fiennes kao Had

protivnika. O osnovnim elementima borbe znamo malo, no osjećaj za tajming bit će ključan, pa ćemo se tako moći izložiti protivničkim napadima da "napunimo" snažni "focus" napad koji će uništiti sve osim najsnažnijih neprijatelja. Ako postane teško, tu je mogućnost da u igru uskoči i drugi igrač i pomogne nam u akciji, a osim osnovne avanture koja se proteže na 15-ak različitih okacija, bit će tu i specijalne misije čiju prirodu još nismo

upoznali. Ukupni dojam za sada je da će se raditi o vizualno atraktivnoj akciji bez mnogo mozga, no možda nas iznenadi i ponekom zagonetkom za sive stanice.

Berislav Jozić

GP FOCUS

O igri za sada ne znamo dovoljno da nas zagrije, no dat ćemo joj šansu da proba

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

DELTA SQUAD? OK, vidimo Dominica, Damona, Anyu i Marcusa u jednom novom modnom izdanju



QUICK-TIME Iako ih nismo vidjeli, quick-time sekvenci će biti. Da li u ovakvim situacijama, još je nepoznato.



Zapadnjačka pucačina u japanskom stilu

Quantum Theory

Gears of War više nije Microsoftova ekskluziva... ma čekaj, nije ovo...

IZLAZI PROLJEĆE/LJETO ŽANR TPS IGRAČI 1-? PROIZVOĐAČ TECMO IZDAVAČ THQ [HTTP://www.tecmo.co.jp/product/qt/](http://www.tecmo.co.jp/product/qt/) PLATFORME PS3, X360

FACT TABLICA

- _ TPS u svakome pogledu inspiriran Gears of Warom
- _ gotovo konstantno promjenjiv "organski" okoliš
- _ izvođenje kombinacijskih poteza u paru s AI partnerom
- _ četiri multiplayer moda

Koliko god Quantum Theory neodoljivo podsjećao na Gears of War, teško se oduprijeti dojamu da je ipak riječ o zapadnjačkome receptu, ali na tipično začinen japanski način. A taj smo dojam stekli još prije dvije godine na TGS-u, kada nam se, barem u onom premijernom traileru, nije činilo pretjerano poznatim. Onda je uslijedila prošla godina, te važni sajmovi na kojima otkrivamo kako je Epicov Gears

of War ovom projektu bio više od uzora, gotovo kao idol, poput starijeg cool brata. I dok Team Ninja marljivo radi na novom Metroidu, Tecmo je nacrtje QT-a položio na stol Team Tachyona, mladog razvojnog tima koji znamo samo po Rygaru s PlayStationa 2 koji je pretpošte godine portiran na Wii. Sve to vjerojatno ne zvuči pretjerano obećavajuće, no predstavnici iz Tecmoa traže mrvicu pažnje tvrdeći da QT ipak ima čari i vlastiti identitet.

LICEM U LICE S GEOW-OM

IAKO JE NAKON prošlogodišnjeg sajma E3 gotovo na svakom koraku oslovljen kao "Gears of War za PlayStation 3", Quantum Theory nije zadugo ostao ekskluziva Sonyjeve konzole. Tecmo je tako krajem prošle godine (početkom prosinca, točnije) javnosti izjavio kako će svoj "pohod u vode

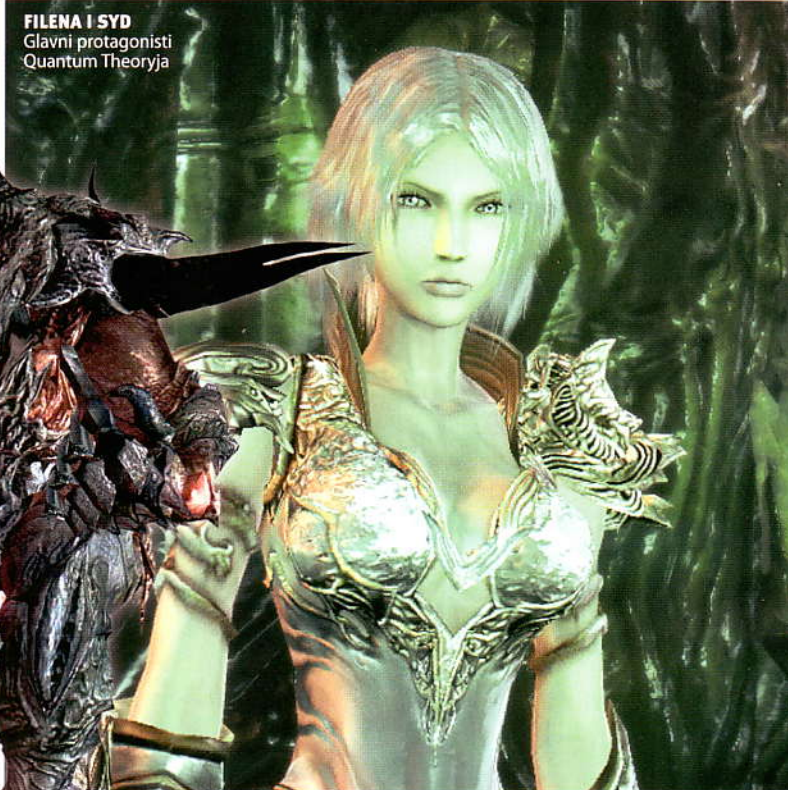
pucačina iz trećeg lica" proširiti i na Xbox 360 platformu. I premda se zasigurno neće prodati ni približno kao Gears of War, smatramo taj potez kvalitetnom poslovnom odlukom, uzimajući u obzir milijune fanova koji novi GeoW ove godine neće zaigrati.



FAIR PLAY Izdavanje 'Gearsa za PS3' na Xboxu 360 je potez koji je razjario fanboyeve. Svih 7.



FILENA I SYD
Glavni protagonisti
Quantum Theoryja



POMOŽITE nam odgonetnuti što se u ovoj sceni događa. Aha, golemi demon Filenu drži u rukama. Ova igra zbilja treba facelifting.



CLONE THEORY

Zanimljivo je kako Tecmo QT prije svega uspoređuje s kill.switchom, koji je vrlo vjerojatno poslužio kao predložak i tvorcima Gears of Wara. No TPS se više ne može prodati originalnim cover-systemom, koji je danas žanrovski standard, a na temelju svega do sada prikazanog možemo otvoreno reći da u ovom naslovu nismo vidjeli bogznašto originalno i svježe. U QT-u ćemo igrati u ulozi klasičnog prototipa macho



COMBO! Kombinacija Fileninih ubojitih melee sposobnosti i Sydova vatrenog arsenala bit će najkorisnije sredstvo rješavanja protivnika, pogotovo bossova



PTIČURINA
Borbe protiv golemih bossova uvijek imaju potencijala

vojničine, Syda, a radnja se odvija u neakvom organskom, živućem tornju koji je dovoljno tmuran i ljičav da izaziva osjećaj nelagode. Nažalost, u ovom slučaju nelagoda je nusproizvod još mračnijeg i monotonijeg dizajna, koji u ovoj fazi razvoja djeluje prilično neinspirativno i dosadno, ma koliko igra pokušavala svoju atmosferu plasirati kao originalnu, jezovitu i tipično netipično japansku. Sve što smo do sada radili u Gearsima,

i praktički svakom TPS-u nakon toga, pokazat će se korisnim iskustvom u QT-u, jer ćemo se i ovdje baciti ustranu, nišani, skrivati iza zaklona, izvirivati, pucati naslijepto i raditi specijalne melee poteze na identičan način kao što smo to radili u ulogama Marcusa Fenixa i kolega iz Delta squad.

PRIMI ME I BACI, ONAKO MUŠKI

Dobra vijest je da Syd nije sam. Društvo će mu praviti zgodna i atraktivna Filena,

U ZAKLONI U ovom mračnom tornju nikad ne znate kad će ispred vas iz zemlje niknuti zaklon.



MULTIPLAYER
O multiplayer komponenti još uvijek ne znamo dovoljno, no poznato je da će je činiti četiri originalna moda



ORUŽJA

NIKAKO SE NE možemo požaliti na količinu dostupnih informacija, demonstracija i prikaza Quantum Theoryja, no još uvijek imamo nekoliko pitanja čiji bi nam odgovori možda popravili (možda i pokvarili) cjelokupan dojam. Ono što nas ponajviše zanima su pljuce kojima ćemo tamaniti demone. Vidljivo je da Syd rukuje trima različitim oružjima - svojevrsnom strojnicom, sačmaricom i pištoljem - no itekako nas zanima koliki će, i kakav, konačni i ukupni arsenal biti, budući da trenutačno nismo impresionirani učinkovitošću, kao ni dizajnom obznanjenih. Također nije poznato da li ćemo oružja pronalaziti ili koristiti tek ona incijalno dobivena, da li ćemo ih moći unapređivati, te hoćemo li biti u stanju dodatno naoružati Filenu.



UČINKOVITOST oružja iz Gearsa, a pogotovo nastavka, razmazila nas je. Barem na ovom polju QT-a ne želimo iskusiti razočaranje.

koja će, osim malo svježine i svjetlije boje, unijeti jednu posve novu dimenziju u načinu igranja QT-a. U teoriji, Filena se čini kao ultimativni teammate u igrama, onaj koji neće smetati i biti na teret, nego biti od krucijalne pomoći i pritom ponuditi dodatnu dozu zabave. No to će vjerojatno tako biti tek djelomično, budući da na njeno zdravlje treba paziti, da je nerijetko treba štititi, liječiti i biti s njom u interakciji koju bismo mogli protumačiti i kao indirektno kontroliranje dvaju likova istodobno. Tu se dotičemo vrlo moguće jedinog originalnijeg (barem u odnosu na Gears of War) elementa. Naime, Filena

nije jedan od onih AI partnera koji će obavljati samo predodređene akcije ili kojima putem quick-menija zadajemo osnovne naredbe kao u taktičkim pucačinama. Syda i Filenu ćemo kombinirati onako kako smo to radili u igrama poput Resija 5 ili Brūtal Legend, izvođenjem različitih tandemskih poteza koji će biti vrlo korisni protiv većih protivnika ili brojnih skupina, a nerijetko i jedino rješenje za poražavanje bossova. Filena se doista prezentira kao nezamjenjivo oružje, poput navodene rakete koju će Syd s ramena baciti u "gužvu" iz koje će samo ona izići živa, zahvaljujući atraktivnim i ubojitim melee potezima koje izvodi dok mi kao prava muškarčina pružamo potpurnu vatru. Ovakvo nam se začinjavanje akcije itekako sviđa i iskreno se nadamo da se sve neće svesti na nekoliko specijalnih poteza i neiskorišten potencijal naizgled jedinog originalnog segmenta igre. Unatoč tome, Quantum Theory ne djeluje kao loša igra, no jednostavno ne ostavlja dojam perspektivnog TPS-a koji bi nam mogao ponuditi nešto značajno novo ili pak podjednaku količinu zabave kao njegov glavni uzor. Spomenuta mehanika s dva lika nam se jako sviđa, kao i konstantna mutacija tornja, odnosno iznenađujuća promjenjivost okoliša, no s druge strane dosadnjikav dizajn s vrlo malo osobnosti i raznolikosti podjednako odbija. Ipak, pričekat ćemo konačnu verziju prije nego donesemo konkretniji zaključak.

Za sada... **Darko Botić**

GP FOCUS

...sve se čini da ćemo dobiti još jedan klon Gears of War koji će se pridružiti nizu podjednako prosječnih promašaja

HLADNO **MLAKO** **TOPLO** **VRUĆE**

KAMERA



PRVO ĆETE ZAMIJETITI grafiku koja izgleda kao da je snimana nekom lošom kamerom i aploudana na Jubitio by Kiro. Originalno? Da, svakako jest. Jesu li proizvođači time htjeli prikriti nesavršenosti u grafici i "lijenost" da naprave bolji vizualni engine? Ne znamo, nećemo se ni zamarati time, iako je lako moguće da upravo taj, originalan detalj i odbije određeni krug igrača koji neće shvatiti "umjetničku" vrijednost na koju su ciljali mladići iz IO Interactivea.

SHANGAI



RADNJA DRUGOG DIJELA odvija se u Šangaju, "gradiću" u kojem se nakon prvog dijela igre smjestio Lynch, psihopat koji si sam propisuje terapiju i medikamente. Koliko je ta terapija uspješna pokazat će se vrlo brzo nakon što mu zbog poziva za vel'ki posao Kane stigne u goste pomoći pri izvršenju zadatka. No kao i uvijek kad je o navedenom dvojcu riječ, stvari krenu svakako samo ne lagano...

FILM PRVI



NA NETU KRUŽE dva zanimljiva promo filmića. U prvome se na snimci nadzorne kamere vidi kako Lynch dolazi pred vrata jednog stana, iz torbe vadi kuglu za kuglanje, njome udara u vrata i razvaljuje ih nogom, te ulazi u stan. Čuje se vika i vriska, zatim se na snimci vide smetnje, slika se vraća, a malo zatim Lynch izlazi iz stana brišući kuglu maramicom. Nakon toga je sprema u torbu i mirno odlazi...

FOTO NAJAVA

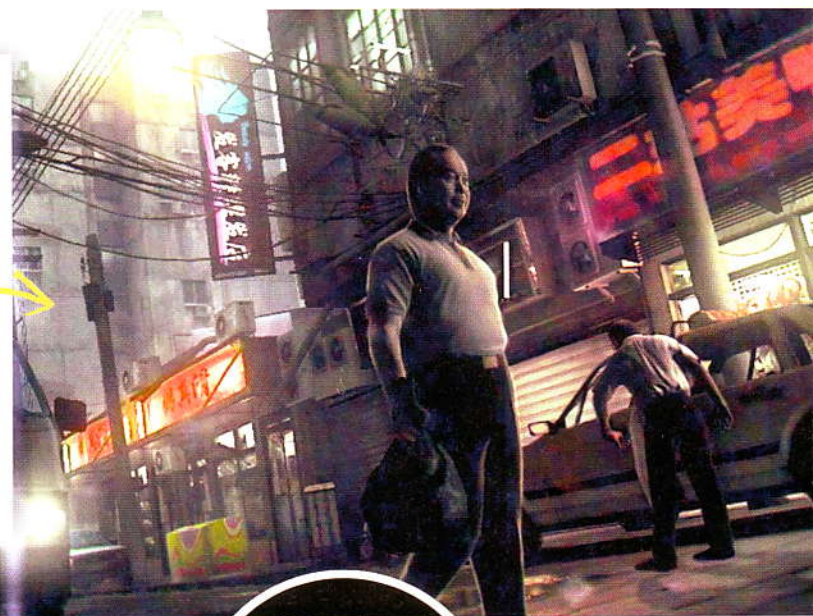
piše STINGER

Kane & Lynch 2: Dog Days

Može li biti gore? Od prvog dijela igre, naravno

IZLAZI JESEN PROIZVOĐAČ IO INTERACTIVE IZDAVAČ EIDOS INTERACTIVE
[HTTP://www.kaneandlynch.com/](http://www.kaneandlynch.com/) PLATFORME PS3 / X360 / PC

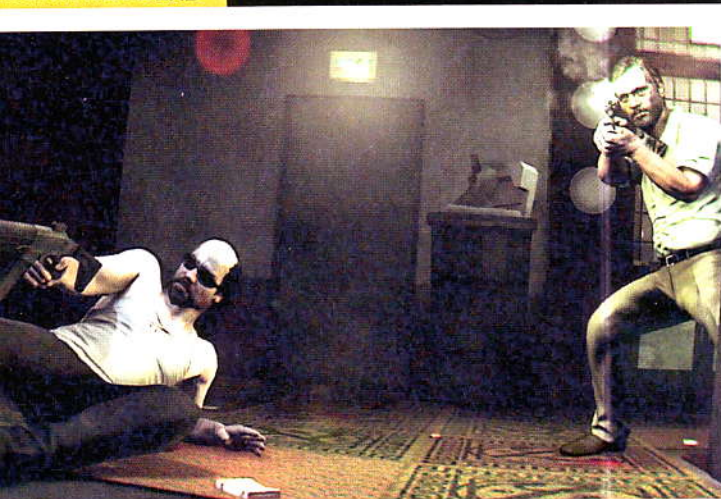
stvarno, može li biti gore? Prethodnik nam je ostao u sjećanju kao propao slučaj, puno vike nizašto, puno babica, kilavo dite ili kako vam drago. Shodno tome, skloni smo vjerovati da će Dog Days svakako biti bolja igra od svog prethodnika. Možda i zato što ste ovaj put u rukama ludog psihopata Lyncha, odnosno što je on lik kojim upravljate u igri. A možda i zbog toga jer ćete ovaj put kampanju moći igrati kooperativno s nekim frendom pa će kaos biti manji. Ili možda što su uvedene određene vizualne promjene ili možda zbog poboljšanih kontrola... Previše upitnika kako god okrenete, ali opet, može li gore?



FILM DRUGI



... dok se na drugom filmu, koji je također sniman nadzornom kamerom, vidi restorančić u kojem ljudi jedu, kad na vrata odjednom dolaze dva lika, pokušavaju ući, ali ne uspijevaju, staklena vrata pucaju, gosti se bacaju pod stolove, ova dva sumanuto utrčavaju u restoran. Jedan zapinje za stol i pada na pod kad za njima utrči pas i počne gristi ovoga na podu. U to dolazi drugi i tacom počinje udarati psa, pa bježe uz stepenice i snimka se prekida... Sve u svemu obje snimke su izvršno napravljene i fino nabijavaju atmosferu igre



DODATNA NOVOST u igri se zove "Down, not dead". Ona se pojavljuje u trenutku kad pod protivničkom paljbom padate na pod, tada vam se otvaraju tri mogućnosti. Moći ćete ili pokušati stojeći oteturati do nekog zaklona s minimalnom energijom i velikim rizikom da vas dokrajče, ili ćete pokušati puzeti dohvatiti neki zaklon uz puno manje šanse da stradate, ili ćete uzvratiti vatru s poda sve dok se situacija ne očisti, kad ćete moći ustati. U nekim drugim igrama sustav funkcionira jako dobro, pa se nadamo da će tako biti i ovdje.



NAJVAŽNIJA STVAR U jednoj pucačini su kontrole. Ako one ne valjaju, propade igra. Uz sve ostale nedostatke u prvom dijelu kontrole su bile jedan od ključnih. Za drugi nastavak su dodatno poboljšane i izmijenjene, a poseban naglasak je stavljen na sustav korištenja zaklona, te pucanje iz zaklona bez izvirivanja. Neprecizno, ali dovoljno da omete protivnika da ga vaš suborac može riješiti.

DEFINITIVNI PLUS IGRI jest uvođenje svepopularnog kooperativnog moda igranja kampanje za dva igrača koji će se moći igrati na jednoj konzoli preko split screena ili pak preko neta s nekim online frendom. Može se pretpostaviti da će u ovome modu ova igra, kao i sve sa sličnom izvedbom, biti mnogo igrivija i, što je najvažnije, zabavnija.

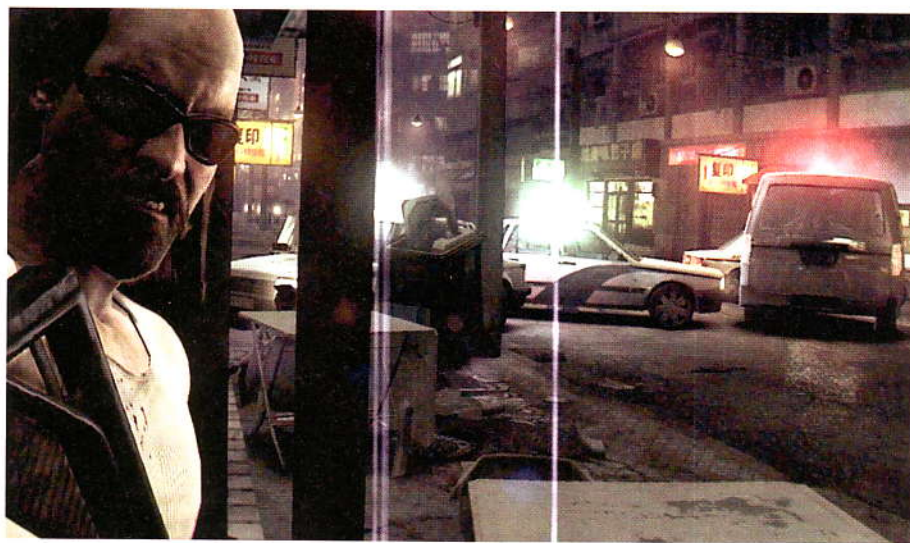


FOTO FINIŠ

IGRA JE JOŠ uvijek u debelom razvoju. S obzirom na loša iskustva iz prvog dijela, iskreno se nadamo da je IO Interactive izvukao pouke i da će s ovim nastavkom konačno napraviti igru vrijednu našeg novca i našeg vremena. Priča i njeno predstavljanje kroz animirane sekvence ni u prvom dijelu nisu bili problem, on je nastao zbog izvedbe. Ako se to riješi kako treba, možemo očekivati hit igru. U protivnom, slobodno mogu s Lynchom potražiti stručnu pomoć...



Možete se nervirati, ili kao i mi, povremeno poludjeti, a možete i uživati. Što birate?

Nevjerodostojni pripovjedač

Matrix
iliti
glavom u
pjesak

-Ha eto, tako se slučilo i ništa tu ne možemo.

- C, c, c, crni Damijele pa ša ćeš sad?!

- Tja, radit od jutra do mraka, ne vidjet bijelog boga, rintat ko Alija Sirotanović, osvojiti udarničku, a bit će valjda ponekog dana i za odmor... uff, još nisam ni počeo, a već mi teško...

- Ajd onda, idem ja da ti ne smetam, samo ti radi, naći ćemo mi već nekog za čišćenje snijega sutra, pitat ću dolje Gluhake, valjda im zvono radi...

- A ja bih stvarno... što se ono još govori u dobrosusjedskim čavrljanjima? Ma dižem samo bespomoćno ruke u zrak.

- Neka, neka, nemoj opet cijelu noć, odspavaj malo...

Ostajem sam i spuštam ruke koje sam malo previše raširio, pa me neki grčevi hvataju u ramenima, prihvaćam se joypada i računam: Heavy Rain mora bit kraća, prvo ću nju, pa onda tek gargantuovske RPG-ove, a kako tek izabrati između White Knightsa i Mass Effecta, davo bi ga znao, situacija za još jedno širenje ruku, ali sam s današnjom gimnastikom završio. Te se tako otisnuh u još jedan teški radni mjesec. Heavy Rain je stvarno prljav i mokar. Baš se osjećaš mokro i pokislo dok ga igraš. Pitam se da li bi se Dylan bunio kada bi se igra zvala Hard Rain, ali Cage mora biti originalan, pa je igra zato heavy, kao kišom namočen ogrtač koji pritišće ramena. Nakon dva mučaljiva dana svima objavljujem da mi igra nije dobra, pa se ista automatski torpedira ostalim primarijusima na druga mišljenja. I svima se svidjela. A ja baš zapeo za neku teoriju krimića i nevjerodostojnog pripovjedača, kao da je to toliko važno. Možda je to samo onaj djetinji refleks koji se javlja u srednjim godinama, kada se nešto nadaš, a gledaš kako se sve ruši, pa pobjesniš. Kao kad mi je nakon izlaska Resident Evila 5 moj prijatelj Pajo Pakšu poslao ljutiti mail i zakleo se da se od ove noći više nikada neće igrati! Srećom, ujutro nije nastavio po pivu. Nekako smo od tog najmlađeg medija više očekivali. Kada su se video igre pojavile, filmovi su već naveliko klizili u hitove za dvanaestgodišnjake, pa je gledanje naovamo

od umjetnosti uživanja postalo umjetnost izbjegavanja mina i dvosatnih (a sada i trosatnih s obaveznom pauzom!) dosada. Pa smo se nadali da se s igrama to nikada neće dogoditi (ustvari, ničemu se nismo nadali, već smo se samo igrali). Malo je čudno bilo gledati debilizaciju novina, kada su naslovi postajali sve veći i masniji, slike rastegnutije, a slova u tekstu sve manje. Neka, neka, to je za našu brzu internet generaciju, tko bi ih zamario čitanjem. Ali zato su knjige postale deblje! Uz šarene i obavezno tvrde korice, za mjerenje međa u regalima, debljina je, kako i treba, pokazatelj uspjeha. A svaka koja izađe je hit, nevjerovatno, zamislite da svaku igru u GamePlayu proglašavamo hitom!

Ustvari, igre su imale sve predispozicije za uspjeh. A ne možemo ih čak ni kriviti za klizanje u idiotizam, dok Modern Warfare 2 dijeli ljestvice najprodavanijih s tekućim hit trilerom Dana Browna, te najvećim filmom svih vremena, već, eto, legendarnim Avatarom. Da, oprostite mi ljubitelji Modern Warfarea, on definitivno nije kriv.

I zato je Heavy Rain trebao biti pametniji, kao što smo se nakon Fahrenhaita nadali da će biti.

dežurnim dušebrižnicima zato jer ga replicira, Mass Effect je ljude poslao u svemir, gdje su upoznali brojne nove rase, ali još uvijek imaju iste mane i slabosti. No to je ionako samo 200 godina u budućnosti...

Ne morate se previše truditi da biste u Mass Effectu pronašli kritiku halapljivog kapitalizma, korporacijskih nepravdi i idiotizma, pa i finu sprdnju na račun američkog socijalnog te zdravstvenog sistema i nesposobnog birokratizma. Slično kao i u GTA, pa i u Falloutu, i bili bismo nepravedni kada bismo njihove tvorce nazvali ciničnima, jer nekako mislim da cinici nisu sretni ljudi i ne mogu napraviti dobru igru. Nove generacije imaju i novu vrstu crnog humora koji tek u ovim igrama postaje satira. O kako bi se iznenadili François Rabelais i Jonathan Swift kada bi vidjeli gdje još živi njihova ostavština!

Vidiš, vidiš, možda i nije sve izgubljeno...

Tri ovomjesečna hita su na prvi pogled toliko različite igre, a u biti govore o istim stvarima, kao i oni kostimirani holivudski povijesni spektakli u kojima uvijek znaš kojih godina su nastali, po frizurama i modi glavnih junaka.

O kako bi se iznenadili François Rabelais i Jonathan Swift kada bi vidjeli gdje još živi njihova ostavština!

Nakon njegove kvazi realnosti, hodanje po zelenim proplancima White Knight Chronicles je prava uživancija. Japanci znaju tko je dobar, a tko je loš, i odmah ti na početku to pokažu. Za njih priča mora biti univerzalna bajka. Ali i u bajkama postoji novac, bogati i siromašni, pa se uz koju duhovitu primjedbui i u idiličnom svijetu često potkrađu komentari na račun rada, bogatstva i bezumnog iskorištavanja, kako ljudi, tako i prirode.

Mass Effect, nastao od punokrvnog zapadnjačkog koncepta RPG-a je prvak u tome. Baš kao što smo dokazali da nije Grand Theft Auto kriv za stanje u društvu, već samo smeta

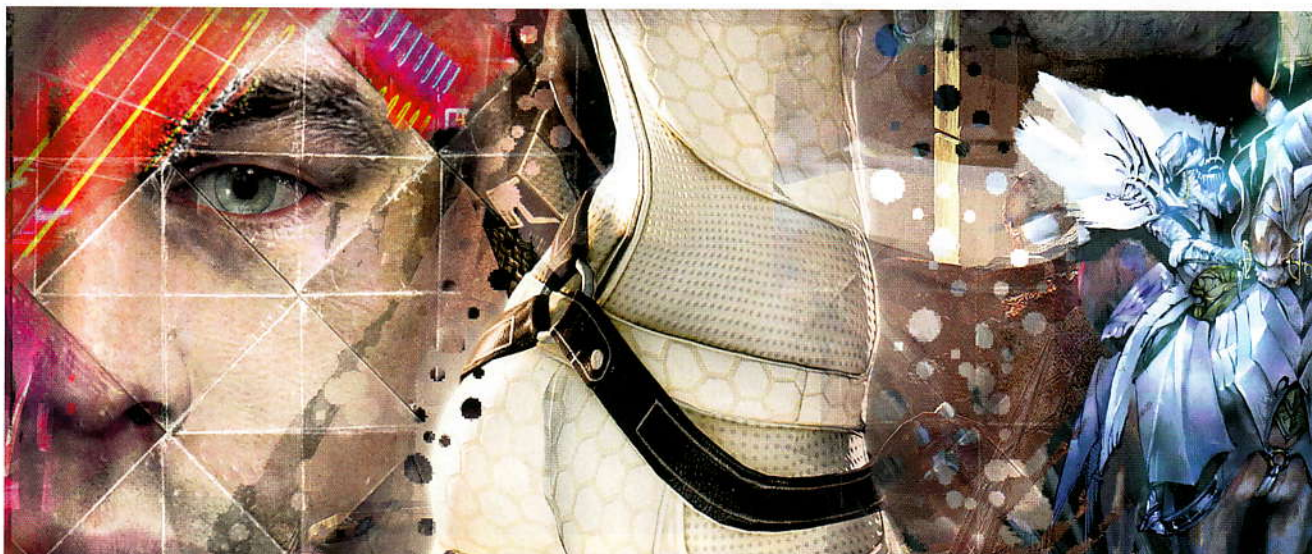
Niti u virtualnom svijetu ne možeš pobjeći od stvarnosti. Stvar je samo kuta gledanja, odnosno kuta pripovjedaanja.

Te se sada ispričavam svima kojima sam dosađivao svojim nevjerodostojnim pripovjedačem. Jer svi smo mi nevjerodostojni pripovjedači, a danas, više no ikad i nevjerodostojni promatrači.

A možda ničega od ovog u ovim igrama nije ni bilo, a ja sam se samo izvikao za još jedno čišćenje snijega.

DANIJELE REŠKOVAC

Nevjerod... ajd dosta!





Tech
Wars
v2.1

Je li tržište spremno za 3D unatoč svim navaljivanjima industrije? Koliko dugo ćemo čekati na kvalitetnu i pristupačnu implementaciju?

Virtualni proboj

Na CES-u, najvećem godišnjem sajmu potrošačke elektronike koji se tradicionalno održava početkom siječnja u Las Vegasu, a određuje smjernice industrije elektroničke zabave ne samo za godinu koja počinje već i za nekoliko sljedećih, ove godine jedna od najvažnijih tehnologija na kojoj bi se trebala zasnivati zabava svekolikog pučanstva bila je 3D televizija i sve što je vezano uz trodimenzionalni prikaz slike na kućnim ekranima najnovijih generacija. Reprodukcijska sadržaja za novi način prikaza sigurno će zahtijevati dodatne mogućnosti koje bi se trebale ugraditi u Blu-ray playere ili strojeve za igranje, poput novih grafičkih kartica za računala ili promjene u driverima za postojeće, tako da je sa sigurnošću moguće reći da je jedini reproduksijski uređaj spreman za 3D prikaz Blu-rya koji je već dostupan na tržištu Sonyjev PlayStation 3, jer će mu za potpunu kompatibilnost biti dovoljna samo nadogradnja sistemskog softvera. Budući da je za 3D prikaz potrebno istodobno slati dvije slike, za svako oko posebno, potreba za propusnošću između uređaja za reprodukciju i ekrana se udvostručuje. Jednostavnim proračunom za nekomprimiranu FullHD rezoluciju (1920 x 1080), u 16,7 milijuna boja, što je minimalni definirani standard, i 60 slika u sekundi, količina podataka za prijenos iznosi nešto manje od 3 Gbps (gigabita u sekundi). HDMI u svojoj specifikaciji 1.3 definira propusnost od 10,2 Gbps, tako da je vrlo jasno da pri reprodukciji videosadržaja čak i za 3D tehnologiju prikaza potrebna propusnost ne prelazi 6 Gbps. U slučaju reprodukcije filmskih sadržaja, koji su pripremani za prikazivanje u kinodvoranama, broj slika koji će se u jednoj sekundi "poslati" našem ekranu smanjuje se na 24, te je prema tome potreba za propusnošću bitno manja, a iznosi oko 2,5 Gbps za 3D prikaz. Kod videoigara je situacija nešto složenija, jer ne ovisi samo o mogućnostima prijenosa podataka na ekran s računala ili konzole, nego i o snazi hardvera koji sve te slike treba dovoljno kvalitetno renderirati. Najmanji problem je s igrama čiji enginei

su dovoljno dobro programirani da mogu prikazati FullHD (1080p) rezoluciju, jer se bez većih problema mogu prepraviti da umjesto jedne 1080p slike u istom vremenu mogu renderirati dvije slike u rezoluciji 1280 x 720 (720p). Kad počne prijenos podataka, ekran pomoću svog softvera razdvaja dvije primljene slike, te ih naizmjenično prikazuje za svako oko, a naočale s LCD zatvaračima (shutterima) sprečavaju drugo oko da vidi sliku koja mu nije namijenjena. Jedini problem koji bi se mogao pojaviti pri takvom prikazu je vremenski odmak (delay) u reakciji na kontrole, ali samo u slučaju loše programiranih igara koje se renderiraju u 30 ili manje slika po sekundi. Jedinu podršku za igranje u 3D je najavio Sony, predstavljajući Gran Turismo, LittleBigPlanet, Motorstorm, Wipeout i još nekoliko naslova koji će podržavati dotičnu tehnologiju, dok su predstavnici Microsofta izjavili da još ne

sustav koji pomoću jednostavnog hardverskog dodatka može napraviti stack overflow. To vam je kao da netko kaže da je u bravu susjedova automobila ugurao ključ svog stana i da će ga uskoro uspjeti provaliti. Naime, PlayStation 3 je zaštićen u više segmenata, te čak i ako uspije hakiranje hypervisora (nadzor programskog dijela sustava), do potpunog hakiranja konzole treba još vrlo mnogo posla, a posebno za izvođenje tzv. backup kopija, jer su svi segmenti sustava kriptirani. Za primjer je potrebno navesti Xbox 360, na kojem firmware DVD pogona nije bio kriptiran, te je sustav zaštite razbijen vrlo brzo, jer je hackerima bilo poznato mnogo toga o sustavima upravljanja i programiranja mikrokontrolera koji se u njima nalaze, dok su mikrokontroleri za Blu-ray pogone u PlayStationu 3 prilično novi i proizvodi ih mali broj kooperanata, te je zbog toga i sustava enkripcije gotovo nemoguće doći



PS3 već godinama odolijeva hackerima sa svih strana svijeta. Je li konačno odzvonilo zaštiti koja je dosad najdulje odolijevala napadima?

razmišljaju o uvođenju 3D-a na svoje konzole, a Nintendo se, nažalost, nije ni oglašio. Još jedna od vrućih tema je objava u raznim medijima da je hacker koji je otključao iPhone uspio probiti zaštitu na PlayStationu 3. Zanimljivo je koliko je ta vijest pompozno predstavljena i dotični hacker prikazan gotovo kao superjunak, ali malo tko je uopće pokušao analizirati što je u stvari učinjeno. Naime, većina uspješno hakiranih sustava "nastradala" je tako da bi se rušenjem privremenog memorijskog spremnika (stacka) sustav natjerao na izvođenje vlastitog programa. Prvi koncept dokaza o hakiranom sustavu gotovo je uvijek jednostavni programčić koji na ekranu prikazuje tekst "Hello World". U ovom slučaju "hakiranja", dokaz koncepta nije uopće priložen, nego je samo pokazan

do podataka o načinu njihova programiranja. Razmatrajući sve te faktore, uz činjenicu da je konzola već 3 godine na tržištu i hackerima gotovo nedodirljiva, teško je očekivati da bi se uskoro moglo dogoditi nešto revolucionarno s pokretanjem homebrew programa na PlayStationu 3, a kamoli mogućnost korištenja "sigurnosnih kopija". Uostalom, zbog jedinog razloga opravdavanja korištenja sigurnosnih kopija na dosadašnjim sustavima, čestog oštećivanja medija, na Blu-ray diskovima je implementiran sustav zaštite posebnim slojevima otpornim na ogrebotine...

Bruno Banić

U iščekivanju 3D-a bez zatamnjenja slike...



IGRALI SMO

Tomislav Tomašić



1. Heavy Rain
2. Lj2: The Adventure Con.
3. NBA 2K10

Iako Heavy Rain nema samo izvršnu priču, na račun te priče oprostio bih joj druge nedostatke kad bi ih bilo.

Krešimir Jozić



1. Star Trek Online
2. Civilization 4: RFC
3. Runaway: A Twist of Fate

Nisam baš fanatik, ali volim ST i prilično sam dugo čekao da izađe online. Ipak, budući da imam malo vremena koje bih u potpunosti posvetio nekoj igri, drugo i treće mjesto je izvučeno iz gomile igara koje su se vrtjele ovaj mjesec.

Berislav Jozić



1. Heavy Rain
2. Comet Crash
3. J-Day War

Neke stvari jednostavno ispadnu upravo onoliko dobre koliko ste očekivali. Rijetko, ali događa se.

STINGER



1. Forza Motorsport 3
2. PES 2010
3. NBA 2K10

Forza online s momcima s GP foruma, a u pauzama PES (na PS2, molim lijepo) i NBA 2K10 za tradicionalne obračune s Tomom i to je to. Kao razbibriga je izvučen iz naftalina uvijek zabavni Mercury za PSP. Kad će taj GT5?

Darko Botić



1. BioShock 2
2. Tatsunoko vs. Capcom
3. Mass Effect 2

Osim BioShocka 2 nisam ništa drugo stigao privesti kraju, tako da sam ME2 tek naćeo, a palčevi su mi natekli od TVC-a.

Damir Đurović



1. Mass Effect 2
2. Star Trek Online
3. Aliens vs. Predator

Totalna zaludenost znanstvenom fantastikom, i to sve redom kulturnim imenima!

Danijel Reškovac



1. Mass Effect 2
2. White Knight Chronicles
3. Heavy Rain

Mass Effect vraća radost igranja.

IGRA broja



54

Mass Effect 2

Igra u kojoj smo ovaj mjesec najviše uživali i nadamo se da ćemo i u budućnosti.

GP preporuka



62

Star Trek Online

Trekiji neće imati nikakvih problem ući u bogati MMO svijet Star Treka

GP preporuka



66

BioShock 2

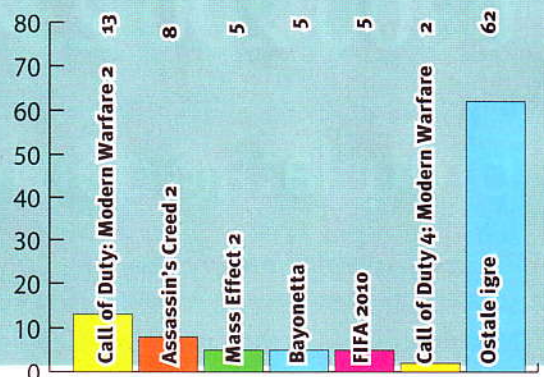
Iako i dalje sjajne atmosfere i igrivosti, nadali smo se nekim novostima. Svejedno preporuka.

IGRALI SMO



IGRALI STE

podaci s www.gameplay.hr





OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA

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

...te 12-
...LAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MICROSOFT GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://www.xboxlegends.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG

Microsoftova iznimno
popularna RTS franšiza
...no hazine!

OCIJENE 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 igrača baštine nulte kategorije

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

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

1

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

2

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

3

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

4

> CPU Intel Core 2 Duo E6850
> 2 GB RAM
> 2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)

5

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

SADRŽAJ

RECENZIJE

- 48 _ Heavy Rain
- 54 _ Mass Effect 2
- 62 _ Star Trek Online
- 64 _ White Knight Chronicles
- 66 _ BioShock 2
- 70 _ MAG
- 72 _ Aliens vs Predator
- 74 _ S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat
- 76 _ Dante's Inferno
- 78 _ Dark Void
- 80 _ Silent Hill: Shattered Memories

83 _ Tatsunoko vs. Capcom:

Ultimate All-Stars

84 _ Final Fantasy Crystal

Chronicles: Crystal Bearers

KIDS CORNER

86 _ Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks



SVI SMO MI NAREDNIK SHEPARD

Svoje uobičajeno mjesečno trkeljanje ovaj mjesec teško je odraditi bez nekoliko uskličnika i zadržanih pogleda. Heavy Rain, Mass Effect 2 i BioShock 2 ubojiti su trojac koji predvodi vjerojatno najbolji lineup igara u veljači u posljednjih deset godina. Glavne teme poveznice ovaj mjesec su SF tematika u jednoj skupini igara i zabavna multiplayer iskustva u drugoj. Upravo u toj drugoj zagospodarili su prvi online Star Trek ikada napravljen, Sonyjevo masovno online ratovanje za do 256 igrača MAG te jedinstven i vrtoglav multiplayer Aliens vs Predatora! Zanimljivo je da je ovo ujedno i mjesec u kojem smo uspjeli pribaviti do sada možda najveći broj review codeova igara (koje još nisu u prodaji) pristiglih ekspresnim pošiljkama direktno iz ruku velikih izdavača. No dosta blebetanja, ionako nemamo vremena.... upravo je izašao novi DLC za Mass Effect 2.

Damir Shepard
Đurović

GP preporuka



48

Heavy Rain

Heavy Rain igra se i proživljava sa svojim boljim polovicama





OTAC I SIN

Poseban odnos roditelja i djeteta nešto je što će mladi igrači teže razumjeti



ŠTO PRVO?

Katkad nije sasvim jasno koji će rezultat izazvati koja akcija, no ako se uživate u igru, nekako ćete osjetiti što treba napraviti



UOČITE DETALJE

Većina scena izgleda sasvim uobičajeno, no gotovo u svakoj skrivene su značajne sitnice



ZAJEDNIČKI TRENUCI

Glavni likovi najveći dio igre provest će razdvojeni, a kako će završiti ovisi isključivo o vama

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI 24. VELJAČE
PROIZVOĐAČ QUANTIC DREAM
IZDAVAČ SCE
[HTTP://heavyrainps3.com/](http://heavyrainps3.com/)

Heavy Rain

PS3
exclusiv
HIT
igra

POGLED UNATRAG

Prije pet godina *Quantic Dream* je kreirao vrlo posebnu igru *Fahrenheit*, koju su odbijali nazvati "avantura" nego su je predstavljali kao "interaktivnu priču". Igrač je u njoj pokušavao razriješiti seriju ubojstava, pri tome se trudeći da likove kojima upravlja održi normalnima. Zanimljiva i napeta radnja, neobične i jednostavne kontrole koje su omogućile intenzivno uživanje u igru te kvalitetna grafika i zvuk učinili su *Fahrenheit* *GamePlay*evom igrom godine, a *Quantic Dream* i njegovu osnivaču i glavnom dizajneru Davidu Cageu pribavili dovoljno povjerenja i sredstava da sljedeće četiri godine provedu u kreiranju svojeg vrhunskog spiritualnog nastavka.

Igra za odrasle koja to nije po količini krvi ili sisa nego – suza

Znate onaj osjećaj kad izgubite mobitel? Kao ljudi pipate džepove na hlačama, po jakni i košulji i razmišljate gdje ste ga zadnji put imali, stalno u pozadini osjećajući neku prazninu, gubitak, žalost, bijes na sebe samog... E pomnožite to s 250 i dobit ćete osjećaj koji vam prođe kroz glavu u trenutku kad pomislite da ste izgubili dijete. OK, možda je 250 malo, a primjer trivijalan, no neke je stvari, poput seksa djetetu, gubitka voljene osobe ili crvene boje slijepcu teško opisati dok ih ne iskusite.

IGRA ZA OČEVE

Publika za videoigre sve je izbirljivija, a igara je svakim danom sve više, pa kreatori igara moraju dobro razmisliti kome je, zapravo, njihov proizvod namijenjen. A zlatno doba videoigara počelo je sredinom 1980-ih, kada

su se igrali većinom dječaci. Ti dječaci najvećim se dijelom igraju i danas, samo što su ostarjeli i u prilično velikom postotku slučajeva učinili ono što već muškarci rade: postali očevi. I tako je ovo igra namijenjena njima. Igra za očeve.

DIGITALNI KRIMIĆ

Zapravo, pitanje je da li se radi o igri u pravom smislu riječi. *Heavy Rain* je bliži filmu ili knjizi, onom mračnom stilu krimića

"Radnja prati priče nekoliko likova koje se isprepletene neumitno približavaju zajedničkom svršetku"

u kojem je atmosfera stalno prigušeno napeta, u kojoj radnja naizmjenice prati isprepletene priče više likova koje se polako, ali neumitno, sve brže približavaju do kraja nepoznatom završetku. Ono što bi u filmu bila scena, ovdje se zove "poglavlje", a mi bismo rekli da se radi o levelu kad bi napredovanje zahtijevalo neku posebnu vještinu – ali to nije slučaj. Jer svaka scena

sastoji se od samo nekoliko aktivnosti, i dok za neke treba malo spretnosti s kontrolama, za većinu ne treba, a priča će se nastaviti neovisno o tome uspijete li izvesti one zahtjevnije dijelove više ili manje kvalitetno. Svi ključni likovi u igri mogu poginuti prije nego dođete do kraja i razriješite zagonetku,

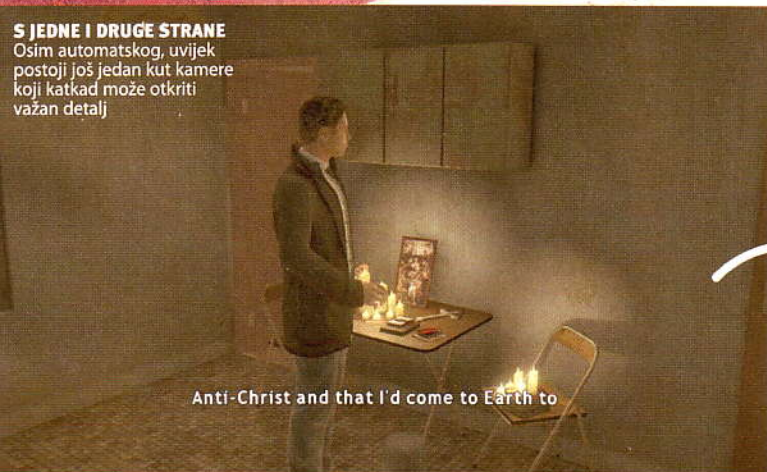
KOLIKO SMO VAM OTKRILI

IZNIMNA SNAGA HEAVY RAINA je njegova priča i bilo bi zaista ružno od nas da vam njezine glavne dijelove otkrijemo u prikazu ili slikama koji ga okružuju. Zato smo pažljivo birali slike koje ne otkrivaju mnogo te su, u najvećem broju slučajeva, uzete iz prve trećine igre. Naravno, ubojica je kuhar, no bitno je kako to otkrijete, zar ne? Ups...

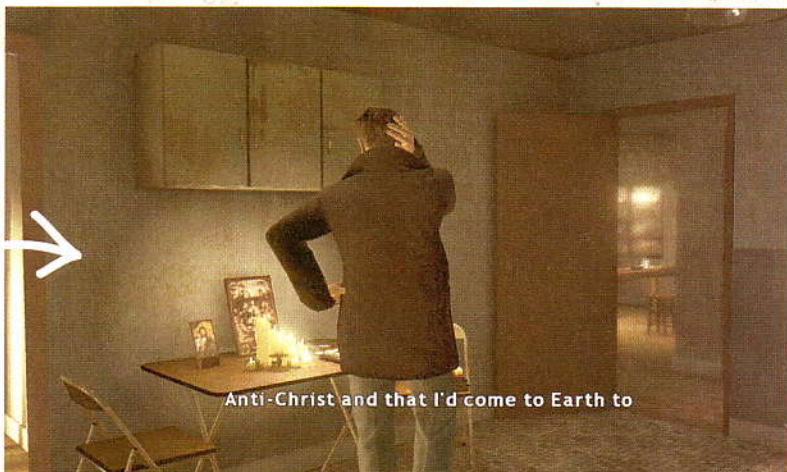


ŠTEDLJIVO SA SLIKAMA Kad završite igru, vidjet ćete da se sastoji od nekoliko ovakvih stranica ispunjenih poglavljima. Mi smo slike uzimali samo s prve dvije.

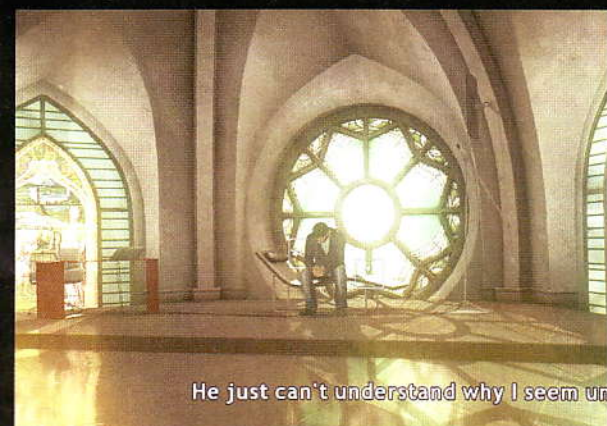
S JEDNE I DRUGE STRANE
Osim automatskog, uvijek postoji još jedan kut kamere koji katkad može otkriti važan detalj



Anti-Christ and that I'd come to Earth to



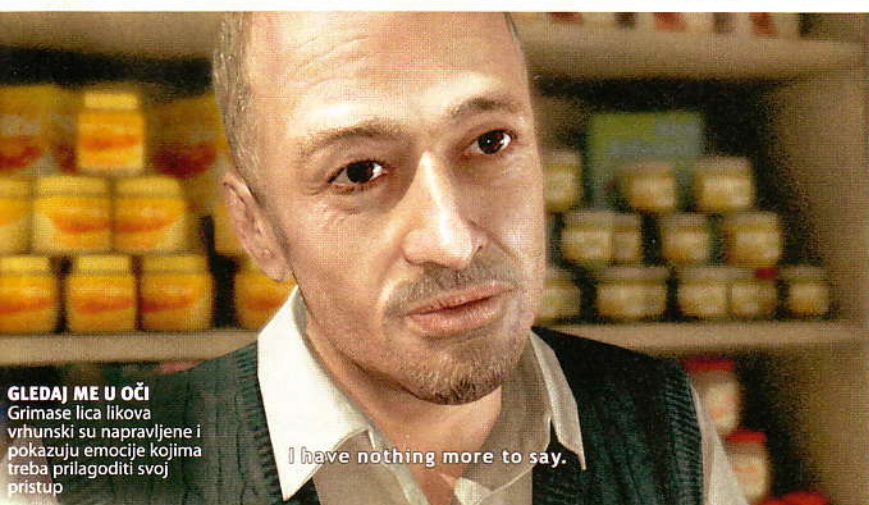
Anti-Christ and that I'd come to Earth to



He just can't understand why I seem unable to



NA KAUČU Po nekima, psihijatar kojeg susrećete personifikacija je Davida Cagea, dizajnera i kreatora igre



GLEDAJ ME U OČI
Grimase lica likova vrhunski su napravljene i pokazuju emocije kojima treba prilagoditi svoj pristup

I have nothing more to say.

KIŠOVITO DO KRAJA

Sve scene koje se odvijaju na otvorenom natopljene su kišom, a efekti vode neki su od najboljih koje smo u igrama vidjeli



Tuesday
8:05 AM
0.680 inches



DIŽI IH!
Ikonice koje prikazuju moguće akcije dolaze u varijantama koje ćete brzo prepoznavati

Are you deaf!? I said put your hands up!

pa završetaka ima nekoliko i više od jednoga može se smatrati uspješnim. Ako to iz naših ranijih tekstova o Heavy Rainu niste zapamtili, sve se vrti oko serijskog ubojice koji uz svoje žrtve ostavlja origami figure. No način na koji su u to upletena četiri lika i

SISE I GUZICE

DA, U IGRI se vidi žensko poprsje. I još ponešto. Ne, ne vide se genitalije. I nije neukusno niti neprirnodno ubačeno u radnju. I, ako želite, sekvence u kojima se vidi veća količina kože možete u potpunosti zaobići. Odlučili smo ih

posebno izdvojiti da naglasimo da se radi o nečem standardnom, što možemo očekivati u sve više igara, baš kao što to gotovo na svakom koraku možemo vidjeti i u stvarnosti – na internetu, na TV-u ili u spavaćoj sobi.

A čini nam se da ni cenzori od ovoga ne bi smjeli napraviti skandal. Konačno, igra ima oznaku 18+, a neke od brutalnijih sekvenci mogle bi je čak i samostalno zavrijediti.



ZA SVAKOGA PONEŠTO Vidjet ćete i mušku guzicu – iako ne baš najbolji primjerak



STRATEŠKI PRIKRIVENO Neki se dijelovi tijela ipak ne vide



MOKRA KOŽA Sekvence u kojima se ne vidi ni jedna erotska zona uspijevaju biti najseksipilnije



KAKO PRISTUPITI Način na koji razgovarate s pljačkašem može ovu sekvencu odvesti u nekoliko različitih smjerova

AKCIJA

se sastoji od pritiskanja tipki u pravom trenutku, za što je potrebna tek osrednja koordinacija i refleksi



FIZIOLOŠKE POTREBE

Ne morate, ali ako želite, možete pisati u svakom zahodu koji nadete



POTRUDITE SE I SAZNAJTE

Izvršavajući zadatke koji vam unaprijed nisu poznati otključavate brojne nagradne sadržaje, među kojima i vrlo zanimljive filmove o nastanku igre

što pri tome proživljavaju ono je što igru čini posebnom. Emocionalno intenzivnom, neizvjesnom, ni u jednom trenutku opuštenom ili veselom, ali od početka do kraja neodoljivom.

LINEARNOST S VIŠE MOGUĆNOSTI

Vratimo se na početak. Nestanak djeteta jedna je od tema koja prožima igru i daje joj sumoran ton, no nije jedina. Svaki od likova ima vlastitu priču i upravo je to razlog što Heavy Rain nije jednostavna i linearna avantura u kojoj samo pomičete lik s lokacije na lokaciju. Jer svaka od priča može se razviti na drukčiji način i utjecati na ostale pa ćete najvjerojatnije, čim završite igru i malo razmislite o tome što ste vidjeli i kako su vaše akcije utjecale na rezultat, početi ponovo da istražite druge putove. Zanimljivo, jer u osnovi se radi o avanturi od koje bismo očekivali da bude linearna i igra za jedan prelazak. No gotovo svako poglavlje obiluje detaljima koji mogu utjecati na to koja ćete poglavlja uopće vidjeti i što će se u njima događati. A stalna izmjena lika koji kontrolirate od poglavlja do poglavlja tjera vas da se "prebacujete" s jedne priče na drugu i drži zainteresiranima od početka do kraja.

I OPET NATRAG

Vratimo se opet na pitanje je li Heavy Rain uopće igra ili interaktivna priča. Vi u svakom slučaju utječete na smjer radnje, no ako ste ikad čitali knjige

SVUD ME IMA

Lokacije i situacije koje ćete iskusiti su raznovrsne ali uvijek realistične



u kojima sami birate kako će se priča nastaviti ("Ako odlučiš pomoći Petru, okreni na stranu 12, a ako odlučiš nastaviti svojim putem, okreni na stranu 18"), iskustvo će biti slično tome. Ipak, svaki od završetaka traži od vas da ispunite određene zahtjeve. Ovisno o načinu na koji razgovarate s nekim likom, od njega (ili nje) dobit ćete više ili manje informacija koje mogu utjecati na kasnije događaje. Ako u

" Ne očekujte previše humora i zabave. Priče o serijskim ubojicama djece obično nisu takve "

nekoj borbi pobijedite ili izgubite, to ne mora nužno značiti kraj ili nastavak igre, nego samo nastavak u ovom ili onom smjeru. A da ne spominjemo da je igra prepuna trofeja i nagradnih sadržaja koje otključavate ako ispunite specijalne zahtjeve koji vam – naravno – unaprijed nisu poznati. Pri tome često nije riječ o tome koliko dobro prijedete akcijske sekvence, nego o načinu na koji riješite

NIŠTA OD NASTAVKA

SCENARIST I REŽISER Heavy Raina te osnivač programerskog studija Quantic Dream, David Cage, nedavno je izjavio da, koliko god igra bila uspješna, neće raditi na njenom nastavku. "Rekao sam sve što sam želio reći o ovim likovima", kaže Cage, dodajući da će dodatni sadržaj koji će biti moguće kupiti putem interneta objasniti što je likove učinilo onakvima kakvi su u Heavy Rainu, što im se ranije dogodilo. No to ne znači da će sa svojim studijem odustati od kreiranja igara. "Mislim da je vrijednost moje kompanije u sposobnosti kreiranja novih intelektualnih koncepata", rekao je. Nadamo se samo da na sljedeći nećemo čekati ovoliko dugo.



POKRETAČKA SNAGA David Cage je idejni autor i dizajner Heavy Raina, i nadamo se da ima još sličnih ideja

VISINA VODE

Svaka scena počinje podacima o datumu, vremenu i količini kiše – a koliko je to važno shvatit ćete naknadno

Wednesday
2:44 AM
1.564 inches



neku situaciju, razvijete odnos likova u određenom smjeru, pokažete empatiju za nečiju patnju i slično.

Što se tiče akcijskih sekvenci, kao i nešto rjeđe sekvence seksualnog sadržaja (vidi okvir), one su u igru ubačene na vrlo prirodnim mjestima i ne remete razvoj radnje. Dapače, vidjet ćete da se stvar razvija u tom smjeru i u većini slučajeva biti spremni za akciju kada ona počne.

" Akcijske sekvence i one seksualnog sadržaja u igru su ubačene prirodno i ne remete razvoj radnje "

TEHNIČKI LAGANO

Pri tome razina težine cijele igre nije visoka – kad sagledavamo čisto tehničke elemente: reflekske, preciznost izvođenja pokreta, brzinu pritisaka na tipke i slično. Na početku imate priliku izabrati razinu svoje spretnosti s kontrolerom, ali čak i na najtežoj razini ("često koristim kontroler"), najveći broj akcija u igri iz prve će ispasti

O ČEMU RAZMIŠLJAŠ?

U bilo kojem trenutku možete 'čuti' misli likova koje će vam dati dodatne informacije ili vas navesti na put djelovanja ako zapnete

SHOWER⊗

At any time, you can listen to what your character thinks by pressing and holding down **L2**.



U VIŠE SLIKA

Podjela ekrana nije korištena prečesto i uvijek je dobro prilagođena situaciji



DAJ JOŠ

JEDAN OD LIKOVA, FBI agent Norman Jayden, u istrazi ubojstva služi se futurističkim uređajem koji kombinira virtualnu stvarnost i analitički laboratorij u sunčane naočale i rukavicu što je Norman nosi na ruci. Sekvence u kojima na ovaj

način istražujete scene zločina ili analizirate tragove vrlo su zanimljive i šteta je što ih u igri zapravo ima tek nekoliko. No tko zna, možda Quantic Dream u budućnosti odluči napraviti detektivsku avanturu baziranu samo na toj mehanici.



VIRTUALNO SIVILNO Sumračni tonovi sustava ARI kojim istražujete tragove ubojice tvore sučelje koje bismo rado vidjeli u još ponekoj igri



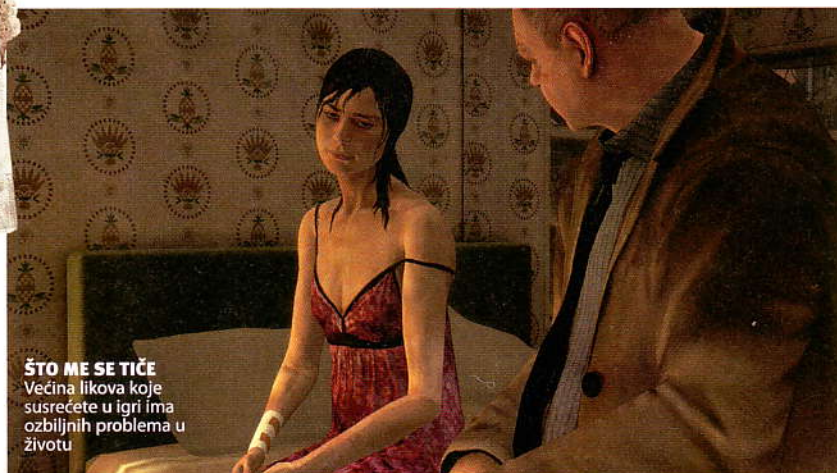
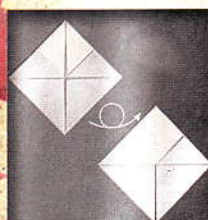
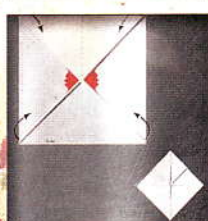
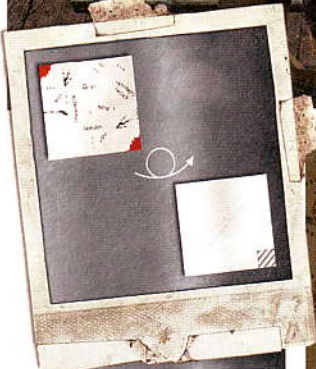
Gonna... Gonna have to make it through the crowd...

PARANOJA Sekvence u kojima se morate suočiti sa strahovima i ograničenjima likova vrlo su intenzivne i emotivno naporne



POD PRITISKOM
Često ćete morati mučne stvari obavljati unutar vremenskog ograničenja

ISTRAŽIVANJE U MRAKU
Situacije u kojima će se likovi nalaziti djelomično su 'posuđene' iz akcijskih filmova i krimića



ŠTO ME SE TIČE
Većina likova koje susrećete u igri ima ozbiljnih problema u životu



RELIGIJA
se, zanimljivo, gotovo namjerno izbjegava kao tema

onako kako ste željeli. Naravno, ako ste ih počeli u pravom smjeru i pravom trenutku, jer ako ne uočite neki detalj, ne pokrenete određenu akciju ili slično, posljedice možda

"Ovo je prije svega igra za očeve. Iako ni druge neće ostaviti ravnodušnima"

neće biti pozitivne ma koliko vi bili spretni s kontrolerom. Na primjer, u jednoj od prvih sekvenci možete i ne morate svog sina natjerati da određenim redoslijedom i u

definirano vrijeme napravi zadaću, pojede i ode u krevet. I ni za jednu od tih aktivnosti ne treba vam posebna spretnost ili refleksi. O tome kako ćete tu postupiti ovisi tek nekoliko manje bitnih posljedica, no kasnije u igri bit će akcija koje mogu rezultirati životom ili smrću likova koji su vam možda dragi – i koji značajno utječu na razvoj radnje.

KONAČNO IZNENADENJE

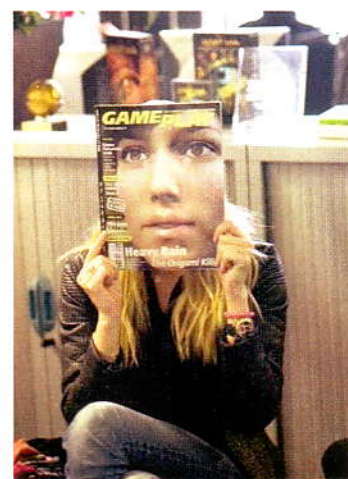
Konačni element koji svakako želimo pohvaliti kod igre je nepredvidljivost. A s obzirom na to da mjesečno vidimo prilično

CHERCHEZ LA FEMME

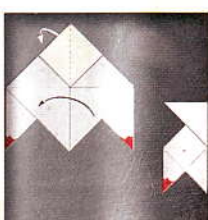
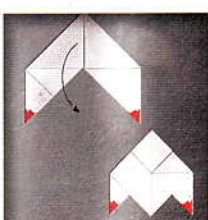
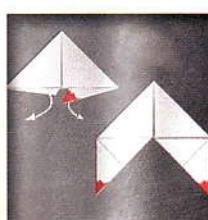
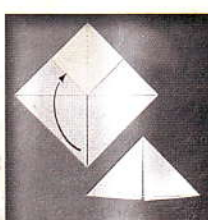
IAKO U IGRI ima mnogo više muških nego ženskih likova, a i ženskih ima dosta, nekako se u njenom promoviranju istaknula Madison Page, modelirana prema engleskoj manekenki Jacqui Ainsley. Do sada praktički nepoznata, Jacqui u svojoj biografiji ima nastup u špiči filma o Jamesu Bondu i nekoliko reklama za donje rublje. Ipak, najslavnija je po tome što je slika njezina lica – u liku simpatične Madison – izašla na naslovnici našeg omiljenog časopisa. Želite li više saznati o njoj, skočite na <http://www.jacquiainsley.co.uk/>, a ako se pitate da li je osim lica i ostatak Madisonina tijela modeliran prema Jacqui, to vam ne možemo reći. Neke stvari ipak su povjerljive.



AKUPUNKTURA? Pri modeliranju crta lica, na glumca se lijepi mnoštvo markera prema kojima računalo prepoznaje svaki detalj face



JACQUI IZA GAMEPLAYA Kad smo na jednom od intervjua momcima iz Quantic Dreama dali primjerak časopisa, nismo ni sanjali da će ga Jacqui iskoristiti na snimanju za njemački. www.cynamite.de



Heavy Rain zaista je posebna igra, koja nam pokušava ponuditi nešto što još nismo imali prilike iskusiti. No praktički ne postoji inovacija koju bi cijelo tržište prihvatilo odjednom i na isti način. Zato smo odlučili ovoj igri posvetiti više prostora, ali i više mišljenja. Evo što o **Heavy Rainu**, osim osobe koja je pisala prikaz, misle još dvojica iskusnih igrača iz **GamePlay**ve redakcije, pa iz zbroja naših mišljenja možete zaključiti kako će se svidjeti vama.

DOKLE SEŽE RODITELJSKA LJUBAV?

Quanticdreamovci na čelu s Davidom Cageom odmakli su se od paranormalnog iz **Fahrenheita** dotaknuvši se teške, ljudske teme od koje boli želudac. **Heavy Rain** je hardcore "igra za odrasle", i to ne zbog krvi, golotinje, pucnjave i psovki, nego zato što pokazuje sirovi, gorki život bez mlijeka i šećera. Svaki roditelj koji odigra ovu igru osjetit će iskonsku nelagodu suočen s dilemom "što bih ja napravio(la) u ovoj situaciji?", i to je nešto što će razumjeti samo roditelji. Inače, HR nam ne nudi ništa revolucionarno, no ono što nudi uz priču kao perjanicu igre, jesu izvrstan casting i glasovna gluma, dojmljiva kamera i režija, bespriječna grafika i kontrole, brojni alternativni putovi kojima možete krenuti u igri, nekoliko završetaka koji otvaraju mogućnost ponavljanja, te zanimljivi dodaci. Sve to rezultira igrom koja se igra u jednom dahu i dovoljno je da **Heavy Rain** zasluži najvišu ocjenu.

_Tomislav Tomašić

MA KAKO IH JE SAMO DIRNULO TO OČINSTVO!

Moj problem s **Heavy Rainom** ne leži u teškoj temi te odvratnoj atmosferi, jer to je, složili smo se, stvar ukusa. Nažalost, ozbiljna tema za punoljetne nije do kraja ponudila i ozbiljnost s tehničke strane, odnosno onoga s čime bi se u jednoj detektivskoj priči ili krimiću moralo biti na čistu, čime su se autori ovoga žanra dovoljno bavili u brojnim esejima, često i prigovarajući jedni drugima. Teorija krimića, dakle. Raymond Chandler bio je uvjerenja (po tati Marku Twaineu) da dobar krimić mora biti realističan i pošten. Jer glavni junaci se ne mogu tek tako naći ispred neke kuće i - bam - krenuti u nju po sumnjivca koji se do sada u priči nije ni spomenuo. Princip zdravo za gotovo u dobrom krimiću ne postoji. Drukčija i kontroverznija tema tiče se mame Agathe Christie i čuvenog Poirotova slučaja "Ubojstvo Rogera Ackroyda", gdje je dobar doktor zapisničar i pripovjedač, a na kraju ispadne i ubojica. Nevjerodostojni pripovjedač u najmanju ruku može vrijedati inteligenciju čitatelja, a mnogi bi pisci krimića sigurno bili jako sretni kada bi se izvukli ovakvom konstrukcijom koja bi zaista morala biti vješto napisana. No postoji još jedna teorija, koja je sigurno zagolicala maštu svakog pisca (uz filozofiranje o savršenom zločinu), fantastična i naizgled nemoguća, a to je savršen krimić u kojem bi ubojica bio - sam čitatelj. Pojavom novog medija, videoigre, to bi možda moglo biti i moguće, ali ne u **Heavy Rainu**, nego u nekoj pametnijoj igri. U međuvremenu, ne može me osvojiti ovakva realističnost B, C ili ŽLJ klase jeftinog

akcijskog trasha u kojem seks pada s neba, ali točno na vrijeme prije finalne bitke, a upravljanje junakinjom u gaćicama, ili izvođenje striptiza sigurno bi mi bilo zanimljivo da imam deset godina. Na kraju mi ni sve navedeno uopće ne bi smetalo da je **Heavy Rain** uspio unijeti bilo što originalno u svijet videoigara. Za razliku od **Fahrenheita** kojim smo se oduševili, preozbiljno je tretiran da bi bio neozbiljno shvaćen, tomu i stroži stav ovoga člana ocjenjivačkog žirija tradicionalne smotre **GamePlay's Miss Wet T-Shirt**. _Danijel Rešković



JOŠ UVIJEK SE SPORIMO oko jeftinih podražaja, no neki jednostavno imaju moćnije argumente



IGRA SVJETLA I SJENE
korištena je u nekim situacijama na vrlo životan način

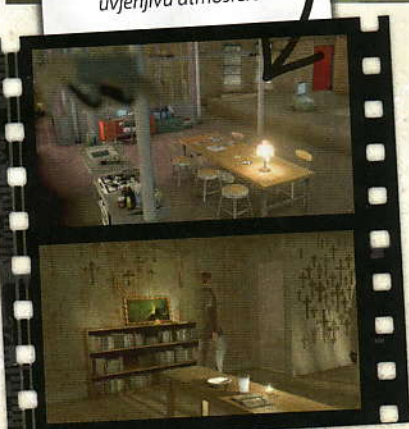


SUMNJAJTE U SVAKOGA
Ne vjerujte nikome



DETALJI
Sitnice koje su u kadru tek sekundu pokazuju pažnju koju su kreatori posvetili svakom elementu

KAO DA STE TAMO
Iznimna količina detalja u dizajnu svake lokacije čini ih životnima i stvara vrlo uvjerljivu atmosferu



velik broj raznovrsnih naslova, upravo je to element koji nas i najviše oduševljava. Istina, neke sekvence, poput sprečavanja pljačke trgovine, često su viđene u brojnim filmovima i mogu u vama izazvati osjećaj déjà vu - no nikad nećete znati kako će završiti. Baš kao što ćete teško pronaći ubojicu (od svih koji smo u redakciju igru igrali, nitko nije uspio), jer igra će vas majstorski navoditi da pomislite da je to ovaj ili onaj od likova koje ste susreli... sve do konačnog otkrića. Priča je tako jedan od najvažnijih elemenata igre, pa ako se ne možete uživjeti u napete trilere, ako vas ne zanimaju filmovi

o serijskim ubojicama i nemate volju iskusiti osjećaje oca koji ostane bez svog djeteta, **Heavy Rain** možda i nije za vas. Iako su sekvence kratke i igru možete igrati u razdobljima od po 10 minuta, ona ipak traži da se emocionalno uključite kako biste uživali, jer bez toga zaista postaje interaktivna slikovnica u kojoj pomićete svoj lik kroz scene. No jednako

"Gledano tehnički, Heavy Rain je lagana igra. Što ne znači da ćete lako doći do najboljeg završetka."

je toliko **Gran Turismo** slika automobila koji pomićete lijevo-desno, **FIFA** slika nogometne utakmice u kojoj igrači pomićete naprijed-nazad, a **Modern Warfare** slika bojišta po kojem pomićete svoj nišan. Želim reći da sve igre traže da se uživimo u njih kako bismo osjetili užitek, a u svijet **Heavy Rain**a u isto se vrijeme i teže i lakše uživjeti nego u druge virtualne svjetove. Jer toliko je blizu stvarnosti da je korak do njega sasvim kratak, a toliko ispunjen emocijama da je taj isti korak i iznimno težak. Baš kao što je morala biti teška i odluka napraviti igru koja je toliko drukčija od svega ostalog u današnjoj ponudi. Je li to igra za vas ili nije, ipak ćete morati otkriti sami. _Berislav Jozić

exclusive | PS3

Heavy Rain

QUANTIC DREAM / SCE

GRAFIKA

Vrhunska lica i pokreti, s povremenom neprimjetnom grimasom

19

ZVUK

Atmosferična glazba i izvrsni glasovi koji baš ne zvuče jako američki

19

IGRIVOST

Vrlo emotivno, napeto i zanimljivo. I ne pretjerano izazovno.

19

TRAJNOST

Više od deset sati i s mnogo ulica koje će vas povući da zaigrate ponovo

18

DOBRO

Radnja je stalno neizvjesna i drži vas u napetosti od početka do kraja

LOŠE

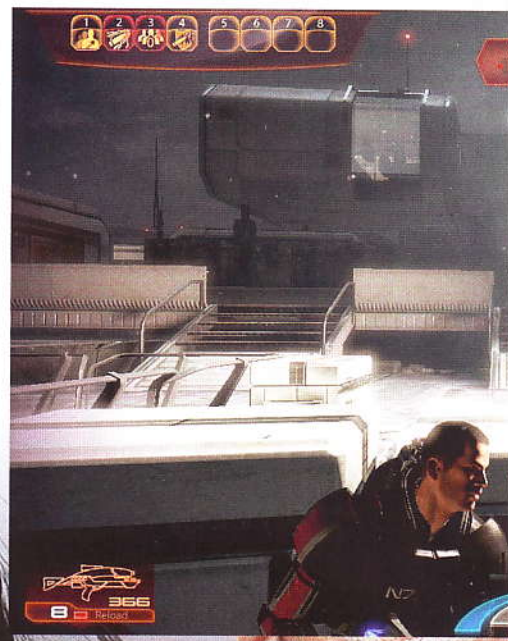
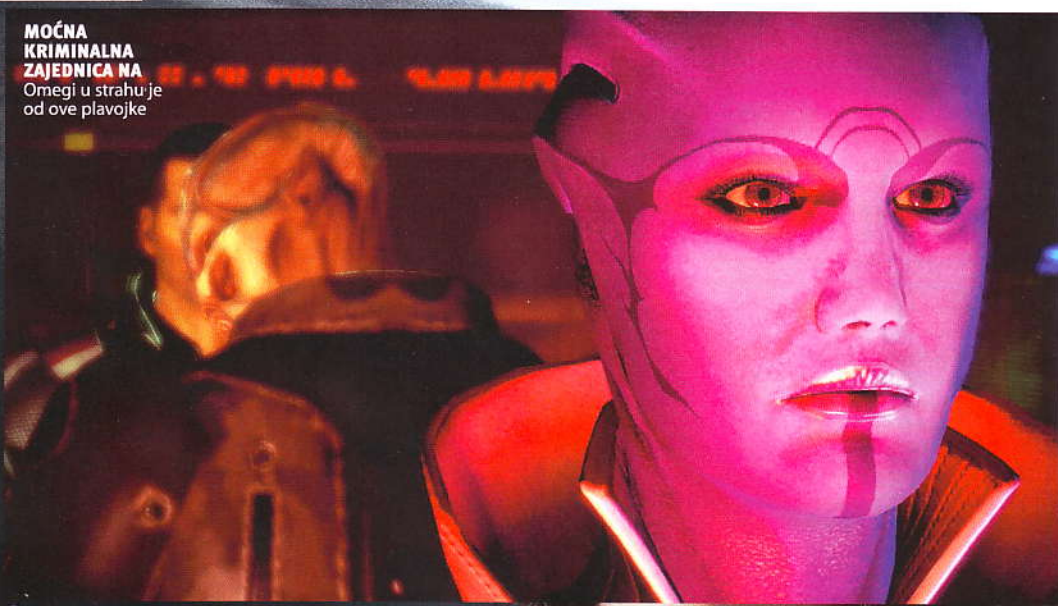
Vrijeme učitavanja između scena nije dugo, ali pomalo smeta. Lakše nego što smo očekivali.

KONAČNO

Hrabra igra koja pokušava nešto sasvim novo i drukčije. I uspijeva u tome.

Gp 19 /20

**MOĆNA
KRIMINALNA
ZAJEDNICA NA**
Omegi u strahu je
od ove plavojke



ŽANR AKCIJSKI RPG
IGRAČI 1+
GODINE 17+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ BIOWARE
IZDAVAČ EA
[HTTP://masseffect.bioware.com/](http://masseffect.bioware.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

NOVI LIKOVİ Većinu stare družine moći ćete vidjeti, ali samo dvoje i pozvati u novi tim

POGLED UNATRAG

Teško da bismo vam mogli reći bilo što novo u vezi s prvim Mass Effectom kojim smo bili vrlo zadovoljni. Proglasili smo ga i igrom godine 2007. Prvotne bojazni oko izvođenja RPG-a smještenog u svemir, proizvođača koji je najpoznatiji po svojim hardcore RPG serijalima Baldur's Gate i Dragon Age, srećom su na samom početku pale u vodu. Biowareovci su predstavili odličnu igru koja ima sve predispozicije za izrastanje u novu svemirsku sagu. A odolijeva i zubu vremena jer i oni koji su ga odlučili ponovo odigrati uoči izlaska nastavka nisu se mogli požaliti. Iako smo u prošlim brojevima preporučivali ovu varijantu, Mass Effect 2 bit će itekako zanimljiv i onima koji ga igraju prvi put, bez učitanoj karaktera iz prvoga dijela. Svaka čast prvoj dijelu, ali sada nas čeka još veći i sladi posao, bacimo se mi na Mass Effect 2!



Mass Effect 2

Igra koja se mora odigrati

 Znete kako obično mrzimo nastavke filmova i igara jer uvijek se svode na razvlačenje iste ideje kako bismo još malo bili zajedno s omiljenim likovima te platili još koju vilu s većim bazenom neinventivnih scenaristima. I svi znate kako obično kukamo jer stvari koje su bile loše nisu popravili, a ako jesu, nešto je drugo upropašteno. A onda se dogodi, rijetko, ali se dogodi, nastavak koji je superioran originalu, odnosno, nastavak koji zaista može nositi pridjev bolji, brži, veći ili zabavniji. Da, događa se, možda jednom na godinu, ali i time smo se naučili biti zadovoljni. Zato je lijepo znati da godina još nije ni počela, a mi već imamo favorita za igru godine. Nastavak koji zaslužuje titulu pravog

nastavka. I iznad svega, igru koja nije samo bolja ili zabavnija od prethodnika, nego budi u nama onaj duh za avanturom kakav smo imali samo kao klinci, kada je sve bilo neotkriveno i lijepo, a nagovještava obrise prave neverending sage o kakvima maštamo cijeli život. Da, Mass Effect 2 je sve to smučkano u pravi koktel najrazličitijih osjećaja i ushićenja u kojima vam, neovisno o godinama, katkad prorade leptirići u trbuhu, kao u dané kada smo se počinjali igrati, a jedina mu je mana što ima kraj. Zbog kojeg bismo se, kao svako derište, rasplakali, jer najradije bismo ga igrali kao neku sapunicu svaki dan, barem dva sata dnevno u novim avanturama.

**ZAKLON, ZAKLON I
ZAKLON** najmoćniji su
shieldovi i armori



ODE GLAVA! Preciznost
je sada mnogo više
vrednovana u borbi.



AKO VEĆ NE IDE, jednog
sredite sami, a drugog neka
istovremeno srede vaši
suborci



KLASA INFILTRATOR ima i
zgodnu mogućnost (uvijek
prekratke) nevidljivosti



**SHEPARD U VOJNIČKOM
IZDANJU** Teško naoružanje,
u nedostatku municije,
koristili smo najčešće u
borbama protiv bossova



JEDAN JE SHEPARD

Oni koji su već dulje vrijeme s nama, nakon ovakvog uvoda znaju što im je činiti - ne mučite se čitati do kraja, trčite, nabavite i počnite igrati, rijetke su igre koje preporučujemo već u uvodu recenzije. One koji su negdje zapeli, pa moraju čitati do kraja, sigurno ne možemo iznenaditi pričom koju smo najavljivali u prethodnim brojevima. Shepard će, naime, već u prologu priče završiti mrtav, vjerni svemirski brod Normandy smrskan na komade, a neznana sila koja je to učinila otići dalje svojim poslom. No jedan je Shepard, te očito nekome toliko vrijedan da se i najmodernijim tehnologijama 22. stoljeća pokušava učiniti nemoguće - vratiti ga iz mrtvih, uz neznatna oštećenja na sinapsama koje opravdavaju činjenicu da se jedan od najiskusnijih veterana ne sjeća svojih sposobnosti koje smo vrijedno razvijali u prvome dijelu, te počinje svoju RPG štoriju ispočetka. Za vraćanje među žive odgovoran je Cerberus, moćna organizacija na lošem glasu u galaksiji. Oni koji su igrali prvi Mass Effect sjetit će se da je Cerberus pokretač mnogih špijunskih akcija i sumnjivih eksperimenata, što ga je stajalo izjednačavanja s terorističkim pokretima, a u nekoliko misija u jedinici dobro smo im pomrsili planove. Cerberus ima samo jedan cilj, a to je promicanje ljudske rase u svemiru po svaku cijenu, što se drugim rasama, pa ni pametnijim ljudima ne sviđa. I zašto bi jedna tako opasna organizacija sumnjivih namjera i

uvjerenja željela Sheparda živog? Vjerojatno zato što nitko, pa ni u galaktičkom vijeću, ne vjeruje Shepardu u postojanje i prijetnju Reapera protiv kojih smo u prošlom dijelu izborili tešku bitku. Službeno tumačenje velike nezgode je suzbijanje pobune bivšeg člana Spectre koji je malo manipulirao onim robotima, a to je srećom gotovo. No na rubnim područjima, samo dvije godine nakon incidenta, naseljenici ljudskih kolonija počinju nestajati. Svi odjednom. A jedini Cerberus, na čelu s Illusive Manom, ima opravdane sumnje o onome tko stoji iza napada. Eh sad, vječni problem prepričavanja priče Mass Effecta za žedne znanja jest nedostatak prostora, pa zato biowareovci i izdaju one silne knjige te stripove koji se bave opisom Mass Effect univerzuma, što je jedna od

**" BioWare je uspješno
napravio nastavak - sve
nepotrebno otišlo je u
povijest "**

većih prednosti igre - u svakom trenutku osjećate da ste u dobro osmišljenoj fantaziji u kojoj su većina pitanja i odgovora dobro smišljeni i objašnjeni, što je davalo odličnu atmosferu prvome dijelu, a još bolju nastavku. U svakome trenutku u igri moguće je otvoriti Codex, svojevrsnu galaktičku enciklopediju koja se napredovanjem u igri



TKO JE NAJGORI? Oni što u
gomilama trče prema vama

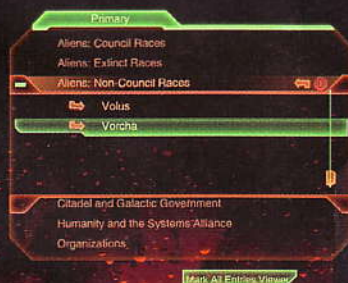
HOĆE LI NAM
u borbi protiv
Reapera trebati i
gethovi?



PRVI DLC već je donio novi lik
nemilosrdnog plaćenika



BEZ PANIKE! Codex je
enciklopedija svih znanja u
igri.



SKENIRANJE BEZ MAKOA

VOZIKANJE I ISTRAŽIVANJE po planetima oklopnim vozilom zvanim Mako, što je znalo biti zamorno, u drugom je dijelu zamijenjeno skeniranjem planeta s broda i neodoljivo podsjeća na igre koje smo igrali još na Commodoreu i Amigi. Budući da i to skeniranje može biti dosadno, ako se baš prikeljite na njega, samo nekoliko savjeta - što prije kupite bolje skenere za brže pretraživanje, a kasnije i više sonde za prikupljanje minerala. Ne morate skenirati i prikupiti minerale sa svih planeta, za sva istraživanja i troškove dovoljno je obraditi nekih 30 posto. Rasporedite skeniranja između misija i ne dajte da vas obuzme hrčak-manija inače ćete poludjeti s nepotrebnim zalihama sirovina.



PRETJERANO SKENIRANJE može štetiti vašem mentalnom zdravlju, osim ako niste Dario

EVO OBEĆAJEM, sada ću snimiti i
poći na spavanje. I neću ni proviriti
u galaktičku mapu. Daaaaa



KOLONIZATORI NA
UDALJENIM PLANETIMA
lak su plijen Collectora



stalno nadopunjuje, te saznati sve što vas
zanimaju o svim poznatim rasama, planetima
ili tehnologijama, što preporučujemo
početnicima za još bolje uživanje u priču.

SEDAM SAMURAJA I DVANAESTORICA ŽIGOSANIH

Shepardov zadatak bit će, nakon kraćeg
natezanja s Illusive Manom (ne možete
odbiti, koliko se god trudili u dijalozima),

" Tko je Mass Effect 2 završio u dvadesetak sati, taj nije ni uživao "

istražiti i saznati što se dogodilo u nestalim
kolonijama, te skupiti dostojan tim s kojim
će se suprotstaviti zločestim Collectorima i
kolovodama Reaperima, a u međuvremenu
obaviti mnoštvo side questova, posjetiti
neke od planeta u raznim zvijezdama
Mliječnog puta, te se dobro zabaviti, uživati
u priči i atmosferi, a često i očarano blejati
u fantastične predjele, impresivne gradove
i razna čuda razasuta po ovoj našoj ludoj
galaksiji. U ovoj samoučilačkoj misiji na

vašoj strani između sedam samuraja i
dvanaest žigosanih (što će reći deset)
sudjelovat će pripadnici svih rasa. Članovi
tima su razni stručnjaci koje će Shepard
skupljati po svim krajevima Mliječne
staze, a stručni su najčešće i najviše u
rukovanju različitim oružjima te ubojitim
spособnostima. Što nas lako i prirodno
dovodi do nekoliko riječi opisa različitih
klasa Mass Effect ratnika. I dalje ih je šest,
tj. tri osnovne - vojnik, biotičar i tehničar, a
između su tri klase izmuckane s različitim
spособnostima. Za razliku od prvoga dijela,
svaka granična, odnosno miješana klasa
(infiltrator, sentinel, engineer) ima i jednu
unikatnu osobinu, što će početnicima
malo otežati izbor, ali zato dobro pročitajte
karakteristike i odaberite onu koja najbolje
odgovara vašem stilu borbe. Sofisticirani
adepti (ili magičari) koji svojim biotičkim
spособnostima kontroliraju masu i energiju,
ali su slabiji u pucanju i zaštiti, vanguard
koji su jaki u tehnologiji, hackiranju,
upravljanju ili demontaži robota, ili soldier
(klasični barbar) kojem su puška i metak u
čelo još uvijek najbolje sredstvo rješavanja
razmirica.



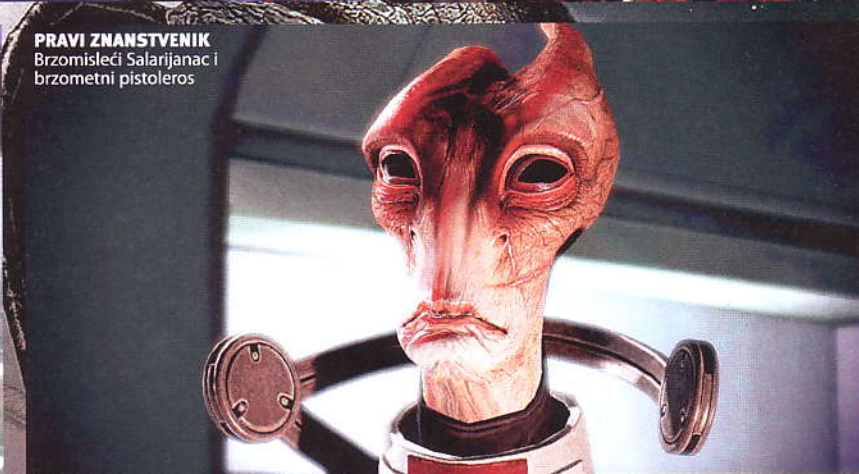
BOBOTA ČEMO LAKO Ovog štitom malo teže. Ah, porititi...



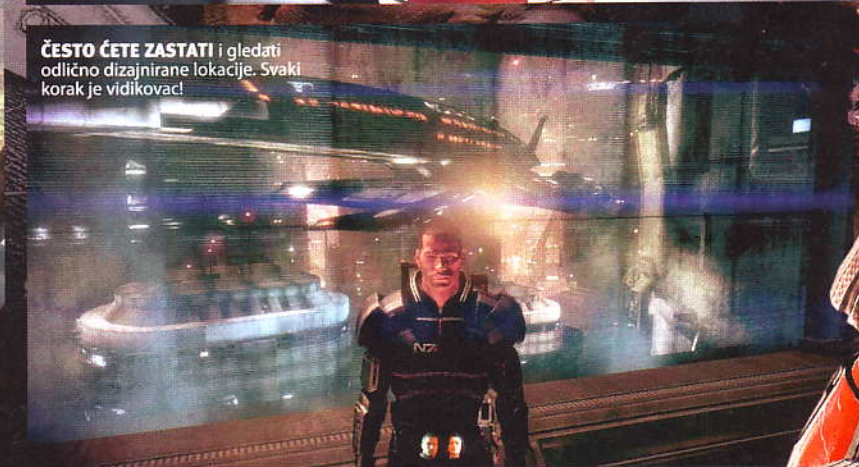
VORCHE Gadjliva rasa i galaktički strvinari. Ops, jesmo li politički korektni?!



PRAVI ZNANSTVENIK Brzomisleći Salarijanac i brzometni pistoleros



ČESTO ĆETE ZASTATI i gledati odlično dizajnirane lokacije. Svaki korak je vidikovac!



Shepardima koji su ih ostavili na životu ili nekako pomogli biti drago. Početnicima koji se u Mass Effectu 2 prvi put susreću s pričom (a nisu nas poslušali

i odigrali igru!) isto tako neće biti teško shvatiti o čemu se radi. Malo povezivanja, uz konzultiranje s Codexom u



UČITATI ILI ISPOČETKA?

Onima koji su završili prvi dio, biowareovci su ponudili i mogućnost učitavanja "starog" Sheparda. Ovisno o njegovu levelu, igra će vam od početka darovati prvih tri ili pet levela uz nezanemarlivo podebljanje računa na galaktičkoj kartici. Još je bolja fora pojava nekih novih ali i starih likova u igri koji će, ovisno o vašim odlukama i akcijama u prvome dijelu Shepardu sada zahvaljivati ili stajati za vratom. Ako i niste skoro igrali

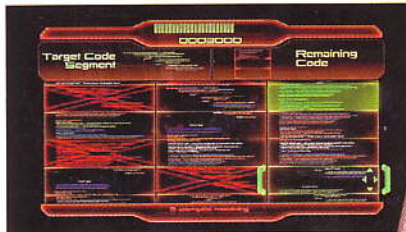
"Borba možda izgleda kao pucačina, ali ne dajte da vas to zavara"

prvi dio, nekih se nećete ni sjećati, ali će uz vrlo dobro riješene opcije u razgovorima ili prisjećanje i najsenilniji Shepard-Shepardice shvatiti što se zbilo, a i događalo u međuvremenu. Biowareovci su htjeli osjećaj kontinuiteta, a to su i uspjeli. Baš je dobro vidjeti neke likove, pogotovo one drage, iz prvog dijela i napraviti neki darmar s njima, ili barem ugodno pročavrljati. Većina njih još ima neku malu misiju za nas, pa će

HAKIRANJE

UMJESTO ZAHTJEVNIJIH MOZGALICA, provaljivanje u zatvorene prostorije, spremišta ili data-padove izvodi se na dva načina. U prvom je u određenom vremenu potrebno premostiti krugove na štampanoj pločici u

jednostavnoj igri memorije. Drugi je samo malčice teži a zahtijeva uočavanje istih kodova koje treba prepoznati na pomičnom ekranu. Ništa izazovno, ali nekiput je znalo izazvati nekoliko psovki.



JEDNOSTAVNA IGRA MEMORIJE i traženje istih kodova na pomičnom ekranu

ZLOKOBNA OMEGA

Bivši rudarski kamen, danas stjecište kojekakvih sumnjivaca i mutikaša



ZAŠTO BI

ASARI, poznate po duhovnim dostignućima i životnom vijeku od 1000 godina, tračile vrijeme na striptiz? Odgovor je moguće naći u igri.



JACK JE tempirana bomba, ali i jedan od najzanimljivijih likova u igrama



kojem su opisani i važniji događaji od prije dvije godine sve će riješiti. Zato za početnike imamo dvije riječi koje nažalost, a vjerojatno i zbog autorskih prava, nisu napisane na nepostojećoj naslovnici Codexa - bez panike. Odluke iz prvog dijela i nemaju prevelikog utjecaja na radnju drugog, no opet, lijepo je vidjeti poznata lica.

ŠTAPOM ILI MRKVOM?

Ako ste se u prethodniku nauživali različitim vođenjem razgovora, odluka i posljedica koje su na taj način utjecale na igru, ni u

"Nema više beskrajno dosadnog prebiranja po inventoriu. Ali nema ni inventorijske!"

dvojci se nećete razočarati. Gotovo sve razgovore moguće je voditi na više načina. U konačnici, sve se svodi na dva izbora - biti nestrpljiv i rješavati stvari bržim putem, što znači često i nasilnijim, ili dobivati iste rezultate na lijep način, ali uz malo više

ASSASSIN THANE

novi je član i pripadnik nove rase u Mass Effectu



AKCIJA! U kojoj je nemoguće koncentrirati se jer nam se pogled lijepi na kojekakve lijepo napravljene sitnice.



ISTRAŽIVANJE I RAZVOJ. BEZ RAZVOJA

AKO STE SE PITALI čemu služe minerali koji se nabavljaju skeniranjem planeta, odgovor je - za plaćanje istraživanja poboljšanja koja će naše oklope, oružja, a i sam Normandy učiniti boljima. Budući da više nema oružja koja se kupe usput pa mijenjaju (sada se skeniraju i plati istraživanje), niti ogromnih inventorijskih iz prošlog nastavka, RPG unapređivanje je svedeno samo na ovu aktivnost. I ona je donekle odavanje priznanja starijim igrama, ali bilo bi još ljepše kada bi za istraživanje nakon plaćanja trebalo proći i neko vrijeme kada bi se počelo služiti novom tehnologijom.



ORUŽJA, OKLOPI I nadogradnje usavršavaju se u trenu, pritiskom na dugme

uvjeravanja. Oba pristupa odražavaju se brojem poena koje Shepard prikuplja svojim ponašanjem, paragon plave boje koji odražavaju pristup mrkvom, ili renegade crvene boje koje označava nasilničko rješavanje problema štapom. Uz određenu količinu bodova otvarat će se nove mogućnosti razgovora u plavoj ili crvenoj

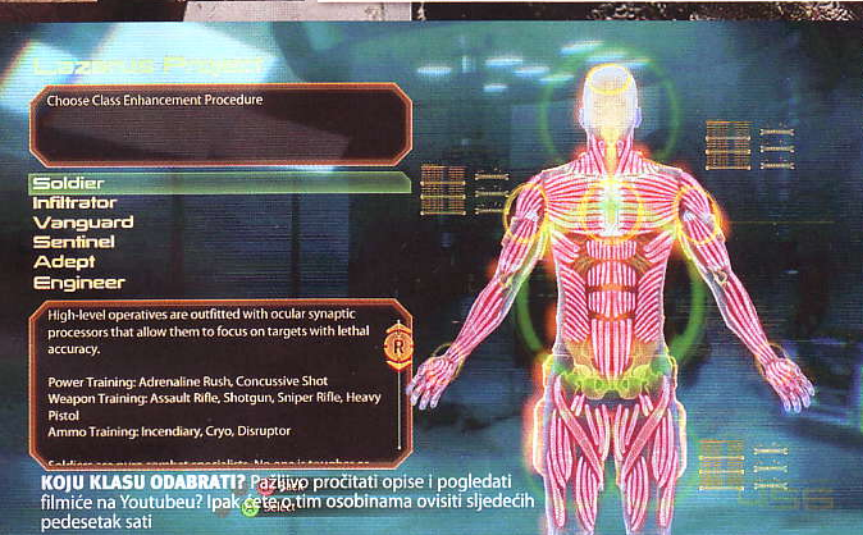


ZVJEZDANI CASTING

S ELECTRONIC ARTSOVIM proračunom i blockbusterskim renomeom, Mass Effect 2 mogao si je priuštiti i zvjezdani casting s renomiranim glumcima koji su pridonijeli

odličnoj atmosferi igre. Od Martina Sheena kao Illusive Mana, do Carrie-Anne Moss koja daje glas Ariji, apsolutnoj vladarici Omega, ili Tricie Helfer kao brodskom kompjutoru (EDI),

ME2 je pun odlično ostvarenih uloga, ali i nekomprimiranog zvuka vrlo dobrih efekata i soundtracka što opravdava izlazak igre na dva diska.



boji. U pravilu su plave ili lijepe reakcije na gornjoj strani razgovornog stabla, a crvene renegade na donjoj. Ponekad će se usred animacije pojaviti mogućnost pritiskanja plavog ili crvenog gumba, što će značiti da ćete morati odlučiti privesti razgovor i cijelu situaciju kraju lijepom ili nasilnom reakcijom, a razgovor možete pustiti i dalje bez donošenja odluke te vidjeti što će se iz toga izroditi. Igra zaista daje dobar osjećaj donošenja odluka i aktivnog sudjelovanja u rješavanju problema. Najbolje od svega je što se paragon i renegade bodovi ne križaju ili oduzimaju, tj. od vas nitko ne očekuje da budete svetac bez ijednog crvenog, ili nasilnik bez ijednog plavog boda. U većini situacija Shepard će dobivati i plave i crvene, samo će nekih biti više, ovisno o razgovoru ili postupcima. A kada će biti bolje pritisnuti crvenu ili plavu, ili uopće ne pritisnuti, ovisi o vašem izboru. Jednom sam suprotstavljen petorici mrkih Krogana odlučio ne pritisnuti crveni gumb i upucati eksplozivni tank iza njih. Nekoliko sekundi nakon animacije ležao sam na podu razvaljen u krogan stilu, mrtav i s aureolom sveca. Nakon učitanja zaradio sam nekoliko renegade bodova više, ali se i poslije veličanstvene eksplozije borio samo protiv preostale dvojice Krogana. Ah da, ožiljci s kojima nedovoljno oporavljeni Shepard počinje igru nestajat će postupno ako se držite paragon puta i

suprotno, bit će izraženiji ako ste nasilni. No korporativna politika koja stoji iza Cerberusa i za to ima lijeka - moguće je kupiti i u brodsku ambulantu instalirati makinu za face lifting, što odaje neskrivenu poruku - možete biti ružni kao crni vrag ako ste dovoljno bogati i imate za plastičnjake. Nije da promičemo takvo ponašanje, ali ponekad je bolje, učinkovitije, pa i ljepše zalijepiti nekom šljagu nego pustiti da nas zamara glupostima.

PA GDJE JE VIŠE TAJ FAJT?!

Eto kakva je to igra, mogli bismo o njoj raspravljati danima i na nekoliko stotina stranica, a još nismo stigli ni spomenuti fajt koji za RPG-ove obično znači biti ili ne biti, budući da nosi veliki dio igre. Prvi Mass

"Mass Effect 2 je zgodna vježba kako prilagoditi i napraviti prihvatljiv RPG za širu publiku"

Effect nije prošao bez zamjerki na ovome polju jer ponekad je bilo malo spetljano u žaru borbe izvoditi sve marifetluke i iskoristiti sve sposobnosti kojima su likovi mogli raspolagati. Kao i sa svakom drugom zamjerkom, biowareovci su se time ozbiljno pozabavili i nakon baltazarovskog

AHA! Tko je rekao da nema liftova i dosadnih vožnji u njima? Jedan jedini nalazi se na brodu, ali će neki od likova imati zgodne primjedbe na dobra stara vremena i čavrljanje u liftovima



GARRUS Cooler, facu i vjeran prijatelj. Oduvijek smatrao da je zgodan, no nažalost, najčešće Krogankama.



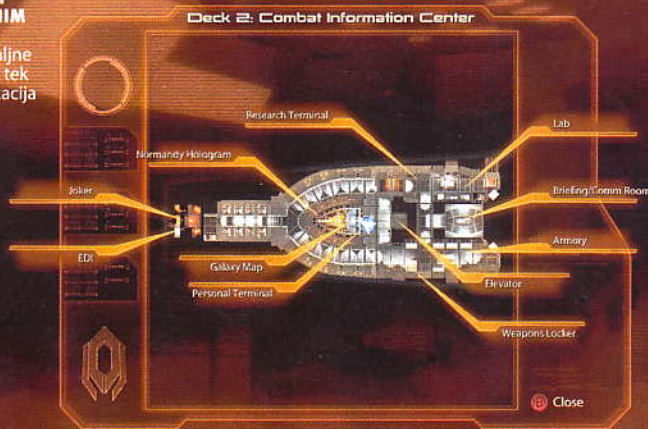
razmišljanja došli do unaprijeđenog rješenja. Borba je sada mnogo brža i lakšeg izvođenja, a na prvi pogled slična na standardnu pucačinu iz trećeg lica. No neka vas prvi pogled ne zavara, ovo je još uvijek RPG, samo što se sada ciljanje i pogodak ne obračunavaju prastarim D & D sistemom bacanja kockica i obračunavanja vještina koje ima pojedini karakter, što na kraju algoritamskih proračuna rezultira pogotkom, promašajem ili kritičnim pogotkom. Za novu generaciju RPG igrača postupak je malo direktniji. Ako ste dobro naciljali (u što se još uvijek obračunava vještina i nadogradnja oružja), sigurno ćete pogoditi dio koji ste gađali. Ali sada, kao i u dobrim pucačinama, pogodak u glavu ima veću vrijednost, a oni u udove mogu ih i otkinuti, što se može dobro uočiti na robotima koji i bez nogu pužu prema vama. Još uvijek je dvjema tipkama moguće uključiti

ZA ISTRAŽIVANJE LOKACIJA

nije potrebno gurnuti nos u svaku pukotinu. U smjeru pogleda uvijek će biti označena neka akcija.



NA BRODU I NASTANJENIM lokacijama postoje detaljne mape, što je tek 10 posto lokacija u igri



GALAKTIČKE VIJESTI i poznata novinarka kojoj je tijekom intervjua moguće zveknuti i šamarčinu



dva važna kruga, a time i pauzirati borbu. Jednim se biraju oružja koja nosite (ovisi o klasi), a drugim specijalne sposobnosti (biotičke, techovske), ili vrsta municije, što zna biti vrlo učinkovito borite li se protiv mechova ili različitih armora te shieldova. Sve se komande mogu dodijeliti i drugim gumbima, pa teoretski, ljubitelji necjepkane borbe takvu borbu ne bi trebali ni prekidati. I druga dva lika iz družbe mogu reagirati

na Shepardova naređenja u borbi, bilo taktički – ako ih želimo rasporediti na točno određena mjesta, ili izvođenjem specijalnih napada za koje im dajemo naredbe iz kruga sa sposobnostima. Njihov je AI vrlo dobro napravljen pa ćemo im na lakšim težinama rijetko morati izdavati posebne naredbe, ali na težim će protivnici koristiti sve što imaju, pa će i Shepard biti prisiljen na kompliciranije taktičke manevre. Uglavnom, najvažnije je

pravilo fajta zatrtati se i naći dobar zaklon, jer zaklon je iz raja izišao. Čak i na najlakšoj težini i s nabrijanim Shepardom ne možete se igrati kauboja. Već će dvojica protivnika biti dovoljna da čelom zaorete tlo, a rijetko kada će ih biti samo dvojica, nego mnogo više.

JOŠ LIJEPIH STVARI

Od dobrih vijesti i još boljih osobina igre ne znamo što bismo prije spomenuli. Možda je najveće poboljšanje dvojke upravo izbjegavanje monotonosti koju je ponekad nametao prvi dio. Na primjer, sjećate li se onih side questova koji su bili podijeljeni u tri vrste identičnih lokacija – jedni su se odvijali u nekim skladištima, drugi u hodnicima

"Formula uspjeha: dobra priča i živopisni likovi. Dobro, ne pretjerujmo"

rudnika, a treći u navijek istim prostorijama svemirskih brodova. U dvojci je isti broj side questova kojih je (nažalost) samo desetak. Njih je moguće otkriti skeniranjem raznih planeta na kojima će brodski kompjutor odmah otkriti "distress signal" pa ga je potrebno samo locirati i sletjeti. I svaka je mini misija drukčijeg karaktera i na različitim lokacijama. Neke se i nastavlja, pa zaokružuju priču, a u nekim je potrebno malo mučniti glavom, a u dvije će Shepard izići i sam, bez vjerne pratnje. Svaki od likova ima i svoju priču, pa smo nakon svake misije optrčavali novom

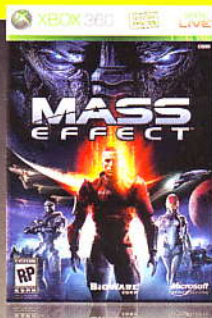
VREMENSKA LINIJA MASS EFFECTA

AUTORI IGARA MASS EFFECT koriste i druge medije kako bi nas što više ufurali u fantastični svijet iznimno bogat likovima i događajima. Ipak je svemir mjesto događanja...



MASS EFFECT: REVELATION knjiga

Prvi roman o Mass Effectu i prvo upoznavanje s ME univerzumom. Prati doživljaje Davida Andersona, prvoga potencijalnog kandidata među ljudima za ulazak među elitne Spectre. Susreće se sa Sarenom koji u ovome romanu prvi put pronalazi Sovereign.



MASS EFFECT igra

Događaji u prvoj igri usredotočeni su na prvoga čovjeka ikad primljenoga u Spectre, narednika Sheparda. Njegova prva misija je pronaći odmetnutog bivšeg člana toga elitnoga tima, Sarena. Stvari se ubrzo dramatično razvijaju i Shepard otkriva veliku prijetnju za cijelu galaksiju. Reaperi, misteriozna rasa golemih AI svemirskih brodova, planira napad i istrebljenje svih živućih rasa!



MASS EFFECT: ASCENSION knjiga

Drugi roman prati tajnog agenta Cerberusa Paula Greysona koji surađujući s Illusive Menom posvaja i odgaja djevojčicu koju zatim šalje na biotičko osposobljavanje u projekt Ascension. Cerberusovi tajni eksperimenti s djevojčicom dovode njen život u opasnost te ona zajedno s Greysonom i još dvoje zaposlenika projekta Ascension bježi.



MASS EFFECT: REDEMPTION strip

Serijal stripova, od kojih su do sada objavljena prva dva koja prati Liarinu potragu za Shepardom nakon što je uništen Normandy i on je nestao.



EDI je brodska virtualna inteligencija odgovorna Cerberusu. Koliko ćemo joj vjerovati?



ŠKRTO I NEGLEDLJIVO RPG hardcorašima. Malo osobina za razvijanje, a Shepard ih još ima najviše.



NAŽALOST, NI U OVOME NASTAVKU nećemo vidjeti lice Quarana, pa ni prilikom mogućeg seksa

KRAJ MISIJE i popis svega napravljenog i skupljenog
Mission Complete



Shepard escaped attack on the facility, along with operatives Taylor and Lawson. Facility destroyed by remote detonation. Salvage teams will ensure no incriminating data survives. Per Miranda's recommendation, I'm running security sweeps on other cells to ensure that Wilson was our only mole.

Normandijom otkrivajući i spajajući novootkrivene dijelove iz njihova života, a u određenom dijelu igre svaki će vas zamoliti i za pomoć. Sudjelovanje u misijama vezanih uz likove, osim dobre zabave, ima i prednosti. Nakon uspješnog završetka, taj će lik uspostaviti veću lojalnost prema Shepardu, što će se osjetiti u borbi, dobiti novi kostimić, pardon, oklop, ali i posebnu sposobnost koja se dodatno može nabijavati. Naravno, te je misije moguće i zeznuti te ostati uskraćen za sve pogodnosti, ili kako to igra komentira: "Mogao bi biti nekoncentriran u odlučujućim završnim bitkama", što će se pak odraziti na broj likova s kojima ćete završiti igru - moguće je spasiti sve, ali i dosta prorijediti brojčano stanje.

NEDOSTACI?

Jedini razlog koji je Mass Effect 2 udaljio od dvadesetice je naš malo povrijeđeni erpegeaški ponos. U ovakvim epskim RPG-

ovima, pogotovo BioWareovim, navikli smo raspoređivati bodove zaradene novim levelima na mnogo više različitih sposobnosti i uz više dilema. Shepard još uvijek ima najviše sposobnosti koje se mogu nabijavati, šest, plus jednu opcionalnu, ali ostali likovi svedeni su na četiri osobine koje je tako jedno vidjeti na ekranu za nabijavanje, da smo često iznervirani pritisnuli gumb za automatsko punjenje osobina, jer te bodove ionako bismo stavili na ista predviđena malobrojna mjesta. Danak pojednostavnjenju i mainstreamu platila je i sposobnost uvjeravanja, koja je iščezla u opcijama. Mogućnosti pojavljivanja paragon i renegade smjerova u razgovorima sada su samo plod bodova koji se dobivaju za interakciju s drugim likovima. Šteta, jer sjećamo se misija iz prvog dijela koje nije bilo moguće uspješno završiti ako nismo imali dovoljno razvijenu vještinu uvjeravanja, što je igri davalo dodatnu draž.

I JOŠ LJPŠIH

No najljepše od svega u Mass Effectu 2 je osjećaj širine koji igra daje. Možete sami odrediti svoj ritam igranja da vam ni jedan trenutak ne bude monoton i stvoriti savršen omjer avanture, istraživanja i akcije. Malo razgovora, malo pucačine, malo skeniranja planeta u potrazi za vrijednim mineralima, pa opet malo akcije... Možete se prilično dugo zadržati na važnim lokacijama i samo tumarati njima razgovarajući s ljudima tražeći mini misije. Ili skočiti na drugi planet u drugom zvijezdu i pogledati je li se nešto novo dogodilo. Ili samo blejati naokolo i uživati u spektakularnim pogledima, ili proučavati sitne detalje na odlično izlzanom oklopu vaših suboraca. Bilo je nekih koji su završili igru za dvadesetak i nešto sati. Ali mi odgovorno tvrdimo: bez pedeset niste i uživali! Bilo da tvrdoglavo skenirate planete, ili čitate Codex, ili usred borbe na razorenom planetu - otpadu svemirskih brodova pogledate u nebo. A nebom polako jezdi kilometarska brodurina. I nema sad veze što pucaju po vama, ili što bi trebalo trčati dalje. Kao klinac kojeg su prvi put odveli na aerodrom, vi ćete zapanjenim pogledom ispratiti brodurinu, sve do posljednjih detalja na repu, i tiho zafučkati te, nadamo se, ne samo jednom pomisliti kako je dobro biti u ovoj igri. I zato kao klinac želimo da što dulje traje i s nestrpljenjem iščekujemo najavljene DLC-ove i nove misije. A tko će još biti strpljiv najmanje godinu i pol do trećeg nastavka... Težak će biti život bez Mass Effecta. **Danijel Reškovic**

Mass Effect 2

BIOWARE / EA

GRAFIKA

Sve najbolje što se može izvući iz Unreal 3 enginea

18

ZVUK

Odlična sinkronizacija, efekti i soundtrack

19

IGRIVOST

Dok vam glava ne padne u krilo

20

TRAJNOST

50 sati, pa još jednom zbog drukčijih izbora, pa DLC-ovi...

18

DOBRO

Odlična avantura s idealnom svemirskom atmosferom, živopisni likovi, prezentacija, izgled i ono najvažnije: slatki okus igranja.

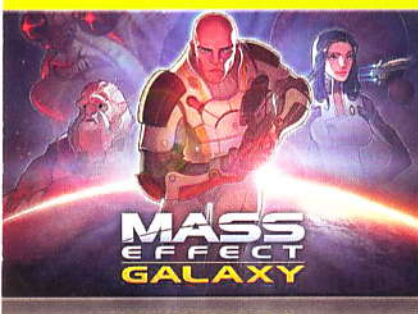
LOŠE

Nije više komplicirani RPG.

KONAČNO

Šteta je što ovakva igra mora imati kraj

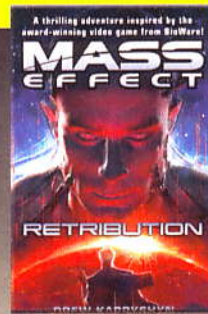
GP 19 / 20



MASS EFFECT: GALAXY
iPhone igra



MASS EFFECT 2
igra



MASS EFFECT: RETRIBUTION
knjiga



???

Protagonist ove iPhone akcijske topdown pucačine je Jacob, jedan od igrivih NPC-ova iz ME2. U suradnji s Mirandom, koja je također u drugom ME-u, sprečava zavjeru Bataarjanaca da ubojitim virusom zaraze Citadel i pobiju milijune.

Nakon što ga je Cerberus "zakrpa" Shepard se vraća, ovaj put s ciljem da otkrije tko su misteriozni Collectori odgovorni za nestanak čitavih ljudskih kolonija. Zadatak mu je skupiti elitni tim specijalista iz cijele galaksije i krenuti na ubojitu misiju koja će dovesti do otkrića baze operacija Collectora i njihove povezanosti s Reaperima.

Treći po redu roman čiji izlazak se očekuje u srpnju. Poznato je samo kako će i pokušaju da stvori supervojnika Illusive Men pokušati tehnologiju Reapera križati sa svojim odbjeglih agentom Paulom Greysonom.

Tijekom godine očekuje se najava prvoga velikog expansiona za Mass Effect 2, njegov scenarij zasad nije poznat

TO JE TO

Atraktivni taktički svemirski okršaji najjači su dio igre



STRANGE NEW WORLDS

Istraživanje novih svjetova oduvijek je bio jedan od fokusa serija Star Trek, a kao važan element uključeno je i u STO



WE ARE THE BORG

Osim ponovnog neprijateljstva s Klingoncima nova/stara velika prijetnja su još brojniji Borgovi

WARP Tijekom korištenja warp pogona nalazite ćete se na funkcionalno riješenoj mapi galaksije, tj. sektora u koje je podijeljena



ANOMALIJE

Glavni način skupljanja raznih oblika resursa (alienski artefakti, minerali itd.) istraživanje je nepoznatih anomalija



ŽANR MMORPG
IGRAČI 1 - MILIJUNI
GODINE 14+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CRYPTIC STUDIOS
IZDAVAČ ATARI
HTTP://www.startrekonline.com

HIT igra **PC** exclusive

Star Trek Online

Go to warp! Go to warp!

Space... the final frontier. Cijelo desetljeće nedosanjani san desetaka milijuna trekija širom svijeta početkom mjeseca konačno se ostvario. Premostivši sve peripetije oko dobivanja licence za izradu prve ikad isključivo online igre Star Trek odvažni Cryptic Studios uspio je napraviti zanimljiv, no po mnogočemu upitan pokušaj pozicioniranja ovoga kulnog SF imena u kaotičnom svijetu MMORPG igara.

ZA PRAVE TREKIJE

Najbolje je odmah na početku ovoga teksta izbaciti slona u sobi kroz prozor i bez okolišanja ustvrditi kako je Star Trek Online miljama daleko od bilo kakvoga ozbiljnoga konkurenta, barem kvalitetom gledano, velikana ovoga žanra kao što su World of Warcraft ili primjerice EVE Online. Kao i Crypticov prethodni MMORPG pokušaj Champions Online, pati od mnogih boljki, od očito tanašnoga budžeta, nedovršenosti raznih elemenata, do nepovezanosti po galaksiji razbacanih misija i slično. No sada kada smo raščistili što STO nije, mirno možemo uploviti u šarenije i pozitivnije vode. Ovo je prije svega igra u kojoj će brojni fanovi silnih TV serijala i filmova Star Trek bez

obzira na sve te nedostatke moći istinski uživati. Svi elementi koji će jednoga trekija natjerati da treperi kao list na vjetru su tu. Od vizualno vrlo atraktivnih okršaja svemirskih flotila u dubinama svemira do istraživanja površina egzotičnih planeta.

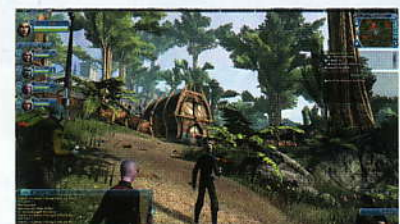
"Veliki taktički svemirski okršaji masivnih flotila najatraktivniji su aspekt igre"

GALAKSIJO, LIJEPA LI SI

Osnovna premisa Star Trek Onlinea je da igrate ulogu jednoga od milijun kapetana svojeg svemirskog broda s kojim sudjelujete u istraživanju i obrani galaksije. Ovo posljednje posebno je važno s obzirom na

AWAY TEAM

SVI KOJI SU pogledali više od barem jedne epizode bilo koje serije Star Trek dobro znaju da se, osim u hladnim i mračnim galaktičkim prostranstvima, dio radnje redovito događa na nekoj egzotičnoj planeti. Kako Star Trek Online prilično vjerno prati formulu planetarno popularnog TV serijala, tako su i tzv. misije Away Team postale ključni dio igre. U njima ćete redovito voditi, osim glavnoga lika, i pratnju od još njih četvero koji mogu, osim standardnih pripadnika osiguranja, uključivati različite specijaliste/časnike s vašega svemirskog broda. Same misije su prilično jednostavne i pravocrtnne te se uglavnom sastoje ili od eliminacije neprijatelja ili od popravljivanja kojekakvih uređaja ili pak istraživanja anomalija.



NAORUŽANI I OPASNI Za misije na površinama planeta ili na raznim svemirskim stanicama i brodovima prije početka svake moći ćete odabrati svoj tim specijalista sastavljen od časnika s vašega broda



VULCAN Tek jedna od desetaka kulturnih lokacija iz Star Trek univerzuma koje možete posjetiti



MANIPULACIJA ŠITOVIMA Još jedan od zaštitnih znakova Star Treka koji je vrlo zgodno prenesen u igru a ključan je za preživljavanje u borbenim situacijama



KREACIJA LIKA

Manje-više sve fizičke osobine vašega lika mogu se drastično promijeniti, osim već ponuđenih rasa, za igranje je čak moguće stvoriti vlastitu, potpuno novu



ŠARENILLO SVEMIRSKIH PROSTRANSTVA Grafički najdijeljeniji dio igre



RAZRAĐENOST MISIJA Od jako dobrih i temeljito razrađenih 'story' misija pa do ubitačno dosadnih i generičkih misija patroliranja, jedan veliki bućuriš



SUČELJE Jednostavno i intuitivno...



MODIFICIRANJE SVEMIRSKOG BRODA Od boje pojedinih elemenata, njihova dizajna pa do materijala od kojega su napravljeni, izaberite i istaknite se jedinstvenošću među tisućama igrača

sami Klingonci, moguće je napraviti lik na strani Federacije; u tom slučaju očekuje vas izbor među tri klase (science officer, tactical officer ili engineer) i desetak dobro poznatih ST rasa, kao i igranje na strani Klingonskog Carstva. Odlučite li se za ovu drugu opciju, očekuje vas prilično oklaštrena kampanja bazirana uglavnom

"Raj za sve trekije i one koji se tako osjećaju!"

na PvP-u i mršavim misijama istraživanja i patroliranja. Ove druge dvije vrste misija u kombinaciji s "epizodama" osmišljenima kao serijal zadataka međusobno povezanih koherentnom pričom u tipičnoj maniri jedne epizode TV serije Star Treka fokus su znatno razrađenijeg sustava igre na strani Federacije. Kako smo već spomenuli, igra je podijeljena načelno u dva dijela.

Onaj u kojem putujete i ratujete u svojem svemirskom brodu te kaotičan i nimalo uzbudljiv koji se vrti oko misija Away Team (vidi okvir). Upravo to putovanje i ratovanje u vizualno fantastično realiziranom svemirskom okruženju najblistaviji je dio igre koji uključuje sva neizostavna obilježja Star Treka. Taktički sukobi s neprijateljskim brodovima uz promišljenu phasorsku paljbu, manipulaciju šitovima i prebacivanje energije u ključne sustave broda jedinstveno je, zabavno i sasvim zadovoljavajuće iskustvo. Upravo taj dio igre u paketu s akvizicijom novih fantastično dizajniranih svemirskih brodova svakih 10 gradeova (levela) ono je što Star Trek Online čini jedinstvenim u moru MMORPG-ova. To iskustvo i maksimalno učinkovito iskorištena licenca Star Treka dovoljni su da privuku svakoga da barem na nekoliko dana pruži šansu igri. Star Trek Online je sa svim svojim manama, kojih je u izobilju, ali i vrlinama zapravo san svakoga trekija. Koliko god možda na momente bio slabša san iz kojega se lako probuditi, na Crypticu je sada da više od milijun registriranih korisnika koje je skupio u prvom tjednu prodaje pokuša zadržati maksimalnim ulaganjima u dotjerivanje igre i enormne količine novoga sadržaja. Prema prvim povratnim informacijama od dečki iz Cryptica toga u idućim tjednima sigurno neće manjkati.

_Damir Đurović

I exclusive PC
Star Trek Online

CRYPTIC STUDIOS / EA GAMES

GRAFIKA

Od odlične prilike letenja do osrednje u modu Away Team

16

ZVUK

Zadovoljavajući soundtrack i ispodprosječni efekti

15

IGRIVOST

Borbe u svemiru su odlične, ostali elementi i ne baš

15

TRAJNOST

Stotine sati, iako zbog generičnosti kasnije dosadnjakovo

18

DOBRO

Svemirske bitke, dizajn brodova i općenito uvjerljivost i vjerodostojnost Star Trek univerzuma

LOŠE

Ponavljanje generičkih misija, animacija likova, slabo razrađeno igranje na strani Klingonskog Carstva

KONAČNO

Ovo je prije svega ocjena jednog Star Trek fana, realno zaslužuje ocjenu manje

Gp 15 /20



O VELIČINE izgleda strašno, ali nije nepobjedivo

SVE JE KAKO TREBA BITI Malo livada, malo pustinje, malo podzemnih hodnika...

GOLEMIM ČUDOVIŠTIMA Vidjet će se glava jedino kada ih malo smekšamo, pa pokleknu



IGRA IZGLEDA DOBRO I tu nemamo zamjerki



ŽANR RPG
IGRAČI 1-ONLINE
GODINE 12+
IZLAZI 26. VELJAČE
PROIZVOĐAČ LEVEL-5
IZDAVAČ SCEE
HTTP://www.us.playstation.com/PS3/Games/White_Knight_Chronicles

White Knight Chronicles PS3 exclusive

RPG koji je mnogo htio, mnogo započeo, pa već čekamo nastavak

POGLED UNATRAG

White Knight Chronicles prvi je u serijalu RPG-ova renomiranog japanskog studija Level-5 poznatog po naslovima kao što su Dark Cloud, Rogue Galaxy ili Professor Layton. Level-5 poznat je i po tome što u svakoj svojoj igri pokušava natjerati igrača da gradi nekakve gradove. To je kao cool. Dobro, u Professoru Laytonu smo toga bili pošteđeni, ali to nije nikakva garancija za budućnost. I u White Knight Chronicles možete napraviti svoj grad. I dijeliti ga s ljudima na netu. Pa nije li to odličan razlog da ga probamo?

Prvo ćemo upozoriti čitatelje i buduće igrače White Knight Chroniclesa slabijih živaca: onaj lik što ga kreirate na početku igre, ma nemojte se mučiti. Level-5 nam je ponudio mnoštvo mogućnosti kako ćemo kreirati vlastiti lik u igri, ali ni nakon nekoliko sati isprobavanja nećete biti zadovoljni. Stisnite više puta x i preskočite ovaj dio, jer samo će vas izžvircirati. Zašto? Zato što ćete već u uvodnim minutama igre shvatiti da je lik mutav, što jako ne volimo u igrama. A onda ćete, srećom, skužiti da ta mutava kultura uopće nije glavni lik u igri. Da, možete se otimati još neko vrijeme i voditi ga kao vođu družine, ali ćete ubrzo odustati i na to mjesto postaviti Leonarda kome je priča ove igre i posvećena. A svog mutavca ipak vodite u družbi. Zašto?

VELIKE IDEJE I MALI NARODI

Zato što je Level-5 odlučio klasičnom japanskom RPG-u, ali i MMO-u pristupiti na drukčiji način. Ideja je originalna - svojim ćemo likom sudjelovati u igri koja se cijela može odigrati u singleplayeru i ima standardnu RPG priču, ali će on tada biti samo sporedni (i mutavi) lik. Tek u questovima koji se kupuju u za to namijenjenim prodavaonicama u igri moći ćete sudjelovati isključivo sa svojim likom.

Sami? Teoretski da. Dok ne ugledate dva ogromna trola koja se gegaju prema vama, a visoki su toliko da ne stanu ni na ekran, pa ih vidite samo do pupka. Toliko o teoriji. Ove misije napravljene su i za vaše online prijatelje s kojima ćete tada kao u pravom MMO-u ugovoriti raid i krenuti (u što većem broju, koji je za sada stao na četiri) u pohod na trollove i ostale beštije koje se vide do pupka. Zgodna ideja. Samo u ovakvim questovima dobivat ćete posebne iteme koje ćete moći koristiti i u singleplayeru, ovisno o quest levelu na kojem se nalazite. Ovo bi igru od tridesetak sati u singleplayeru trebalo dogurati i do stotke, jer misija ima jako puno. Da bi stvari još malo začini, Level-5

"Ne, ovo što ste stvarali satima nije glavni lik"

su se sjetili svojih uradi sam gradova iz Dark Clouda koje će moći posjećivati i vaši online frendovi, pa u njima i kupovati potrebne stvarčice. O gradovima više u okviru, a mi ćemo se malo pozabaviti singleplayerom koji nas je nekako više zanimao, jer ako on ne valja, što će vam multiplayer?

I TO VAM JE PRIČA?

A priča se zapliće kada Leonard, mladi

vinarski pomoćnik, dopremi pošiljku na kraljevski dvor pa odluči malo zaviriti, opijen blještavilom veličanstvenog bala u čast princezi Cisni. U tom času grupa nepoznatih vojnika upada na bal, ubija kralja i podanike, a Leonard zgrabi princezu i vodi je jedinom putem, prema podrumu. Tamo je skriven misteriozni oklop bijelog viteza, veličanstvenog izgleda i visine, oružje drevnog naroda od prije nekih 10.000 godina, koje više nitko ne zna pokrenuti. U smrtnoj opasnosti, Leonard na brzaka sklapa pakt s vitezom i oživljava ga te prokrči put, ali mu princezu maznu ispred nosa. Doslovce. I tako će biti još nekoliko desetaka puta u igri. Uvijek ispred nosa, dok on nemoćno diže ruku. Potraga za princezom, dakle. Koja je toliko izmučana i u kojoj su svi likovi promijenili uloge i strane toliko puta da nećete poželjeti stati i upitati se WTF?! Jer ne bi pomoglo, objašnjenje nemaju ni scenaristi ove igre koji su, očito, u velikoj stvaralačkoj krizi.



SADA ĆEMO MALO PRIČEKATI Dok se krug ponovo ne napuni. U međuvremenu smijete malo opati nos.



TROGLAVI Podsjeća na zadnjeg bossa iz Suikoden II



UBACIVANJEM SKILLOVA U Slotove, moguće je napraviti i unikatni kombo



IGRI JE MOGUĆE I fotografirati mesta i ljude koji vam se sviđaju



SVE BIJEŠTI I jako je dramatično. Iстина je da u igri nikako ne možete poginuti



SAMI PROTIV MRCINA U questu? Hm, nekako ne bismo preporučili...



GEORAMA

VLASTITI GRAD KOJI gradite u igri sada se zove Georama, a mogu ga posjetiti i vaši online prijatelji. Ideja je da u njemu izgradite kuće i naselite ljude posebnih profesija koji će u njemu i raditi, pa će se tako dobivati rijetki itemi koji služe za trgovinu ili kreiranje boljih oružja, oklopa i ostalih RPG sitnica. No problemi nastaju kada shvatite da ljudi zec koji prodaje zemljište, kuće, okućnice i stvari potrebne za rad ima cjenik od kojeg boli glava. Možda će igru trebati završiti više puta da bi se skupilo dovoljno para... ali zašto onda imati grad? I zašto ići u online misije? Ah, prave nevolje tek čekaju, jer da biste prizvali najbolje farmere, rudare i skupljače, trebat ćete level koji će rasti tek kupnjom stvari za grad... Ne, ne možemo ovo, napravite nešto bolje...



PRODAJEM GRAD HORVATINČIU Ja za njega više nemam love...



PA JE LI BAREM...

Pa i nije. Borba je izvedena u akcijskom stilu i izgleda ovako: potrcite vi tako sa svojim likom i preostalim dvojicom (ponašaju se pristojno, nemamo zamjerki) prema neprijatelju i izvučete oružje. Tada se počinje puniti krug i tek kada se napuni možemo uputiti udarac. A onda opet stojimo među hrpom neprijatelja i čekamo da se krug opet napuni, dok oni lupetaju po nama. Pa šljasa. I tako to... Ako je netko ikada ovako



zamislio akcijsku borbu, trebao bi se ipak vratiti borbi na poteze, bilo bi manje smiješno. A opet, i borba je nastala od velikih ideja. Bodovi koji se zarađuju leveliranjem ulazu se u razne osobine, ovisno o oružju koje preferiraju junaci, pa se te

"Trebalo bi još samo malo rada da sve bude kako treba"

vještine mogu (slično kao u MMO-ima) staviti u posebne slotove koji se brzo mogu koristiti u borbi. Brzo? Imate vremena, dok lupaju po vama. Od ovih se vještina mogu sklapati i kombi, pa malo magije, malo posebnih udaraca i imate svoj unikatni kombo, što je zgodno. Ali, avaj, u praksi nekako ne šljaka. Kombi, kao i svaki posebni udarac troše action chipove ili bodove koji će se tako potrošiti u jednom kombou. A zašto bismo ih i trošili kada se Leonard za najmanje 7 bodova može pretvoriti u ogromnog viteza i zgaziti

sve pred sobom? Malu disproporciju shvatili su i programeri, pa su umjesto popravljjanja stvari napravili najgore što su mogli - toliko su upropastili fajt da je u njemu gotovo nemoguće zaginuti. Da, pokušavajući najluđe stvari, u 30 sati igranja nismo ni jednom poginuli! O prokletog li mainstreama i casuala za debile!

ČEKAMO NASTAVAK

No nije sve ni tako crno. Ako joj oprostite bitke za vrijeme kojih se stignete baviti i drugim stvarima, te prigrupu i neobjašnjivu priču, WKC ima puno tipičnih JRPG aduta zbog kojih ga se i isplati odigrati u očekivanju FFXIII. Odmarajuću i vrlo dobru grafiku, opuštajući soundtrack, pa čak i nešto duhovitosti koje nastaju ubacivanjem elemenata iz omiljenih igara i filmova. Zbog dobrih ideja bit ćemo blagonakloni, pa sada samo očekujemo nastavak u kojem bi sve dobro i došlo do izražaja. **Danijel Reškovic**

I exclusive PS3

White Knight Chronicles

LEVEL-5 / SCE

GRAFIKA

Ponekad iznenađuje, pogotovo u prijetkim animacijama

16

ZVUK

Solidna sinkronizacija i dobar soundtrack

15

IGRIVOST

Pa, nikada nije dosadan, osim malo u fajtovima

15

TRAJNOST

30 sati u singlu i brojne online misije - do 100 sati

15

Mnogo dobrih ideja, opuštajuća atmosfera JRPG-a.

DOBRO

Ideje još nisu iskorištene.

LOŠE

KONAČNO

Igra neiskorištenih potencijala

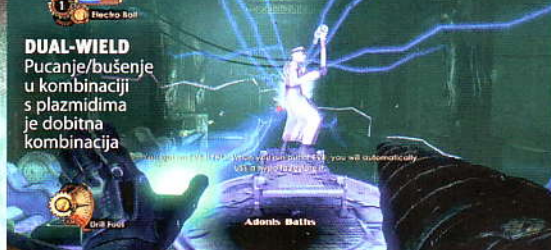
Gp 14/20



BLOOD & GORE Big Daddy je nasilan, nimalo suptilan i toga se ne srami



PLAZMIDI Svaka faza unaprijeđenih plazmida



DUAL-WIELD Pucanje/bušenje u kombinaciji s plazmidima je dobitna kombinacija

BUDENJE Subject Delta. Tko je on, čemu takva povezanost s malom Eleanor i zašto ga je... ma nećemo vam sve ispričati.



ŽANR FPS
IGRAČI 1-10
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ 2K MARIN / DIGITAL
EXTREMES
IZDAVAČ 2K GAMES
HTTP://www.bioshock2game.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

BioShock 2

Je li Rapture jednako primamljiva destinacija kao 2007. godine.



POGLED UNATRAG

BioShock je jedna od rijetkih igara kojoj smo dodijelili maksimalnu ocjenu i vrlo vjerojatno jedina iz te skupine koja ju je dobila uglavnom na temelju sjajne priče i vrhunske atmosfere kreatora legendarnog i nikada zaboravljenog System Shocka 2. BioShock nas je upoznao s Raptureom, golemom misterioznom podvodnom metropolom, njenim psihički nestabilnim mještanima i još više mentalno poremećenim poglavarima koji su bili tek dio nezaboravne atmosfere i jedinstvenog ugođaja, dok je s igračke strane bio solidan FPS s dodacima kvalitetno razrađenih RPG elemenata. Nastavak se nadovezao na sve spomenuto, no...

Nakon što je BioShock 2 inicijalno najavljen i nakon spoznaje da na nastavku radi drugi razvojni tim, jednostavno smo znali da ćemo dobiti upravo ovakav proizvod. Nemojte nas krivo shvatiti jer BioShock 2 je jako dobra igra, no igra koja se pojavila barem dvije godine prerano. Pritom ne mislimo da je nešto zakazalo u razvoju za koji nije bilo dovoljno vremena. Ima i toga, no stvar je u tome da je original bio jedan od rijetkih naslova u zadnjih desetak godina čija su nas atmosfera i originalna radnja fascinirali kao System Shock 2 nekada, a preko tako visokog praga je jako teško zakoračiti. Razvojni tim, 2K Marin, pred sobom je imao neopisivo težak zadatak: zadržati neodoljivi šarm originala, no začiniti ga gomilom noviteta i originalnih elemenata koji bi igrače iskustvo učinili barem približno svježim, inovativnim i zanimljivim. Uspjeli su, no tek donekle, a nedostatak glavnog dijela 2K Bostona i 2K Australije se itekako osjeti. Tu prije svega mislimo na genijalnog Kena Lavinea, glavnog dizajnera prethodnika, čije su se odgovornosti glavnog dizajnera i pisca ovoga puta svele praktički tek na nadgledanje projekta kojem se pridružio jako mali broj ljudi s kojima je stvorio BioShock. No dobro, ne želimo previše lamentirati, jer svjesni smo

da je nemoguće stvoriti potpuno novi setting u tako kratkom vremenu koji bi podjednako oduševio kao Rapture, ali i zato što BioShock 2 to ne zaslužuje, budući da uvodi dovoljno promjena i poboljšanja da ga deklariramo pristojnim nastavkom.

WELCOME (BACK) TO RAPTURE

Iako BioShock 2 nije vizualno impresivan kao što je to svojevremeno bio njegov prethodnik, golemi podvodni grad Rapture i dalje izgleda fascinantno. Prepun je boja koje se miješaju u idiličnoj harmoniji i uz dodatak još uvijek očaravajuće vode i neopisivo razigranih efekata svjetla i sjene, stvaraju fantastičnu

"Rapture je i ovoga puta podjednako fascinantna lokacija"

atmosferu koja nam je prije nepune dvije godine podizala adrenalin i konstantno miješala koktel od emocija. Atmosfera je ujedno razlog zbog kojeg BioShock 2 morate zaigrati, čak i da ste original nekim slučajem preskočili. Rapture se dosta promijenio od našeg zadnjeg posjeta u ulozu Jacka, a premda više nije enigmatičan kao prije, poprimio je

nekakvu dodatnu osobnost, još mračniju i jezovitiju, koja je dovoljno fascinantna i kontroverzna da još više utječe na psihi igrača. Grad smo i ovoga puta istraživali, no imali smo sasvim drugi motiv. Dok smo u BioShocku svaki kutak razgledavali, svaki misterij rješavali i marljivo proučavali povijest Rapturea, ovoga puta smo, nakon što smo naštebali prethodnu lekciju, pokušavali shvatiti što se zapravo zbilo u međuvremenu. Upravo tu dolazimo do prve razočaravajuće spoznaje, da je BioShock 2 znatno linearnija igra, koja je, iako ne pravocrtno linearna, dovoljno ograničena i skriptirana da naruši osjećaj slobode i gotovo potpuno ubije želju i smisao za istraživanje. Uzimajući u





OSOBNOST Svaki kutak Rapturea je prepun osobnosti. Nažalost, sve smo to već vidjeli u originalu.



KACIGA U kutovima displaya je vidljivo da gledamo iz kacige Big Daddyja, što je primjetno samo u početku



EFEKTI Iako se radi o istom engineu starom dvije godine, specijalni efekti su još uvijek fantastični



IZBOR Veći broj plazmida i oružja garantira smrt monotonosti



MR. FREEZE Zaleđiti Splicera i potom ga spržiti Electro Boltom - neprocjenjivo



ORUŽJA Sva oružja koja Delta koristi specifična su za Big Daddyja. Ona ostala služe kao dodatna municija.



SAMO U RAPTUREU je moguće vidjeti ovakvu harmoniju boja, sjena i svjetla



MINIGUN Vidite, na ovo mislimo kad kažemo da je Delta superioran

obzir da se igra ipak snažno oslanja na RPG elemente, nakon prvog promaknutog stroja za unaprjeđivanje oružja kojemu se nismo mogli vratiti bili smo prisiljeni na istraživanje. Upravo zbog toga možemo reći da je Rapture, točnije stari dio grada kojim se krećemo kroz igru, podijeljen na, nazovimo ih tako, sektore

"Napucavanje je znatno zabavnije u odnosu na original"

koji su spojeni prugom. Jednom kada sjednemo u vlak i uputimo se k sljedećem sektoru, povratka nema, što nas je prilično frustriralo jednom kad smo toga postali svjesni. Samim time, ona strelca na vrhu ekrana koja vas doslovce vodi korak po korak do cilja najkraćim mogućim putem sada i nije pretjerano potrebna. Štoviše, strogo predlažemo da je isključite, jer biste se inače mogli zasititi praćenja glavnog questa i žaliti za nečim eventualno propuštenim.

WORLD'S GREATEST DADDY

Neosporno najveća novost je da ovoga puta igramo u ulogu drugog lika, i to jednog od onih koji su nam prije bili najveći rivali

PRIČA

TIJEKOM PRVIH NAJAVA BioShocka 2 javljale su se brojne glasine kako će scenarij igre pratiti priču u vrijeme prije originala. Kasnije nam 2K daje do znanja da nije tako, te da se radnja odvija točno jedno desetljeće nakon događaja iz originala, na Novu godinu, 1970. Nakon što je Andrew Ryan "smijenjen", Rapture je preuzela još psihotičnija osoba koja se odaziva na ime Sofia Lamb, koja se zapravo postavlja kao novi poslanik koji će ujediniti Rapture i provesti ga kroz potpuni preporod. Lik koji kontroliramo, Subject Delta, Big Daddy je koji je zadužen za čuvanje Sophijine kćeri Eleanor. Kako su njih troje povezani, kako je Sofia uspjela kontrolirati Deltu i natjerati ga da se prostrijeli pred Eleanor, kako se i zašto probudio nakon mnogo godina, te kako je odjednom dobio slobodnu volju, pitanja su čijim bismo vam odgovorima uništili sav gušt u igranju.



BIG SISTER je više od običnog protivnika koji skakuće naokolo

i najteže prepreke. Govorimo dakako o Big Daddyju, no "Biggy" u čije odijelo uskaćemo je ipak - poseban. Subject Delta je njegov identitet, a riječ je o prvom uspješnom prototipu Big Daddyja koji je, u vrijeme prije našeg inicijalnog dolaska u Rapture, bio vezan samo za jednu Little Sister (više o priči u okviru). Bez spoilera rečeno, Delta dobiva slobodnu volju, a tada kreće naša zajednička avantura. Igranje s Big Daddyjem u biti se ne razlikuje pretjerano od igranja s Jackom. OK, tu je golema bušilica na desnoj ruci koja je višenamjenska poput švicarskog nožića, no osim toga sve je praktički isto - još uvijek napucavamo Splicere u istoj maniri, još uvijek koristimo plazmide i još uvijek se moramo pouzdati u pomoć brojnih strojeva razbacanih





na sigurno, do onih ventilacijskih otvora, no u ovom se segmentu javlja sasvim nova dimenzija akcije. Naime, prije nego uopće pristupimo spomenutom moralnom izboru, Little Sister je potrebno odvesti do leša iz kojeg će ona golemom špricom kupiti ADAM. Čim prione na posao, imate tek nekoliko sekundi da se pripremite, hackirate sve obližnje sigurnosne sustave poput

"Opčinjeni smo jezovitom atmosferom"

turreta, botova i kamera, te se spremite na oštri napad gomile Splicera. Akcija je osjetno poboljšana u odnosu na nastavak i čak je dosta zabavnija i dinamičnija, upravo zahvaljujući tehničkim i fizičkim razlikama glavnih likova. Najveća prednost Big Daddyja

SPLICERI, TATICE I SESTRICE

PROTIVNIČKI AI, KOJI je bio prilično kvalitetno odrađen u prethodniku, nije primjetno poboljšán, no to je kompenzirano njihovom većom brojnošću, što je opet jako dobro balansirano i usklađeno s Deltinim naoružanjem i superiornošću. Svi otprije poznati Spliceri i dalje su tu, uz dodatak tek jednog novog, Brute Splicera, no svi su zasjenjeni pojavom Big Sister. Iako su drugi Big Daddyji i dalje vrlo izazovna prepreka, nisu ni približno opaki i otporni kao Big Sister. Njen identitet i namjenu vam nećemo otkriti, no reći ćemo da smo njenim konfliktima jako razočarani. Riječ je o klasičnom slučaju neiskorištenog potencijala, koji se u ovom

slučaju od boss-bitki epskih razmjera sveo na kratke, predvidljive i skriptirane konflikte koji nisu osobito zabavni.



BIG DADDY Osim Big Sister, Big Daddyji su i dalje najveća prijetnja

svuda naokolo. Bitna razlika se nalazi u igračevu odnosu s "malim sestrama": Dok smo ih prije jednostavno mogli osloboditi unutarnjih demona ili ih harvestirati kako bi dobili ADAM, ovoga puta ćemo obavljati i primarnu dužnost svakog Big Daddyja, te biti njihov tjelohranitelj. I dalje ćemo moći birati da li ih harvestirati ili odvesti



SINE BRUTE Ako smo dobro pratili nazive Splicera, Brute Splicer je jedini novi



MRAK Neke su nas scene ozbiljno isprepadale



je ta što je u stanju istodobno pucati iz oružja desnom rukom i bacati plazmide lijevom, što je samo jedan od faktora koji ga čine strojem za ubijanje. Oružja su sjajna, prilagođena su i specijalizirana upravo Big Daddyjima, tako da se ona iz originala neće ponavljati iako većina ima sličnu funkciju, a svako njihovo unaprjeđenje doista se primijeti i u mnogim će konfliktima biti ključna prevaga. Uz to, i plazmide je moguće upgradovati do tri puta, i svaki će put doći do novog i snažnijeg dodatnog efekta. Tu su dakako i nezamjenjivi tonici kojima ćemo unaprjeđivati vlastite atribute i primati vrlo pasivne bonuse.

DAKLE, BIOSHOCK 1.5?

Pa... ne baš. Ne bismo išli toliko daleko s kritikom, pogotovo ne u vrijeme kada smo se navikli da neki



AI se nije primjetno poboljšao, no Spliceri su i dalje vrlo izazovni, unatoč igračevoj superiornosti

MULTIPLAYER

KADA JE PRVI put otkriveno da će BioShock 2 uvesti i multiplayer komponentu, istog nam je momenta splasnulo optimizam, jer kompetitivni multiplayer vjerojatno je zadnja stvar koju bismo u nastavku igre poput BioShocka poželjeli. Pa iako je na multiplayeru ekskluzivno radio Digital Extremes (originalni Unreal i serijal Unreal Tournament), iznenadili smo se količinom zabave koju nam je pružila komponenta igre na koju uopće nije usredotočena. Modovi imaju svoje respektabilne nazive, no u biti sve su to klasičari poput CTF-a, Free for All, Team Deathmatcha i slično, no u nekim sitnim karakterističnim varijacijama. Primjerice, Capture the Flag je Capture the Sister, gdje umjesto zastave do svoje baze nosimo Little Sister do ventilacijskog otvora. Multiplayer je jako dobro razrađen, prepun sadržaja koji prate trenutačnu modu, odnosno nudi unaprjeđivanja i promoviranja u skladu s Modern Warfareom, a iako nas nije zainteresirao da mu se prepustimo na duže staze i krenemo s aktivnim kompetitivnim igranjem, dovoljno je zabavan i primamljiv za partiju-dvije dnevno.



BIOSHOCK Iza multiplayera stoji priča, a radnja se odvija tik prije događaja iz prethodnika, dok smo se napuicali na mapama iz originala

nastavci budu praktički ono što bismo prije kategorizirali kao ekspanziju, no BioShock 2 doista nije takav. Priča nas definitivno nije oćarala kao ona originalna, no uzimajući u obzir da se radi o istom okruženju, to je shvatljivo. Sporedni likovi također ne ostavljaju neki pretjerano snažan dojam na igrača, pa ni na priču, koja ih nije predstavila i okarakterizirala onako slojevito kao u originalu. Čak je i Tenenbaumica predstavljena bez mnogo pozadine, a sva ta imena i povijesne činjenice mogli bi zbuniti igrača koji se BioShocka ne sjećaju pobliže ili koji ga nisu ni igrali. Na kraju smo imali osjećaj da je originalna, kompletna i kompleksna priča prerasla u nešto manje logično i više konfuzno, no to je valjda sindrom većine nastavaka. Sada lagano dolazimo do zaključka, a taj je da je BioShock 2 jednostavno namijenjen isključivo fanovima, a nikako onima koji su original propustili. Nastavak možda nije intrigantan i fascinant kao njegov prethodnik, no relativno je zabavniji, iako okrnut tamo gdje će ljubitelji kvalitetne lavineovske priče najviše boljeti. Ništa vam u BioShocku 2 ne bi trebalo biti odbojno, no uzimajući u obzir kvalitetu originala, toplo preporučujemo da smanjite očekivanja. Unatoč svemu, BioShock 2 je FPS vrijedan pažnje i novca svakog fana, a mi smo presretni jer smo u ovoj ranoj fazi godine dobili još jedan hit o kojem ćemo dugo pričati. **Darko Botić**

PS3 i PC i X360

BioShock 2

2K MARIN I DIG. / 2K GAMES

GRAFIKA

Prepoznatljivi šarm je još uvijek prisutan, ali je zastario

16

ZVUK

Poznate melodije, solidna gluma i zastrojući efekti

17

IGRIVOST

Zabavnije od originala, no manje originalno i inovativno

17

TRAJNOST

Nekoliko različitih završetaka + multiplayer = barem 30-ak sati

18

DOBRO
LOŠE

Subject Delta, nova oružja, plazmide, akcija, atmosfera

Priča je zakazala u odnosu na original

KONAČNO

Nije kvalitetan kao original, no BioShock 2 bi se trebao sviđati svim fanovima

Gp 17 /20



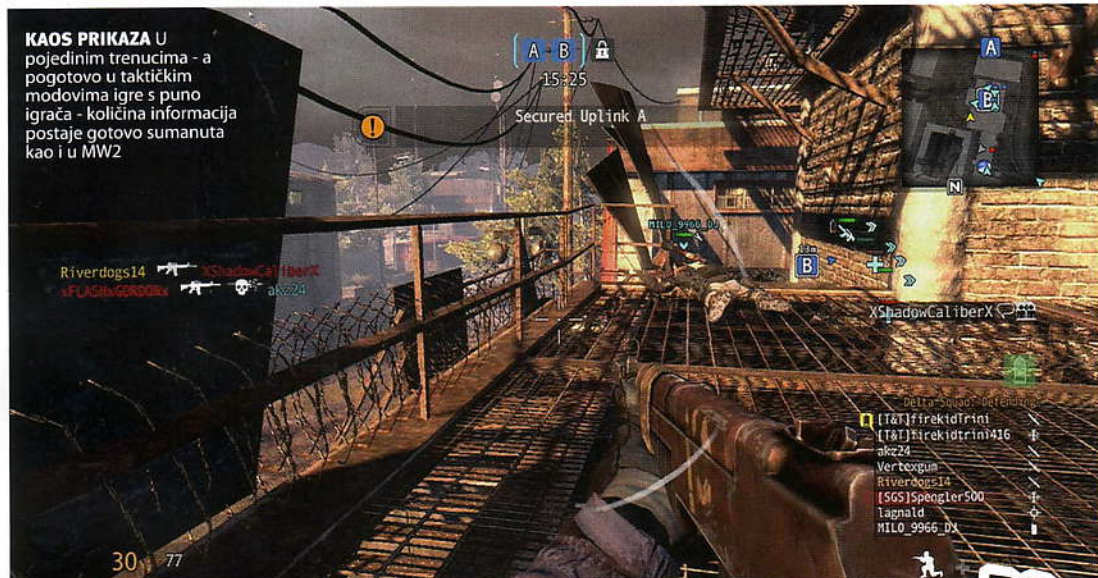
TKO SAM JA? Ako želite maksimalnu učinkovitost, odabrat ćete SVER i boljet će vas briga što vas proglašavaju noobom. Pobjeda je ionako jedino važna, zar ne?



OSNOVNA ŠKOLA Trening misija će vam u kratkim crtama objasniti osnove igre, ali ni izbliza dati pogled u kompleksnost svega što vas očekuje



U BORBENOM HELIKOPTERU Svakom vozilo mogu koristiti dva igrača, a uopće ne sumnjamo kako će vrijeme pokazati da je i za vozila i letjelice potrebno ozbiljno doraditi balans



KAOS PRIKAZA U pojedinim trenucima - a pogotovo u taktičkim modovima igre s puno igrača - količina informacija postaje gotovo sumanuta kao i u MW2



MOJ PRIJATELJ RPG Za učinkovitu borbu protiv suparničkih vozila i letjelica pomaže isključivo najjače oružje i oprema

ŽANR MMOFPS
IGRAČI 1 DO 256 ONLINE
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ ZIPPER INT.
IZDAVAČ SCE
HTTP://www.mag.com

MAG

Totalno pasivan, slušam Marlija i Atak koji je masivan.

PS3
exclusive

POGLED UNATRAG

Zipper Interactive slavu je stekao radom na serijalu SOCOM, PS2 taktičkoj pucačini koja nije bila previše popularna u našim krajevima, budući da je u doba starog dobrog PS2 tražila online spajanje i igranje putem interneta - što u tim davnim vremenima za većinu naših igrača nije bila realnost. Izazovan projekt masovne akcijske FPS igre Zipper je počeo kuhati još 2006., a nakon službene najave morali smo pričekati još dvije godine dok MAG nije ugledao police. Bit će zanimljivo vidjeti kuda će Zipper odvesti iduću igru, jer je sasvim sigurno kako je MAG tek početak nove franšize.

Naziv MAG akronim je složenice "Massive Action Game", skovane još 2007., kada je Sony prvi put službeno predstavio rad na ambicioznom projektu MMO pucačine za 256 ljudi. Ono što se iz tadašnje perspektive činilo gotovo nemogućim - u to vrijeme COD4 je jedva izdržavao partije s 12 igrača, dok su Resistance i Warhawk nekako uspijevali izgurati do 40 igrača, ponajprije zbog tzv. dedicated servera - u međuvremenu je postalo moguće. Stalan i očito temeljit rad na programiranju network skripti PS3 konzole i PSN servisa omogućili su da se MAG na kraju pokaže kao izvediv projekt, te da čak i najtvrdokorniji skeptici odaju počast programerima koji su MAG učinili mogućim. Naravno, uopće nije upitno da je MAG jednim svojim dijelom i Sonyjev pokusni kunić za sve neke buduće slične "masivne" igre, budući da nema dvojbe kako će nas u neposrednoj budućnosti dočekati neki novi naslovi nastali na tehnologiji koju je Zipper izgradio u protekle 3 godine. No do tada, ostaje nam vidjeti što je MAG na kraju donio, a iz dosad odigranog možemo reći da se radi o poprilično prihvatljivom kompromisu između želja i mogućnosti. No, nažalost, naglasak je ipak na "poprilično prihvatljivom".

PITANJE BALANSA

Najvažnije obilježje za MAG je potpuni izostanak offline moda. MAG je isključivo online igra - baš kao što je bio i Warhawk - namijenjena samo online napucavanju. Bez internetske veze i spajanja na servere nemoguće je čak i kreirati svog borca, i

igrati trening misije. Ukratko, ako nemate stalan pristup internetu, MAG jednostavno - zaboravite. U suprotnom, nakon spajanja na servere doći ćete u priliku odabrati PMC frakciju, te kreirati vlastitog borca, a tu već počinju problemi s balansom. Naime, već u prvim danima igre se pokazalo kako SVER frakcija ima taktičku nadmoć nad ostalim dvjema. Kako to uvijek biva, većina ozbiljnih igrača odmah je pobrisala svoje eventualno kreirane VALOR ili RAVEN profile i uskočila u odrpane, ali očito superiorne uniforme SVER-a. Rezultat takvog balansa vidljiv je na svakodnevnoj osnovi, gdje je gotovo nemoguće pronaći mod u kojem VALOR i RAVEN međusobno ratuju, a ako ste nesrećom u igru ušli bez vlastite ekipe, očekujte da će s vama uvježbane i koordinirane ekipe koje svakodnevno satima igraju MAG pobrisati pod svake od trenutačno dostupnih mapa. Za razliku od sličnih igara u žanru - a tu nam padaju Modern



DOBA PMC VOJSKI

PREMISA MAG-A POČIVA na svijetu gdje se privatne vojske nadmeću za ovladavanje vrijednim resursima, slično pogledu na budućnost kakav već godinama proriče Hideo Kojima u igrama Metal Gear Solid. U zadnjih 10 godina svijet je doista postao vrlo zahvalno tlo za PMC kompanije, koje iznimno uspješno posluju u gotovo svim kriznim žarištima svijeta, najvećim dijelom pod ugovorima s vladom Sjedinjenih Američkih Država. Iako je broj ljudi koje PMC kompanije zapošljavaju posve nepoznat, činjenica je kako se čak njih tridesetak trenutačno nalazi diljem svijeta, sa zadacima čuvanja ljudi, objekata ili imovine, odnosno sasvim izvjesno upletenih u mnoštvo tajnih operacija. Aktivni pripadnici PMC kompanija najčešće su bivši vojnici, pripadnici specijalnih jedinica, odnosno uvježbani pojedinci s kriminalnim dosjeima koji im ne omogućavaju rad u "normalnim" vojskama. Upravo je njihovo tajno djelovanje i upitna mogućnost stvarnog nadzora najveći kamen spoticanja između političara i vojske u zemljama koje ih koriste, ali čini se kako će u vremenu koje dolazi za čitavo čovječanstvo o njihovoj sudbini najviše odlučivati izreka "exitus acta probat", odnosno "cilj opravdava sredstvo". Nažalost,



BLACKWATER SECURITY Pripadnici najveće američke PMC kompanije izravno su angažirani za čuvanje objekata SAD-a u Iraku

"MAG nije ni MW2, niti BBC2. MAG je MAG i to treba uvijek uzeti u obzir"

Warfare 2 i Battlefield: Bad Company 2 - u MAG-u ćete jako malo moći napraviti bez dobro usklađene ekipe suboraca. MAG najveću sličnost dijeli sa strogo taktiziranim pristupom Killzonea 2, a na kraju nagrađuje isključivo one koji jako dobro znaju što rade. U suprotnom, većinu vremena provodit ćete u Suppression

DOBRA ZAŠTITA Oklopni transporter pružaju dobru zaštitu za obranu ključnih točaka bojišnice, ali dobro opremljeni protivnici lako vam mogu pokvariti gušt



A KUD SAD? Mape su velike i kompleksne, pogotovo one najveće za Demolition modove. Traženje prolaza i pravaca napredovanja jedan je od najvećih izazova u svim modovima.



BOLESNO UČINKOVITO Shotguni i SMG puške pokazali su se toliko učinkovitim da većina igrača u ovom trenutku uglavnom zanemaruje klasu Assault Rifle. Snajperi su, s druge strane, uvijek posebna priča.



SPAWNaj ME NJEŽNO Respawn se događa u pravilnim razmacima od 20 sekundi, bez obzira na to kad ste ubijeni - pa na akciju možete čekati od 20 sekundi do samo jednog trenutka



KAO U KILLZONEU Bleedout faza je dobrodošla, ali igri kronično nedostaje jasan pokazatelj kada vas suborac opremljen Medicom doista i oživljava. Očekujemo patch.



SLUŽBENI I NESLUŽBENI ONLINE SVIJET

NA SLIČAN NAČIN kao i Killzone 2, MAG ima svoje službene online stranice koje omogućavaju integraciju s podacima o vašem virtualnom bojovniku. Na www.mag.com moguće je djelomično pratiti vlastite statistike, kao i doznati hrpu informacija vezanih za samu priču, pozadinu i strukturu igre. Također, stranica je vrlo detaljno integrirana s trenutačno najpopularnijim društvenim mrežama - Facebookom, Twitterom, Vimeom i Flickerom - kako bi igračima omogućila što bolje međusobno povezivanje. Sve ono što će zahtjevniji igrači tražiti od interneta ipak dolazi na neslužbenim stranicama, među kojima se najviše ističe www.maggametools.com. Na njoj je moguće izvršno pregledavati razvoj za Skill Trees opcije, proučavati oružja, zahtjeve za trofeje unutar igre, te kombinirati opremu kako bi se postigao što kvalitetniji loadout.



KAP U MORU Svakim danom se pojavljuje sve više stranica koje se bave igrom. Najveći community forum i najveći izvor community informacija ipak ostaje službeni sajt www.mag.com.

modu (u normalnim igrama zvan Team Deathmatch) i, ako niste SVER, pitati se zašto vas na svaki postignuti frag ubijaju najmanje tri puta zaredom.

TAKTIČKA NADMUDRIVANJA

No ako prihvatite prvo i osnovno pravilo igre - ne trči oko kao muha bez glave - i još usput nadete 7 prijatelja opremljenih slušalicama i željnih dobre FPS taktičke zabave, onda ćete postati spremni za stvarno uživanje u onome što MAG nudi. Kontrolama više-manje identičan žanrovskim kanonima, MAG će svima koji vole i igrati FPS pružiti prilično mnogo zabave, posve drukčije od ostale žanrovske konkurencije.

MAG prije svega traži da se poštuje zapovjedna hijerarhija i da se u sve modove ulazi prije svega s glavom, a tek onda s puškom. Vaša mala grupa od 8 igrača tako će postati dio većeg voda s 32 igrača, odnosno odreda sa 128 igrača u najvećem Domination modu. Slušanje zapovijedi, odnosno briga za izvršavanje zadataka jedini su put k osvajanju što većeg broja XP bodova, bez

kojih nema osvajanja novih i bojnih pušaka, dodataka za oružje ili razne opreme. A tu se ponavlja situacija koju smo iskusili sa slično zamišljenim Metal Gear Onlineom, gdje se manje iskusnim igračima jednostavno čini da prolaze kroz stroj za mljevenje mesa, budući da ih dobro koordinirane ekipe s druge strane nišana vrlo brzo svode pod zajednički nazivnik negativne statistike. No kada i postanete dovoljno dobro opremljeni i uvježbani, gorak okus u ustima ostavljaće činjenica kako su neka oružja bolja od drugih, kako je Medic klasa superiorna zbog svog brzog kretanja, ili kako je pojedinim

"Bez sustavnog zajedničkog rada nema pobjede, a to može biti problem za sve casual igrače"

dijelovima nekih mapa jednostavno nemoguće prići - a kamoli njima proći - zbog toga jer ih dva dobro postavljena snajperista mogu čuvati tijekom cijele partije, a da im nitko ništa ne može.

SAM SVOJ DOKTOR Stalna briga za vlastito zdravlje jedna je od ključnih vještina kojom treba ovladati - inače ćete biti lako potrošna roba i samo ćete odmagati rezultatu vlastitog tima



IZVRŠNA PODLOGA

No unatoč tim i mnogim drugim zamjerkama za koje ovdje nemamo mjesta, ostaje činjenica da je MAG vrlo dobro zamišljeno i prilično dobro izvedeno FPS iskustvo. Radikalno zamišljen sustav igre velikog broja ljudi svakako ćemo u idućim godinama sve češće vidjeti u žanru, a vrlo je izvjesno kako će Zipper budućim patchevima u hodu ispravljati probleme, bugove i nebalansirana obilježja igre. Kada se sve zbroji, MAG se pokazuje kao vrlo kvalitetna pucačina, koja posvećenim igračima može pružiti velike količine zabave i izazova, te priuštiti mnoge nezaboravne MMO trenutke. No ipak treba istaknuti kako MAG ne bismo preporučili igračima željnim neobavezne zabave, jer struktura i način izvođenja ni najmanje ne pogoduju samostalnim "Rambo" igračima, odnosno onima koji su navikli sumanuto trčati naprijed i pucati na sve što se miče. MAG je prije svega drukčiji od konkurencije, i to je njegova najveća kvaliteta. Ako Zipper doradi sve trenutačne zamjerke, MAG bi kroz nekoliko mjeseci lako mogao postati iznimno popularno mjesto okupljanja svih onih PS3 igrača koji Modern Warfare 2 doživljavaju kao šareni fliper, a Bad Company 2 im se čini kao tek kozmetički doraden prvi dio igre. MAG je svakako eksperiment vrijedan pozornosti ozbiljnih FPS igrača, ali uz nužan preduvjet balansiranja sadržaja. Vrijeme će pokazati koliko je Zipper dorastao i tom, najvažnijem zadatku za igru ovakvih masovnih proporcija. **_AR**

I exclusive | PS3

MAG

ZIPPER / SCE

GRAFIKA

S obzirom na kompleksnost i zahtjeve pokretača, impresivna

17

ZVUK

Jedna od rijetkih igara koja podržava višekanalni THX standard

19

IGRIVOST

Ljubitelji FPS žanra neće imati problema

17

TRAJNOST

Trajat će dok Sony ne isključi servere

17

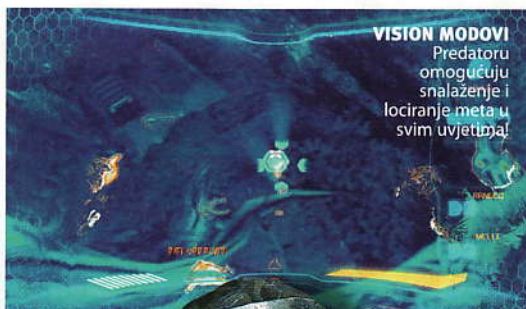
DOBRO MAG se pokazao ambicioznim projektom koji je na kraju uspio ispuniti veliki broj postavljenih ciljeva.

LOŠE Veliki broj detalja važnih za postizanje ultimativnog kvalitativnog cilja ipak nije doraden za očekivanu razinu.

KONAČNO

MAG je jedna od onih igara za koju će ljubitelji žanra cijelo vrijeme naricati kako je dobra mogla biti, ali će je i dalje igrati. Sjajna podloga za iduću - nadamo se mnogo doradeniju - nastavak. Kad god bio.

Gp 16 /20



ŽANR PUCAČINA
IGRAČI 1-8
GODINE 16+
IZLAZI 19. VELJAČE
PROIZVOĐAČ REBELLION
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.com](http://www.sega.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA
3

Aliens vs Predator

Za hardcore fanove legendarnih SF filmova

POGLED UNATRAG

Maleni UK studio s 18 godina dugom tradicijom. Zanimljivo je kako je prva njihova igra bila ujedno i prvi Aliens vs Predator koji je u PC verziji 1998. pokupio vrhunske kritike i postavio visoke standarde među first person horror shooterima. Izvan svijeta videoigara posebno su poznati i kao trenutačni vlasnici svih prava na 2000 AD strip kao i sve njegove likove koji uključuju Judge Dredda, Strontium Doga i ostale.

Spadate li u kategoriju onih koji su "davne" 1998. imali priliku zaigrati tadašnji PC naslov identičnoga imena, slobodno preskočite cijeli tekst, pogledajte eventualno ocjenu i slike, jer sve će vam biti ionako dobro poznato i jasno. Za sve druge, riječ je o jedinstvenom FPS-u čiji se scenarij a sada i prilično zabavni multiplayer dio vrte oko sukoba aliena, predatora i marincu na udaljenom misterioznom planetu na kojem se zloglasna korporacija Weyland-Yutani ponovo upušta u sumnjiva istraživanja!

TROJSTVO

Najveća posebnost AvP-a, koja ga žestoko izdvaja od ostalih shootera, zapravo su tri različita stila igranja upakirana u jednu igru. Igranje sa svakom od tri rase kroz njen scenarij, ili pak u multiplayeru (vidi okvir) toliko je različito i posebno da bi se tek upravljanje marincem moglo povezati

"Igranje sa svakom od tri rase jedinstveno je iskustvo"

s klasičnim FPS upravljanjem. Doduše Rebellion se nije osobito potrgao da tu napravi radikalne izmjene u odnosu na svoju 12 godina staru istoimenu igru. No ostaje činjenica da je upravo to najblistaviji element igre koji bitno mijenja njen doživljaj. Snaga pružanja tri potpuno

različita doživljaja igranja i što je još važnije načina upravljanja još više dolazi do izražaja kada se uzme u obzir da je, što se tiče filmske licence, britanska ekipa odradila gotovo beskompromisan posao. Pažljivo su implementirali sva ikonografska obilježja svih

triju rasa i na njima temelje igrivost svake. Marinci su tako najsvestraniji, raspolazu najraznovrsnijim naoružanjem (od pištolja, assault rifflea, snajpera pa do flame throwera) te naprednim movement trackerom na čije prepoznavanje pokreta će se svaki igrač

SVI PROTIV SVIH

ZAGRIZETE LI DOVOLJNO duboko u Aliens vs Predator i odlučite uložiti potrebno vrijeme u ovladavanje kontrolama svake rase, tada vas u igri očekuje jedno od zabavnijih, ali zahtjevnijih multiplayer iskustava u posljednje vrijeme. Koncept je jednostavan i vrti se oko sukoba igrača svih triju rasa kroz nekoliko mapa na kojima možete vrtjeti sve manje-više poznate MP modeove plus interesantno riješen

kooperativni survival. Iako su neki igrači nakon iskustva s demom tvrdili kako je balans među rasama prilično loš, to nije istina. Ključno je u određenom trenutku znati reagirati na melee napade određenih rasa (pogotovo Aliena) te pravilno koristiti blok. Najteže je ovladati igranjem Alienima koji su posebno zahtjevni zbog neprestanih izmjena perspektive prilikom skakanja na strop, bočne zidove i slično.



ŽUNGLA Pomalo znenadujuće, ali vizualno i ugodajem mnogo su impresivnije stvorene razine od onih zatvorenim prostorima afinerija i sličnih lokacija

SNAJPERICA Nama omiljeno oružje marince koje pomaže u ciljanju masnim ocrtavanjem neprijatelja

LOVAC Igranje s Predatorom daje najveći osjećaj moći u AvP-u

SF HOROR UGODAJ Bez obzira na neke mane igre, mračna SF atmosfera dočarana je fantastično

TEKSTURE Od sasvim pristojnih do ovakvih katastrofa... što je ovo???

VENTILACIJA Za Aliene omiljeni način kako najbrže stići od točke A do točke B

IZOKRENUTI SVIJET Prilikom igranja s Alienima morat ćete se neko vrijeme privikavati na njihovu konstantnu izmjenu perspektive do koje dolazi skakanjem na strop i zidove; nekima od nas se dobro zavrtjelo u glavi zbog toga

itekako pažljivo morati oslanjati namjerava li ostati živ. Igranje s marincem ujedno je najbliže doživljaju SF horor filma te se u njegovu scenariju većinu igre osjećate kao lovina, dok vas igra na sve načine pokušava zastrašiti i baciti u naizgled bezizlazne situacije poput one u kojoj za vama trči horda aliena. Nama je upravo to najslabiji dio igre. Čim prvi put zaigrate s Predatorom, ugođaj se potpuno mijenja. Odjednom od preplašenog marince postajete najopakiji lovac u svemiru, ujedno opremljen tehnološki najsupriornijom opremom kao što je cloacking device koji vam omogućuje gotovo potpunu nevidljivost, zaštitni znak svakoga Predatora. Alieni su prilikom igranja s marincem priličan problem, a igrajući s Predatorima nemilosrdno ćete ih bez većih problema tamaniti i izlovljavati. Predatorov autofocus, nekoliko vision modeova (klasični + po jedan za prepoznavanje ljudi u mraku, tj. aliena), mogućnost direktnog skakanja na udaljene lokacije te energetsko oružje igranje s njim i u singleplayeru i u multiplayeru čine posebno zabavnim i moćnim iskustvom. I tu dolazimo do aliena. Nakon prvih nekoliko pokreta shvatit

ćete kako je to bez sumnje najspeficičniji dio igre. Super brzi i agilni alieni, osim što fantastično vide u mraku, mogu se nevjerovatnom lakoćom kretati po bilo kakvim površinama, zidovima, stropovima te prolaziti kroz najmanje odvođe za ventilaciju i rupe u zidovima. U borbi se potpuno oslanjaju na što nečujnije i brže približavanje neprijatelju s obzirom na to

" Scenarij je podijeljen u tri zasebne kampanje koje se međusobno isprepleću "

da su im glavno naoružanje kandže i opasni ugrizi. Uz to se za razliku od ostalih dviju rasa jedino njihov health kroz igru automatski regenerira dok marinci i predatori moraju za to skupljati i koristiti posebnu opremu.

WEYLAND-YUTANI

Singleplayer dio igre sastavljen je od tri zasebne kampanje, po jedna za svaku rasu, koje su zgodno isprepletene u ključnim dijelovima i tek kada odigrate sve tri, razjasnit će vam se priča. Svaka kampanja

sastoji se od šest misija raspoređenih po razinama koje sve tri rase međusobno dijele te se u većini slučajeva događaju u drukčijim razdobljima. Iako sadrži korisne tutoriale za igranje sa svakom rasom, Aliens vs Predator ne spada u kategoriju igara pristupačnih svakome. Ovo je, među ostalim i zbog težine koja je na normalu daleko iznad raznih razvikanih FPS-ova poput COD-a i Haloa, prije svega naslov namijenjen hardcore gamerskoj publici. To posebice dolazi do izražaja u multiplayeru gdje zaista treba jako dobro znati igrati s odabranom rasom namjeravate li biti imalo konkurentni. Grafički engine na kojem je građena igra jedan je od glavnih krivaca za brojne promašaje AvP-a. Najveći od njih je iritantno, gotovo "doomoliko" pravocrtano kretanje i živčano okretanje. Manjkave animacije likova su drugi veći problem i na momente se čini kao da je svaki drugi frame u animaciji pokreta jednostavno izbačen, što ostavlja potpuno neprirodan dojam. S druge pak strane mračni, gotovo horor ugođaj uspješno je dočaran pa čak i uz silinu lowres tekstura prečesto prisutnih na nekim lokacijama. Moramo priznati da PC verzija izgleda mnogo bolje od obiju verzija za konzole, no svi nabrojani nedostaci su primjetni čak i u najvišim rezolucijama i na najjačim kancama. Konačna presuda je da je AvP specifičan, no u svakom slučaju vrlo atmosferičan shooter namijenjen jednako specifičnoj publici. Hoće li se svidjeti baš vama čak i ako niste neki osobiti fan ovih poznatih SF licenci, morat ćete otkriti sami!

Damir Đurović

1 X360 | PC | PS3

Aliens vs Predator

REBELLION / SEGA

GRAFIKA

Nije highend, ali dojmljivo dočarava mračni horor ugođaj

16

ZVUK

Pomaže u stvaranju specifične atmosfere

15

IGRIVOST

Stari koncept, tri rase = tri potpuno drukčija načina igranja

15

TRAJNOST

Po tri singleplayer kampanje + multiplayer

15

DOBRO

Zastrašujući horor ugođaj, tri zasebne kampanje, različitost igranja sa svakom rasom, zabavni MP

LOŠE

Iritantno živčano kretanje, animacije pokreta, bazirano na prastaraj AvP igrivosti

KONAČNO

Hardcore fanovima AvP-a bez sumnje će se svidjeti, svima ostalima možda

Gp 15 / 20



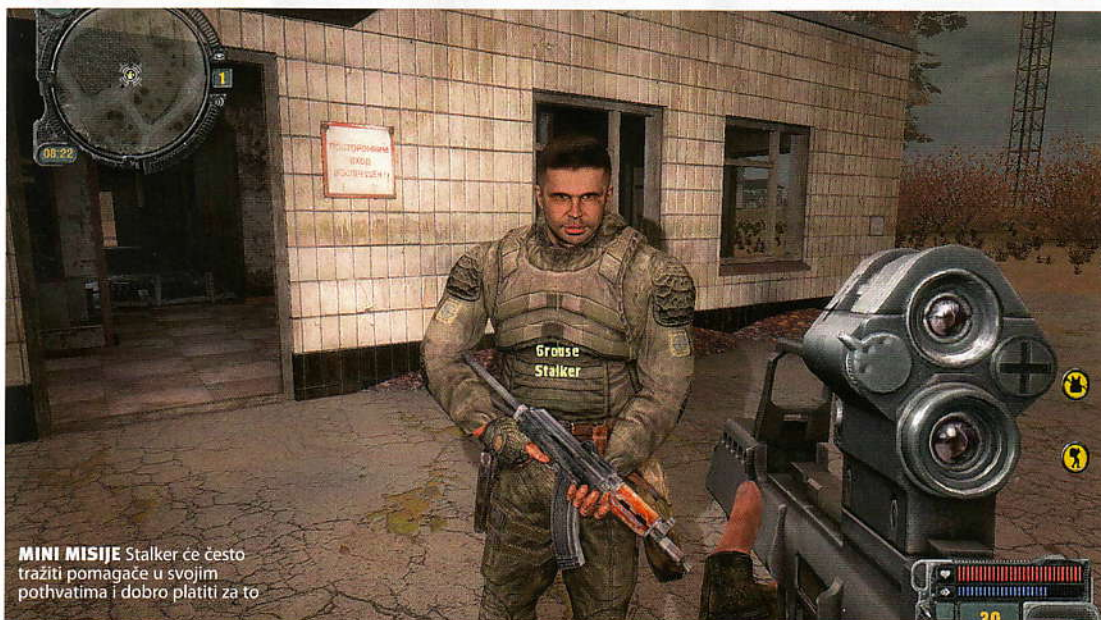
GRADEVINE Call of Pripjat je više popunjen državnim građevinama nego selima



MALI, ALI OPASNI Svaki tamni prostor skrivat će ove mutirane stakore



DRUŽINA U Pripjat se ne može ići sam. Nužno je pronaći ekipu koja će vam čuvati leđa.



MINI MISIJE Stalker će često tražiti pomagače u svojim pothvatima i dobro platiti za to



MI-24 Jedan od srušenih jurišnih helikoptera



NAPOKON PRIPYAT Finalni dio igre se odvija u urbanoj sredini

ŽANR FPS/RPG

IGRAČI 1

GODINE 12+

IZLAZI U PRODAJI

PROIZVOĐAČ GSC GAME WORLD

IZDAVAČ BITCOMPOSER GAMES

HTTP://cop.stalker-game.com

OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

POGLED UNATRAJ

Treći Stalker je napokon pravi nastavak prvog. Kronološki se događa nakon igre Shadow of Chernobyl. Točnije bi bilo reći da se ovdje radi o trećoj epizodi iz svijeta Stalkera jer su sve tri igre bazirane na istom grafičkom engineu i istom AI sustavu okoliša.

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

Izvršna atmosfera i savršen postapokaliptični svijet Stalkera sada se nalazi u stabilnoj i tehnički dorađenoj igri

PC exclusive



Stigao je treći i, kako nam iz GSC Game Worlda kažu, zadnji Stalker prve generacije. Naime, sva tri dosad izdana naslova Stalker zapravo su jedna igra u tri izdanja ili jedna igra s dva samostalna proširenja. Napredak je vidljiv sa svakim novim Stalkerom, a ponajviše sad s ovim trećim. Zapravo možemo odmah reći da je ovo tehnički najbolje napravljen Stalker dosad. Zaključit ćemo da je prava šteta što ta razina dorađenosti nije dostignuta već s naslovom Shadow of Chernobyl. GSC bi zaradio mnogo više novca, a igrači bi mnogo više pričali o serijalu Stalker.

TAJNA ZONE

Call of Pripjat se kronološki nastavlja na Shadow of Chernobyl, nema više zbunjujućih vremenskih vratolomija kao što je bio Clear Sky. Podsjetimo da je Scorcher isključen i svi Stalker i su pohrlili k centru Zone tražeći Wish Grantera, artefakte, uzrok svemu tome, novac, slavu ili ono nešto. Ta zbrka se nije svidjela ukrajinskoj vladi koja odmah pokreće akciju za uvođenje reda u Zoni. Prethodnica pješaštvu su helikopteri koji misteriozno svi u isto vrijeme nestaju s radarskih ekrana. Vlada odustaje od daljnje vojne akcije i dolazi do zaključka da će jedan agent skupiti više informacija o Zoni nego brigada vojnika. Šalju Alexandra Degtyareva da se umiješa među stalkere i pronađe uzrok zračno desantnom krah te usput otkrije tajnu Zone.

NOVI POČETAK

A taj Alexander smo, pogađate, mi, i za razliku od prijašnjih dijelova igru ovaj put počinjemo u malo boljem financijsko hardverskom stanju. S nešto novca u džepu, osnovnim odijelom koje nose stalkeri, kratkim Kalašnjikovom i ponešto metaka. Prvi zadatak je posjetiti mjesta pada svih helikoptera i vidjeti što ili tko stoji iza te nesreće. Kao stalker, Alexander ima podršku drugih prijateljski nastrojenih stalkera, slobodan je umiješati se u svađe klanova Freedom i Duty ili se spetljati s

" PDA napokon radi kako treba i pregledno i funkcionalno nudi sve podatke koji trebaju igraču "

uvijek prisutnim banditima. Lutanje Zonom je zabavnije, ali jezovitije nego ikada. Broj mutiranih životinja i njihova agresivnost je veća nego ikada. Sasvim nova područja nude i novi plijen, ali i nove misije koje će glavnom liku donijeti novac potreban za održavanje i nabavljanje opreme nužne za egzistenciju u Zoni.

X-RAY 1.6

Grafički engine igre X-Ray je napredovao, ali ne krucijalno. Onima koji nisu očekivali poboljšanja igra će izgledati izvrsno, a oni koji koriste malo starije Nvidijine grafičke kartice (vidi okvir AMD vs Nvidia) i grafiku smatraju jednom od važnijih komponenti igre mogli bi se malo razočarati. Potpisnik ovih redova spada u ove prve. Grafika je

tu samo jedan od alata za atmosferu koji radi više nego dobro, no treba biti pošten i uputiti kritiku GSC-u koji je uspio još jednom povećati hardverske zahtjeve istom engineu.

ŠETNJA PRIRODOM

Krajolik je sasvim nov te nema osjećaja iskorištenosti koji se mogao dobiti šetnjom po ponovljenim mapama u drugom dijelu. Naravno da je određeno ponavljanje nužno u Pripjatu, ali ionako nas je radnja u ranijim nastavcima praktički gonila kroz taj grad pa ga nismo imali prilike ni vidjeti kako

treba. Okoliš je dopunjen raznim efektima, ponajviše vremenskim, koji idu u prilog stalkerskoj atmosferi i doista u gotovo nijednom trenutku igrač nema osjećaj da je siguran. Ljubitelji napetosti u igrama

AMD VS NVIDIA

CALL OF PRIPYAT JE jedna od rijetkih igara naklonjenih AMD-ovim grafičkim karticama. Bez problema će je pokretati proizvodi srednjeg ranga prošle generacije grafičkih čipova, dok se to ne može reći za malo stariju generaciju Nvidijinih proizvoda na kojima igra dosta trza. S obzirom na izgled igre, tako nešto je neoprostivo. Pripjat izgleda dobro, ali u usporedbi s modernim naslovima jasno se vide njegove godine.





JUPITEROV KOMPLEKS Tvorničko-znanstveni kompleks Jupiter je autentična lokacija pokraj grada Pripjata i vrlo važno mjesto u igri



VOJNI KONVOJ Anomalija je zaustavila ovaj vojni konvoj koji je prevozio bojne otrove



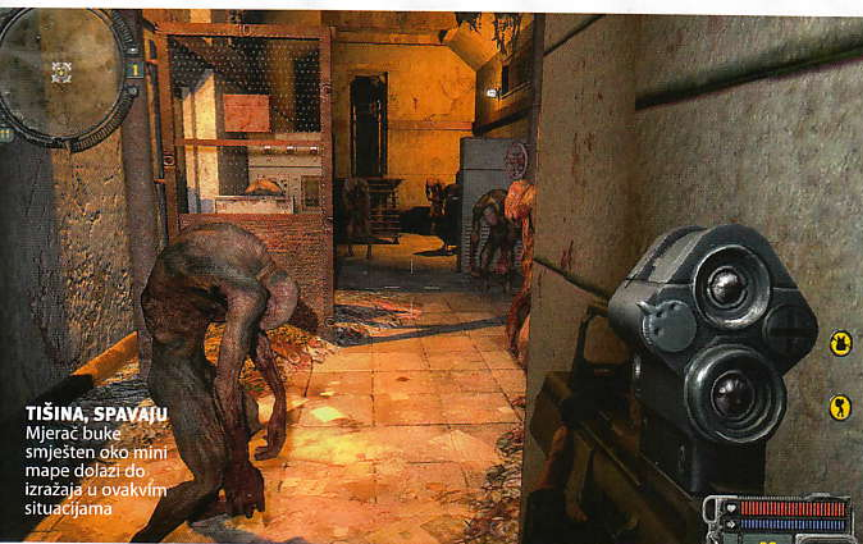
ZNANOST Može li koji Stalker bez znanstvenika koji su uvijek dobar izvor zaštitnih odijela i tehnologije



OGLEDALO Puške su i dalje nacrtane kao zrcalni odraz pravih pušaka



NOŽ Za blisku borbu sa zvijerima nož je najefikasnije oružje



TIŠINA, SPAVAJU Mjerač buke smješten oko mini mape dolazi do izražaja u ovakvim situacijama

CHIMERA I BURER

IMENA SU TO dvaju novih čudovišta u Zoni. Zajednička im je hrpa mišića i poprilična otpornost na metke. Preporučujemo punjenje najopasnije municije koju imate u ruksaku kad se spomene jedno od ta dva imena te prebacivanje puške na automatsku paljbu.



CHIMERA Impresivna hrpa mišića



BURER Zastrašujući gnom

će uživati. Snažne emisije su sveprisutne i smrtonosne, a najbolje upozorenje je podivljali životinjski svijet i snažan vjetar. Dobro sklonište je tek nekoliko metara zemlje ili armirani beton bez prozora stoga treba biti brz u njegovu pronalasku. Nije naodmet imati u džepu malo droge koja ubrzava trčanje. U zatvorenom prostoru panika tek raste jer tu se skrivaju mutanti, čudovišta i drugi ljudi – jedno opasnije od

"Stalkeru se više ne može prigovarati nestabilnost u radu i pregršt bugova. Igra radi besprijeckorno"

drugog. Drugi džep bi trebao sadržavati pokoji dodatni okvir municije.

NOVOSTI U ZONI

Male oaze mirnoće su mjesta za trgovinu, obnavljanje zaliha, prodaju plijena i popravak opreme. Popravak opreme je ključan. Naime, dosta smo se žalili na prebrzo trošenje naoružanja u naslovu Clear Sky. To ovdje nije bitno popravljeno, ali se na to može utjecati nadogradnjama. Popravljen je i sustav zarade pa povećani prihodi omogućavaju igraču da može bez većih problema održavati svoju

opremu u funkciji i povremeno si priuštiti poneku nadogradnju. Dorađeni su i likovi s kojima trgujemo. Pokazuju malo više osobnosti od klonova iz prijašnjih nastavaka; tu moramo spomenuti mehaničara koji bez boce votke ne može smiriti ruku dovoljno da na pušku pričvrsti nosač za optički ciljnik. Bez obzira na naslov igre, nismo se gubili ulicama radioaktivnog grada. Većinu vremena smo se pripremali za put do njega jer tranzit između područja nije lak kao prije. Nužni su vodiči, a nekad ni to nije dovoljno. Treba pronaći podzemni put, dobro pripremiti njegovo otvaranje i čišćenje i sa sobom povesti skupinu kršnih momaka s tonom skupe opreme. Sve to treba osigurati Alexander, odnosno mi, što znači da je nužno obavljanje mnogo dodatnih misija da se dođe do novca i opreme. Napetost prije ulaska u Pripjat je istovjetna uloženom trudu. Zbog toga sam grad možda i nije dovoljno velika nagrada, ali nije ni razočaranje.

I ZA KRAJ...

Glavna radnja igre se mnogo lakše prati, ima mnogo više smisla i ne pada u treći



F TIPKE

Napokon ne moramo panično tražiti tipke za zavoj, hranu, lijek protiv radioaktivnosti ili prvu pomoć. Ikone statusa na vrijeme i jasno pokazuju što nam nedostaje, a F-ovi od jedan do četiri zadovoljit će većinu tih potreba.

I exclusive | PC

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

GSC GAME W. / BITCOMPOSER G.

GRAFIKA

Odlično dorađena da još uvijek dobro izgleda

14

ZVUK

Glasovna gluma je loša i ne prati titl, ali to popravljaju zvukovi Zone

13

IGRIVOST

Sve radi kako treba

17

TRAJNOST

Završetkom glavne misije ne staje igra, a tu je i multiplayer

17

DOBRO

Odlična atmosfera, prava doza novosti te sveukupna dorađenost igre

LOŠE

Stalker je počeo polako pokazivati svoje godine. Vrijeme je za novu generaciju koja će biti bolje optimizirana.

KONAČNO

Stalker kakav je trebao biti od početka

Gp 16 / 20



POSLEDNJI GRIJEH Igra započinje pokoljem civila u Akri, posljednjim u nizu Danteovih grijeha prije povratka kući



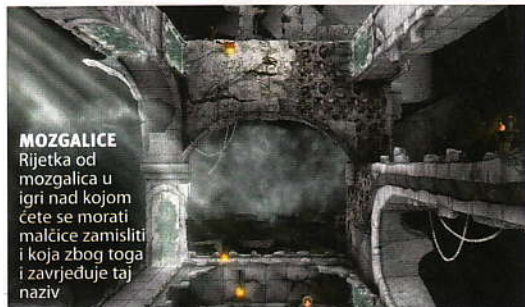
Killed her mother to avenge her father's wrongful death. She lusts her punishment, which is to know finally the wrath of God.

X Punish

B Absolve



ODLUKA Lutajući kroz Pakao Dante će pronaći razne povijesne ličnosti koje su grijesile za života. Odluči li ih spasiti, otvara se 40-sekundna mini igra. Spašavanje donosi mnogo više duša nego kažnjavanje.



MOZGALICE Rijetka od mozgalica u igri nad kojom ćete se morati malčice zamisliti i koja zbog toga i zavrjeđuje taj naziv



KONTROLA Možda i najdojmljiviji trenuci u igri dolaze u situacijama kad uspijete zadobiti kontrolu nad divovima iz Pakla koji grabe, gaze, pale i žderu protivnike



MAGIJA Prva magija koju Dante stječe je mogućnost ostavljanja leda, što je vrlo dobro iskoristivo u slučaju protivnika koji gore i koje treba ugasiti prije nego ih se može uništiti

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1+ONLINE
GODINE 15+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ VISCERAL GAMES
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://WWW1.DANTESINFERNO.COM](http://www1.dantesinferno.com)

Dante's Inferno

Spektakularno razotkrivanje ljudskih poroka na Electronic Artsov način

POGLED UNATRAG

Iza imena Visceral Games ne krije se nikakav nezavisni studio koji je za svoj proizvod uspio zainteresirati glavne face Electronic Artsa, nego rebrandirani interni Electronic Artsov razvojni studio EA Redwood Shores odgovoran za Godfather I i II, Simpsona, te serijal Dead Space.

Mogu zamisliti brain-storming ekipe u EA-u kojoj je upravni odbor naložio da izmisle nešto čime će EA moći konkurirati Sonyjevoj ekskluzivi God of War i oduzeti joj dio tržišta. Mislili su, mislili, i kako nisu mogli smisliti ništa dovoljno originalno, odlučili su primijeniti prokušanu taktiku kopiranja. Ako još ne znate kako funkcionira GoW, evo podsjetnika: koristeći antičku mitologiju, igra prati doživljaje plečatog vojnika, golog do pasa, ukrašenom crvenim šarama, oboružanog oružjem za blisku i borbu s distance, na osvetničkoj zadaći. Dante's Inferno sve je to, jer u ovoj igri autori koriste alegorijski prikaz ljudskih grijeha Dantea Alighierija dajući glavnu ulogu plečatom vojniku, golom do pasa, ukrašenom crvenim šarama, oboružanom oružjem za blisku i borbu s distance, na osvetničkoj zadaći. Možda nije originalno, ali dečki za masivnim stolom upravnog odbora Electronic Artsa, koji odlučuju o tvrtkinim najvećim projektima, zadovoljno su zamumljali i dali svoj pristanak nakon pregledavanja stotinjak stranica grafikona i hrpice PowerPoint prezentacija u kojima se predviđao utržak od igre.

ČOVJEK NA ZADATKU

Nakon ovog uvoda možete otprilike znati

što očekivati od igre, pa možemo prijeći na detalje. Inicijalno Dante's Inferno djeluje vrlo dobro i poticajno, budući da spuštanje u Pakao predstavlja dojmljiv doživljaj koji mi

je u prve dvije dvosatne dionice igranja, otprilike do petog kruga Pakla, ostavljao ciljano gorak okus u ustima. Atmosfera je doista bolesna, kreature koje Dante susreće osobno ne želim vidjeti ni u igri, a stavite li još na uši slušalice, konstantni vapaji zatočenih duša i

"Kad nemaš pravu ideju, kopiraj željeni uzor i nadaj se najboljem"

urlici divljih stanovnika Pakla doista mogu u čovjeku stvoriti nelagodu, ako se "ufurate" u igru. Okruženja su detaljna i uvjerljiva, bilo da se radi o zidovima, stijenama, drveću, vodi ili nekoj drugoj značajki okruženja, a prikaz je upotpunjen gomilom prvoklasnih efekata. Nekome se neće svidjeti prevladavajuća smeđa, crna i crvena boja, no ipak se radi o

prikazu Pakla, pa se to može tolerirati. S druge strane, bez obzira na dominantne boje, svaki krug ima svoje prepoznatljive karakteristike koje će dodatno pridonijeti općoj neugodi koju okruženja u cijelosti proizvode. Protivnici su jednako tako prikazani vrlo maštovito i detaljno, bilo da se radi o serijskim protivnicima ili bossovima, malim ili velikim bestijama, a neki od njih s pravom će vam podići dlačice na vratu. Sve u svemu, procjena 18+ za sadržaj potpuno je opravdana.

ALI

U takvo uprizorenje upletena je i akcija, stalna, intenzivna i, otprilike, do spomenutog

SVETI I KLETI

DANTE ČE U sukobu sa svojim protivnicima moći odlučiti hoće li kažnjavati ili odriješiti njihove grijeha. Ovisno o tome, otvarat će se mogućnosti na ljestvici svetih i nesvetih osobina Danteovih oružja i magija. Serijske protivnike Dante može privući daljinskim napadom svojom kosom i tada odlučiti o jednopoteznom uništenju ili višepoteznom iskupljenju. S obzirom na više uloženi trud, iskupljenje donosi više duša. Treba voditi računa da se razvijaju obje strane, ne toliko zbog unaprjeđenja oružja i magija, nego zbog toga jer je pronađene relikvije moguće koristiti tek uz odgovarajući stupanj svetosti, odnosno nesvetosti.



KARTA Pauziranjem igre dobivate pregled unaprjeđenja i ostalih dodatnih sadržaja



OSLOBODENJE Dante može kosom privući manje protivnike i onda odlučiti hoće li uništiti dušu ili je osloboditi od grijeha i poslati u Raj



RAKOŠ Iako zbog činjenice da se radi o Paklu dominira nekoliko boja, ne može se zaobići raskoš svjetlosnih efekata i bogatstvo prikaza, sve u 60 sličica u sekundi



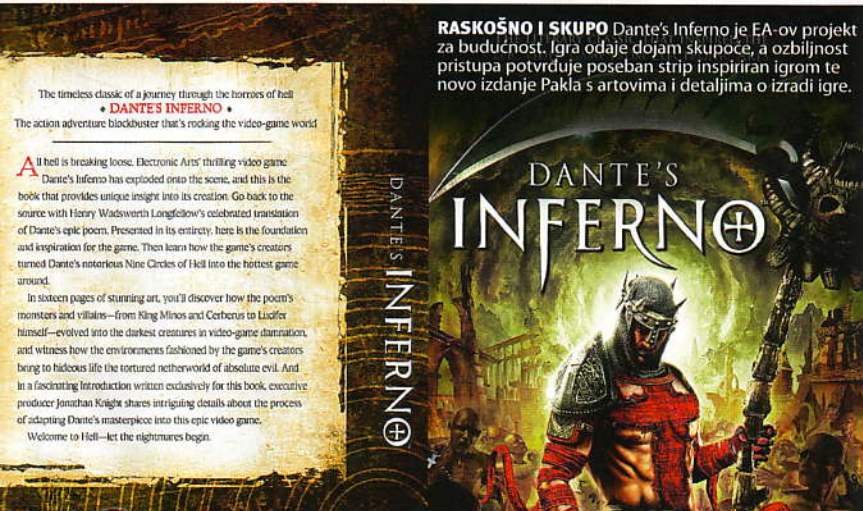
TRIALS OF SAINT LUCIA

Multiplayer komponenta nazvana Trials of Saint Lucia ne dobiva se s igrom, nego je u pripremi kao DLC koji će biti dostupan u ožujku zajedno s još nekoliko manje važnih dodataka. Po završetku igre dostupan je singleplayer endurance mod nazvan Gates of Hell.



REDEMPTION

Kako Dante napreduje, tako iskupljuje svoje grijeha i prikuplja energiju koja ga kratkotrajno čini vrlo snažnim. Indikator je u donjem lijevom kutu ekrana, gdje je objašnjen i način korištenja.



RASKOŠNO I SKUPO Dante's Inferno je EA-ov projekt za budućnost. Igra odaje dojam skupocje, a ozbiljnost pristupa potvrđuje poseban strip inspiriran igrom te novo izdanje Pakla s artovima i detaljima o izradi igre.



DALJINSKI Za borbu protiv letućih protivnika te za borbu s distance Dante koristi Beatricein križ koji je moguće razviti u vrlo moćno oružje

a način ovisi o tome hoće li kažnjavati ili održavati grijeh protivnika. Ekonomski sustav počiva na prikupljanju duša, a osim kod protivnika, duše se nalaze pohranjene u više ili manje skrivenim fontanama razasutim uokolo. Od razvoja učinka oružja, važnije je pronalaziti relikvije koje donose značajne dobitke, te si još omogućiti simultano korištenje više njih, budući da Dante na početku može nositi samo dvije relikvije. Prolaskom kroz Pakao Dante će upoznati i četiri promjenjive magije, koje će također dobro doći u obračunu s protivnicima, osobito u kasnijim fazama igre kad oni postanu brojniji i nešto opasniji. Dante može skupljati i Judine srebrnjake i Beatricine kristale, no za krajnji ishod oni nemaju ozbiljnog utjecaja. Solidna akcija prekida se skakanjem i slabim mozgalicama koje nikad ne izlaze izvan okvira naguravanja sanduka, povlačenja ili okretanja poluga, te izgledaju kao jeftin pokušaj produžavanja igre. Dodamo li tome i fiksiranu kameru zbog koje često neće biti vidljivo niti jasno što treba napraviti, stječe se dojam da su s tim segmentom igre autori potpuno promašili. Promotrimo li na kraju igru kao cjelinu, zaključujemo da se radi o ne osobito hrabrom pokušaju "neprijateljskog preuzimanja teritorija", no kao i dosta puta dosad pokazuje se da veliki proračun nije garancija izvrsnosti i uspjeha. Ako idemo po narodnoj da se prvi mačići bacaju u vodu, ostaje nada da će put kroz Čistilište i Raj biti dotjeraniji te u konačnici bolji i zabavniji od Pakla. **Tomislav Tomašić**



KLASIKA Kao i u većini sličnih igara, kod sukoba s većom grupom protivnika daljnji napredak, odnosno bijeg onemogućeni su različitim vrstama prepreka, ovdje vatrom

petog kruga Pakla, prilično zanimljiva zbog stalnog predstavljanja novih protivnika. No kako se igra približava kraju, akcija gubi zanimljivost i poticajnost te postaje sama

"Veliki proračun još uvijek nije garancija izvrsnosti i uspjeha"

sebi svrhom, da bi autori serijom od deset bezveznih zadataka prije konačnog obračuna s Luciferom potpuno pokvarili dotad solidan dojam. Osobine i oružja glavnog lika su više-manje očekivani; dobili smo neustrašivog akcijskog junaka oboružanog samo s dva oružja čiji će se učinak razvijati tijekom igre,

PRIČA

IGRA PRATI ŽIVOT križara Dantea koji na povratku iz rata zatječe suprugu i oca mrtve. Supruginu dušu Lucifer odvlači u pakao zbog Danteovih grijeha, jer Beatrice je dala svoju dušu Luciferu kao zalog da će Dante doći živ kući. Jedini uvjet bio je da je za vrijeme odsutnosti ne prevari. Očajni Dante prisiljen je započeti sa spustom u Pakao pri čemu će se suočiti sa svim svojim grijesima i grijesima čovječanstva, a putem će mu savjetima pomagati na Limbo osuđeni rimski pjesnik Vergilije. Priča djeluje obećavajuće i možemo konstatirati kako je slavni predložak dobro iskorišten. Osobito se ističe način njezine prezentacije kroz četiri vrlo dobra videa, te niz animacija u stilu grafičke novele, kroz koje otkrivamo pozadinu Danteova života.



POVRATAK Beatrice leži mrtva, Danteov svijet se raspada

PS3 | PSP | X360

Dante's Inferno

VISCERAL GAMES / EA

GRAFIKA

EA produkcija, znači vrlo dobro

17

ZVUK

Vrlo dojmljivo

18

IGRIVOST

Ima potencijal, ali ograničena kamerom i ponavljanjem

13

TRAJNOST

Ako se uspiješe 'ufurati' u 'furku', ima tu materijala

16

DOBRO

Ne znam kako izgleda Pakao, no atmosfera mi se čini pogodena 100 posto

LOŠE

Bezočno, a pritom ne sasvim uspješno kopiranje GoW-a

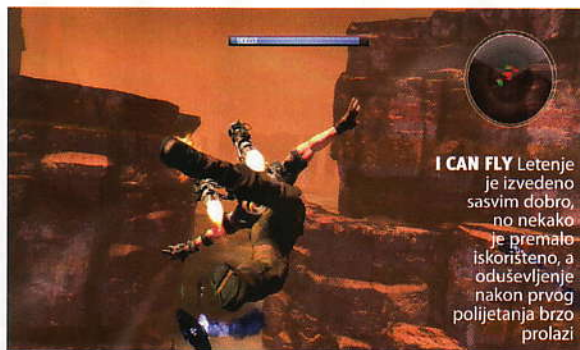
KONAČNO

Budući da nastavci slijede, nadamo se poboljšanjima

Gp 14 /20



WILL I PRIJATELJICA Već po klišeiziranoj uvodnoj sekvenci vidljivo je da između njih dvoje postoji 'prošlost'. Žena je toliko 'upečatljiv' i 'važan' lik da joj se ne sjećam imena.



I CAN FLY Letenje je izvedeno sasvim dobro, no nekako je premalo iskorišteno, a oduševljenje nakon prvog polijetanja brzo prolazi



CRNCI U MRAKU Srećom što u opcijama postoji mogućnost dodavanja svjetlosti slici, jer ovako mračno inače bi izgledala cijela igra



TESLA Vrlo važnu ulogu u razvoju i raspletu priče ima Nikola Tesla sa svojim brojnim izumima koji Preživjelima pomažu pronaći izlaz iz Voida



DAJ AVION Otimanje protivničkih zrakoplova u prvom trenutku djeluje zabavno, no sastoji se od jednostavne rutine koja brzo postaje dosadna



ZA PROTUAVIONCEM Pojedine dionice igre su toliko jednolične i predugie tako da ćete katkad jedva čekati kraj nivoa, kao u ovom slučaju kad tijekom jednog nivoa morate oboriti stotinjak protivničkih letjelica

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 10+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ AIRTIGHT GAMES
IZDAVAČ CAPCOM
HTTP://www.darkvoidgame.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Dark Void

Uncharted not

POGLED UNATRAG

Promatrajući vrlo kratku povijest studija Airtight Games i njegov sastav, nismo objektivno ni trebali očekivati ništa posebno od ove igre. Ipak, uzimajući u obzir da su neki od članova Airtighta prije osnivanja nezavisne tvrtke u svoj rezime spremili suradnju na izradi Crimson Skies, respektabilnog Xbox naslova iz 2003., te da ih je za izradu igre angažirao golemi Capcom, pomalo smo se nadali nebrušenom dijamantu. Nažalost, nije se dogodilo...



Priznajem da sam prošle godine, čitajući i gledajući zanimljive najave o izlasku revolucionarnog akcijskog naslova, koji će casual napucavanje s pogledom iz trećeg lica odvesti na novu razinu korištenjem vertical gameplaya, progutao i udicu i mamac i olovo. Sad kad sam se uvjerio u krajnji rezultat, mogu mirne duše konstatirati da igra nije ni blizu nekakve revolucije, no jednako tako nije ni temeljito loša, pa nisam osobito razočaran. Osjećaji koji u meni prevladavaju nakon igranja Dark Voida su rezigniranost i umor budući da još jednu ambiciozno najavljivanu igru treba dostojno "pokopati", dok je umor došao sam po sebi, jer Dark Void bez obzira na svoju začudnu kratkoću traži prilično upornosti želite li ga odigrati do kraja.

ZVUČIM LI TI POZNATO?

Dark Void je priča o paralelnom svijetu u kojem izvanzemaljci koji su nekad vladali Zemljom bivaju zatočeni nakon poraza koji su im zadali ljudi. Njihov portal u

"Vertical cover system je neobičan pokus koji nije polučio osobit rezultat"

suvremeni svijet je Bermudski trokut i kroz njega izvanzemaljci krajem 30-ih godina prošlog stoljeća pokušavaju povratiti svoju izgubljenu vlast suptilno uvlačeći ljudsku rasu u Drugi svjetski rat. S izvanzemalcima u Voidu se nalaze porobljeni ljudi koji se bore

za povratak na Zemlju, dok je jednome od njih, koji se tamo slučajno zatekao, sudbina namijenila i veće zadaće. Priča na prvu loptu zvuči zanimljivo, no čim ugledate prve kadrove DV-a, vidjet ćete kako je Dark Void ustvari čudna mješavina svega i svačega, u kojoj je odraz te obećavajuće

ORUŽJA I POBOLJŠANJA

ZA ORUŽJA U igri ne mogu kategorički tvrditi da su baš bez veze, ali svakako ne izlaze iz prosjeka igre. Prije svega, oružja su malobrojna, pa ih je nakon 10-ak nivoa dostupno tek 6, čemu možemo dodati dvije vrste bombi, te mogućnost korištenja protivničkih i savezničkih mitraljeskih gnijezda i protuavionskih topova. Will tijekom jednog zadatka može nositi dva oružja po izboru. Oružja je moguće mijenjati ako tijekom nivoa pronađete sanduk za pohranu oružja. Na tom mjestu, osim zamjene, možete i unaprijediti karakteristike oružja ako ste prikupili dovoljno novca koji ostaje iza protivnika ili se nalazi skriven po nivou.



SLABO Kad shvatite da se vaša golema puška i nakon ugradnje poboljšanja nemoćno glasa i treba priličnu količinu metaka za svladavanje samo jednog protivnika, postat ćete nezadovoljni



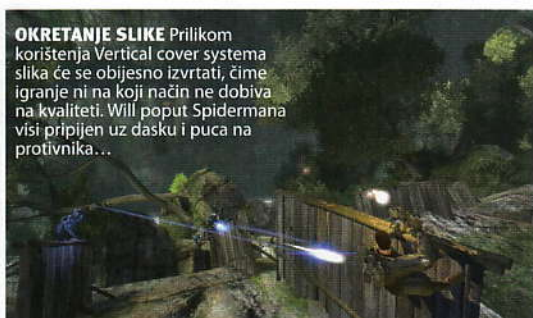
priče vrlo slab. Glavni junak igre je antiheroj Will Grey, po izgledu i po karakteru Nathan Drake wannabe. Kad još začujete poznati glas Nolana Northa koji je "oživio" i Drakea, ugledate scenografiju koja se sastoji od kožnate jakne, trošnog aviona, žene koja je slika i prilika Chloe s karakterom Elene, i naposljetku džungle u kojoj igra počinje, zapitate se tko tu koga... No tu nažalost prestaje svaka sličnost jer Dark Void je prije svega uglavnom ružnjikava igra u kojoj je neznalačko izrabljivanje Unreal pokretača mjestimice gotovo uvredljivo. Lošijeg korištenja istog alata sjećam se jedino u prezira vrijednom Damnationu. Prežvačemo li i probavimo često mutnu i suviše tamnu prezentaciju, možemo konstatirati da pojedini dijelovi igre ipak izgledaju dobro, dok su pojedini objekti čak i vrlo pristojni. S druge pak strane, teksture znaju biti čudno siromašne, mogu puknuti, a pri naglim



ARCHON predstavlja varijantu bossa i doista je jedan od izazovnijih protivnika u igri. Moguće ga je svladati pojedinačnim uništenjem svake od četiri noge i startanjem mini igre u letu jetpackom.



ZAKLON Osnova borbe na čvrstoj podlozi je osvajanje prostora korištenjem zaklona



OKRETANJE SLIKE Prilikom korištenja Vertical cover systema slika će se objesno izvrtati, čime igranje ni na koji način ne dobiva na kvaliteti. Will poput Spidermana visi pripijen uz dasku i puca na protivnika...



PROTIVNIČKI AVION

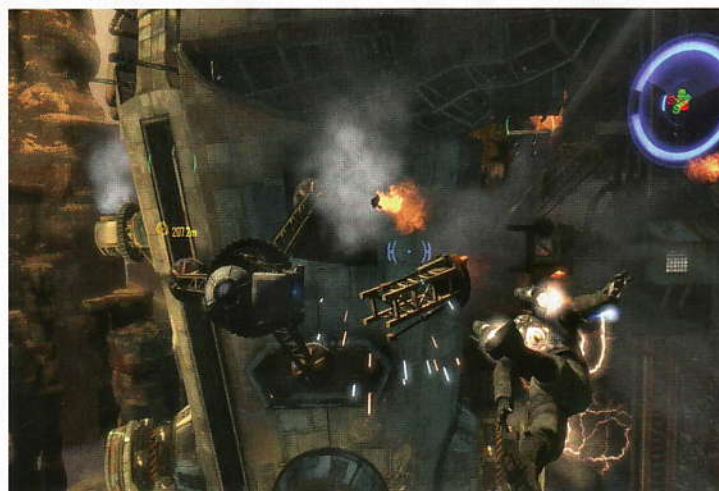
Nije dovoljno različit da bi krađa pružala posebno zadovoljstvo. Dobar je tek za alternativno uništavanje Archona.



MJUZA Ako je nešto dobro u Dark Voidu, onda je to glazbena tema koje je autor kompozitor Bear McCreary (Battlestar Galactica)



BEZ VEZE Svaki protivnik zahtijeva priličnu količinu metaka za ubijanje, no većina će ih pasti nakon samo jednog jedinog udarca šakom



pokretima igra se vidljivo muči s brojem slika koje prikazuje. Okolina u kojoj se odvija igra uglavnom je dostatno raznolika i interesantna, no uzmete u obzir da se radi o dosta kratkoj igri, u kojoj nećete otkriti niti vidjeti previše toga. U osnovi, Dark Void je shooter s pogledom iz trećeg lica baziran na premještanju s točke A na točku B uz korištenje zaklona. Vidi se da su uzor u borbi i osjećaju koji su željeli postići autori tražili u Gears of Waru, no ponovo su ostali prilično daleko od uzora, jer akcija je nedovoljno intenzivna, protivnici bez odgovarajuće doze inteligencije i potpuno bez duše, a oružja nedovoljno inspirirajuća, bučna i atmosferska.

ROCKETEER

Pohvalno je što su nam autori igre osim borbe na tlu ponudili još jedan aspekt igranja, želeći ostaviti bolji dojam i produbiti igrivost. Radi se o letenju jetpackom koji će Will dobiti ubrzo nakon uvida u igru. Jetpack je prvotno namijenjen isključivo prelazeњу preko većih prepreka i dužim skokovima, no prava zabava počinje u trenutku kad Will dođe u posjed naprednog, oružjem opremljenog jetpacka kojim je moguće kontinuirano letjeti i lebdjeti. Taj aspekt igre mogao bi se svidjeti ljubiteljima letenja budući da su kontrole korektne, a moguće ih je dodatno namjestiti po vlastitom nahođenju. Problem je opet što

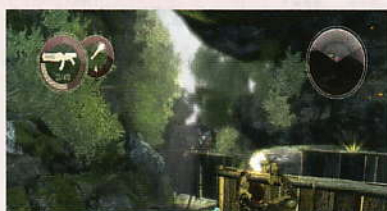
su i leteći protivnici jednodimenzionalni i kao takvi nedovoljno zanimljivi, s točno zadanim obrascem ponašanja koji zračnu borbu svodi na tropoteznu akciju. Ne bi li upotpunili sadržaj tijekom zračne borbe, autori su nam dali mogućnost zauzimanja protivničkih letjelica, no i to postaje nezanimljivo, nakon što kroz rutinu otvaranja kabine i svladavanja ljigavog pilota prođete po deseti put, pogotovo što protivničke letjelice nemaju nikakve

"Dark Void ostavlja dojam tek dobro razrađene tehničke prezentacije"

posebne sposobnosti koje bi opravdavale njihovu napornu otimačinu. Osim trećeg aspekta igre nazvanog "vertical cover system" o kojem možete čitati u jednom od okvira, o Dark Voidu ne može se ništa više istaknuti. Igra nema nikakvih dodatnih sadržaja, bonus nivoa, multiplayer komponente niti nekih drugih skrivenih aduta, pa na kraju mogu konstatirati da izgleda gotovo poput malo dulje tehničke demonstracije jedne dobre ideje. Slijedom navedenoga, u budućnosti se (ako je nakon ovoga bude) možemo nadati promišljenijem i dorađenijem proizvodu koji bi nas u tom slučaju mogao stvarno dobro i kvalitetno zabaviti. **_Tomislav Tomašić**

VERTICAL COVER SYSTEM

TREĆI ASPEKT IGRIVOSTI uz borbu na tlu i letenje je VCS. On omogućava igraču da dobije okomit pogled u visinu ili dubinu igrivog prostora te se tako obračuna s protivnicima. Uzmemo li u obzir da se radi o igri i posljedično stavimo na stranu da je takvo balansiranje fizički potpuno nemoguće, o tehničkoj dorađenosti ovog aspekta također ne možemo izreći previše pohvala. Svakako, VCS omogućava 360 stupnjeva pogleda, što u prvom trenutku djeluje prilično impresivno. Ipak, kruženje pogleda koji u VCS modu potpuno gubi normalnu ljudsku perspektivu i lov na protivnike koji skakuću naokolo u kombinaciji s lošim frame-rateom vrlo brzo izaziva umor očiju.



NEMOGUĆE Ovakav način držanja uz površinu je potpuno nemoguć u prostorima s normalnom gravitacijom, a jetpack se u ovom trenutku ne koristi

PS3 | PC | X360

Dark Void

AIRTIGHT GAMES / CAPCOM

GRAFIKA
 Prosjek, kao i sve u ovoj igri
 13

ZVUK
 Dobar soundtrack, glasovna gluma također, problemi pri izvođenju
 15

IGRIVOST
 Dovoljno smišljenih varijacija, ali nijedna nije do kraja iskoristena
 12

TRAJNOST
 Jedan nategnuti prolaz prilično kratke igre
 09

DOBRO
 Soundtrack nije loš, borilačke dionice su korektne, letenje packom je zabavno na kratke staze

LOŠE
 Nedovoljno dobar izgled većine igre, monotoni borbe, protivnika, oružja, svega...

KONAČNO
 Ako bude nastavka, nadamo se dorađenijoj igri

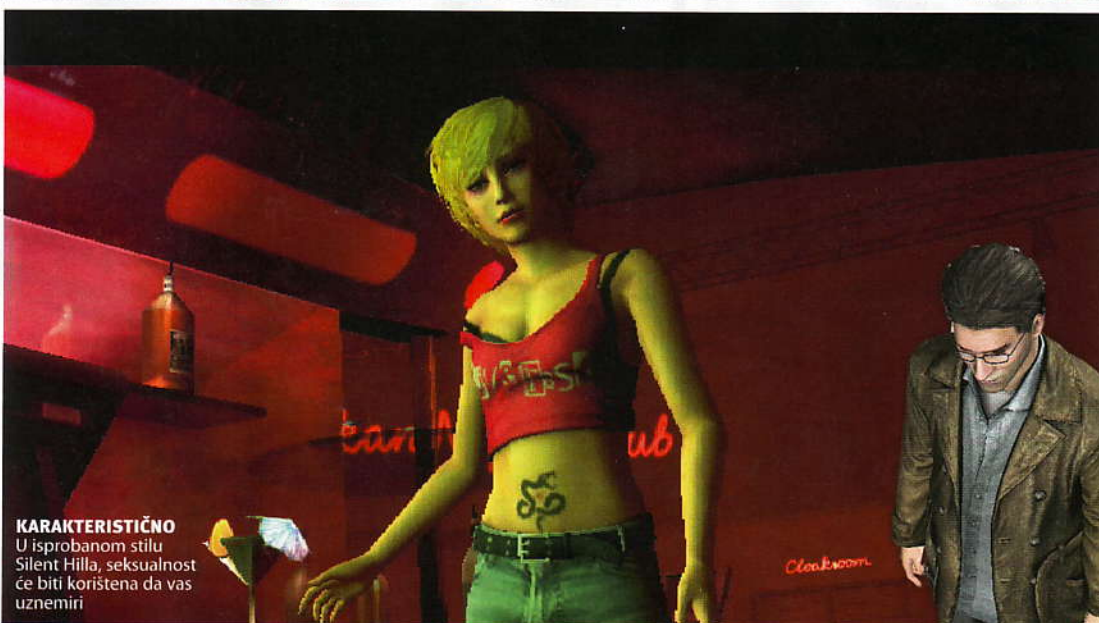
Gp 12 /20



JEDNOSTAVNO ODVRATNI
Zastrašujuća mutirana djeca tijekom igre se mijenjaju. I ne postaju ljepša – baš naprotiv.



DA, TO JE TO Mapa će biti poznata starim posjetiteljima maglovitog mjesta



KARAKTERISTIČNO
U isprobanom stilu Silent Hilla, seksualnost će biti korištena da vas uznemiri

ŽANR SURVIVAL HORROR
IGRAČI 1
GODINE 16+
IZLAZI 5. OŽUJKA
PROIZVOĐAČ CLIMAX
IZDAVAČ KONAMI
[HTTP://www.konami.com/games/shsm/](http://www.konami.com/games/shsm/)

POGLED UNATRAG

Jednog ružnog maglovitog dana, Harry Mason i njegova kći Cheryl doživjeli su automobilsku nesreću vozeći prema gradiću Silent Hill. Kada je Harry došao k svijesti, Cheryl nije bila u autu i on kreće u potragu za njom kroz maglom zastrte i napuštene ulice. Tako počinje priča deset godina stare igre Silent Hill, koja se kasnije razvila u vrlo popularan serijal, slavan po svojoj atmosferičnoj glazbi, osjećaju osamljenosti i intenzivnom strahu od izobličeni, blago ljudskih neprijatelja koji povremeno napadaju glavnog junaka.

Silent Hill: Shattered Memories

Rasula su mi se sjećanja na Silent Hill, no mislim da je izgledao otprilike ovako...

▶ Iako se fanovi nikad neće prestati svađati koji je nastavak serijala najbolji, najčešće je prvi onaj koji najbolje pamtimo – i po tome mnogima najdraži. Možda je to razlog zbog kojeg je Konami odlučio napraviti novu igru prema slavnom Silent Hillu, prvom dijelu istoimenog survival horror serijala. Dobra ideja? Ne znamo, ovisi o tome koliko se starijih igrača želi vratiti na početak priče, ali i o tome koliko novih igrača koji ga nisu odigrali želi vidjeti kako je sve počelo. Ono što definitivno pohvaljujemo jest činjenica da je igru napravio sasvim drugi programerski studio, i to na način koji u nekoliko ključnih elemenata značajno odstupa od originala. Toliko da je, unatoč činjenici da je osnovna priča ista, Shattered Memories sasvim nova igra.

ZOVI I BJEŽI

Kao prvo, osnova je ista. Ponovo smo u ulozi Harryja Masona koji po napuštenom gradu traži izgublenu kćer. No grad sada nije samo zastrt maglom, nego i prekriven snijegom i ledom koji ograničavaju kretanje ulicama, pa ako se možda i sjećate mape Silent Hilla (ja ne), neće vam koristiti. Zato ćete mapu vrlo brzo dobiti na mobilnom telefonu, novom ključnom predmetu koji služi za snalaženje, komunikaciju i fotografiranje okoline te se

često koristi u raznim zagonetkama. Time ne samo da je igri dodana inovacija, nego i osjećaj realnosti. Jer u današnje vrijeme mobilni telefon je svagdje s nama i ne možemo si zamisliti da budemo izgubljeni a da se njime barem ne pokušamo javiti prijateljima. Drugi ključni element kojim je dinamika igre značajno promijenjena je činjenica da protivnike, koji vas povremeno i bez posebnog razloga pokušavaju zaustaviti, ne možete ozlijediti. Jedini način za spas je bijeg, što opet ima vrlo pozitivne posljedice. Osjećati da vas netko lovi je vrlo zastrašujuće, i dok trčite zaleđenim ulicama i prostorijama a za vama jure mutirana djeca vješajući vam se o noge i ramena, iskusit

"Neprijatelje ne možete ozlijediti pa se spremite na neke od najstrašnijih scena bijega u videoigrama"

ćete neke od najintenzivnijih trenutaka straha u videoigrama. S druge strane, bijeg je vrlo realna akcija osobe koja se nađe sama, u pustom gradu, okružena odvratnim bićima. Pa dajte zamislite kako ste zadnji put reagirali kad se to vama dogodilo? Pobjegli ste, zar ne? I probudili se.

Back

MY PRECIOUS!
Ne, on nije bio u zabil!

TKO TU KOJA IGRA?

VEĆ SMO U najavi Shattered Memoriesa pričali o specifičnosti igre da se prilagođava igraču i ovisno o njegovim postupcima mijenja neke elemente radnje. Igrajući konačnu verziju, moramo priznati da stvar dobro funkcionira, iako nam se čini da se ponajviše oslanja na vaše odgovore koje dajete upornom psihijatru. Tako će se, ovisno o vašim odabirima, mijenjati izgled likova koje susrećete, predmeti koje vidite oko sebe i izgled protivnika. To je i jedan od razloga zbog kojih se Shattered Memories isplati odigrati više puta, ali samo ako vodite računa o tome što ste prvi put rekli psihijatru i pri sljedećem igranju promijenite svoje odabire.

1. Having a drink helps me relax	True	False
2. I always listen to other people's feelings	True	False
3. I prefer abstract ideas	True	False
4. I have enjoyed role-play during sex	True	False
5. Working to a plan or schedule is best	True	False
6. I have never cheated on a	True	False

POTPUNO ANONIMNO

Ispunite upitnik i dali ste temelje svom strahu



U ČEMU JE STVAR? Razlog zbog kojeg posjećujete psihijatra otkrit ćete tek na kraju igre



MODNO NEUSKLADENI Odjeća ovog para ovisi isključivo o vašoj mašti



NAGNI SE MALA Dubina dekoltea policajke koju srećete na početku ovisi o tome kako vas igra 'pročit'

NA WIIJU, PO MOGUĆNOSTI

S OBZIROM NA to da je do nas prvo došla PSP verzija igre, glavni smo tekst bazirali na njoj. Ipak, vidjeli smo i ostale verzije, pa moramo reći da je Shattered Memories najbolji na Wiiju. Za to postoji jedan ključni razlog: pomicanje svjetiljke putem Wiimotea. To, naime, rezultira vrlo brzim i prirodnim pomacima snopa svjetla, koje se ponaša baš kao da stvarno u ruci držite bateriju i njome zbunjeno osvjetljavate oko sebe. Na PSP-u je ruka sa svjetiljkom nepomična i snop svjetla pomiče se kako okrećete Harryja, što je sasvim u

redu, ali mnogo manje prirodno i zastrašujuće. PS2 verzija, pak, kontrolu svjetiljke stavlja na desnu analognu palicu, što je negdje između izvanrednog rješenja s Wiija i kompromisa na koji se moralo pristati na PSP-u. Osim pomične svjetiljke, Wii verzija je najglada u izvođenju i vizualno najbolje izgleda (posebno su dobri efekti snježnih pahuljica i plavkasto prozirnog leda), pa ako imate priliku birati, svakako Shattered Memories odigrajte na Nintendovoj konzoli.

NIJE IPHONE

Ali je izvršno implementiran u igru i koristit ćete ga u zanimljivim zagonetcama



KONTROLE POKRETOM U Wii verziji korištene su štedljivo, ali na dobro odabranim mjestima



TRZAVA SVJETILJKA Korištenjem Wiimotea izvršno je dočarano pomicanje svjetla, a i sjene i drugi specijalni efekti najbolji su na Wiiju

SKOKOVI

su automatski – jer ipak ovo nije platformska igra

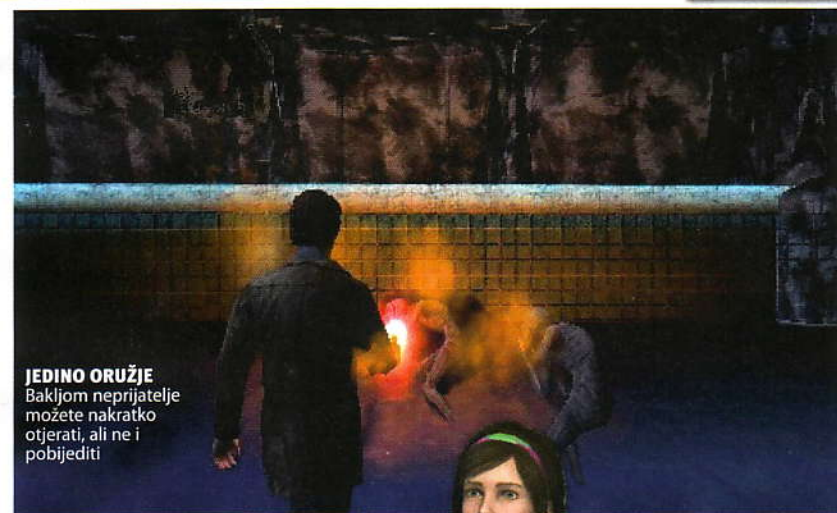


DOBAR STARI PS2

Još uvijek može prestrašiti igrom svjetla i sjene



KAO U 2001. Slika na PlayStationu 2 jako podsjeća na Silent Hill 2 od prije 9 godina



JEDINO ORUŽJE Bakljom neprijatelje možete nakratko otjerati, ali ne i pobijediti

SAMO SE OPUSTITE

Neka vrsta buđenja postoji i u igri, u obliku prekida radnje putem sekvenci koje se odvijaju u smirenoj i lijepo uređenoj sobi vašeg psihijatra. On će vas ispitivati o nekim aspektima događaja koje ste upravo iskusili ili onih koji će se dogoditi pa veći dio igre nećete biti sigurni da li se stvarno nalazite u Silent Hillu i prisjećate terapije ili je obratno. Priča je, općenito, majstorski složena i iznenađenje na kraju je više nego dobro napravljeno, a nekoliko različitih

"Vrhunska glazba Akire Yamaoke sumračne i puste prostore čini strašnjijima"

krajeva koji ovise o vašim odlukama unutar igre također se isplati istražiti. Osjećaj da ne znate što se s vama i oko vas događa neće vas napustiti od početka do kraja, a ipak ćete željeti saznati što je sljedeće i



tako nastaviti istraživanje unatoč strahu i odvratnosti nekih prizora. Atmosferi definitivno pridonosi vrhunska glazba Akire Yamaoke, dugogodišnjeg kompozitora serijala Silent Hill, koja sumračne prostore čini strašnjijima nego što jesu. Tu, doduše, možemo prigovoriti da su zaista opasne sekvence jasno vizualno označene, tj. točno ćete znati da li na nekoj lokaciji ima ili nema neprijatelja (nećemo vam reći kako, da vas barem prvih pola sata bude strah cijelo vrijeme). Tako su sekvence straha i bijega



ZAPISANO NA TRBUSIMA Zagonetke su obično jasne – iako to ne znači da ne traže razmišljanje



MEDO Sasvim obične stvari poput lutke Silent Hill može učiniti zastrašujućima

jasno razdvojene od sekvenci istraživanja i rješavanja zagonetki, što ima i svojih pozitivnih efekata. Jer zagonetke je svakako bolje rješavati u miru, a i strah se istroši kad je stalno prisutan.

Na kraju, informacija za one koji su igrali prvi Silent Hill: ovo nije ista igra. Shattered Memories vam preporučujemo jer sadrži istu zastrašujuću atmosferu, jednako i dobro osmišljene zagonetke i poznate lokacije koje opet, priznajmo, nikad nismo do kraja shvatili. S druge strane, nemogućnost borbe mogla bi vas frustrirati, a činjenica da je igra vrlo kratka razočarati. Mi joj ipak dajemo veliki plus za inovaciju unutar jasno definiranih okvira žanra i serijala i čekamo hoćemo li sličnu prerađu nekog drugog nastavka vidjeti i na drugim konzolama. **Berislav Jozić**



I PS2 | Wii | PSP

Silent Hill: Shattered Memories

CLIMAX / KONAMI

GRAFIKA

Iznenađujuće kvalitetno za malu konzolu

17

ZVUK

Yamaoka i dalje je najbolji kompozitor kad treba preplašiti igrača

18

IGRIVOST

Zadovoljavajuće zastrašujuće, zanimljivo i intrigantno do kraja

16

TRAJNOST

Nekoliko sati, ali isplati se odigrati dvaput i ima nekoliko završetaka

14

DOBRO

Zanimljive zagonetke i atmosfera karakteristična za Silent Hill

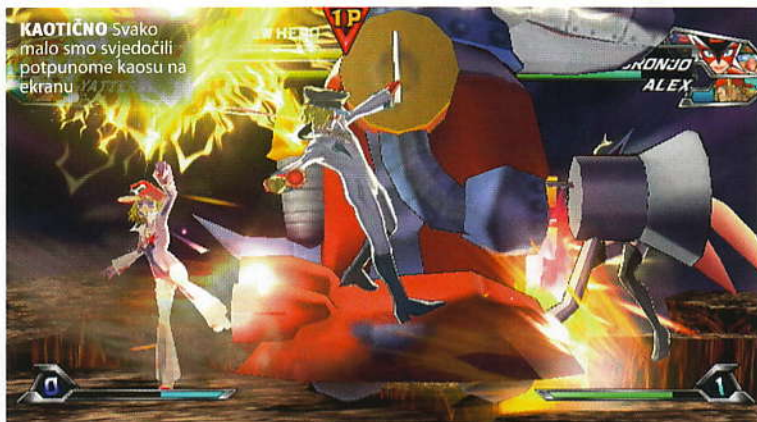
LOŠE

Jasna razdjeljenost akcijskih i avanturističkih sekvenci

KONAČNO

Najbolji prijenosni horor do sada. No ipak je bolje na kućnim konzolama

Gp 15 /20



KAOTIČNO Svako malo smo svjedočili potpunome kaosu na ekranu



BUTTON MASHING pomaže, ali samo u početku. Jao si ga onom buton-masheru koji naleti na iskusnijeg protivnika



MEGAMAN VOLNUTT je to, a iz franšize Mega Man tu su još i Zero, te Roll



ART Razine kreativnosti i umjetničkog dojma implementirane u poteze su ocharavajuće

WHAT VS. CAPCOM?

RAZVITI TUČNJAVU ekskluzivno za Wii i potom je ograničiti samo na japansko tržište nije pretjerano mudra odluka, unatoč činjenici da će se TvC uglavnom prodavati na Dalekom istoku. Capcom je svoju odluku o japanskoj ekskluzivnosti ipak promijenio, pa se TvC nakon godinu i kusur dana napokon pojavio i kod nas. Do dileme je došlo iz vrlo logičnih razloga. Iako je anime iz dana u dan sve popularniji na zapadu, ipak ga ne poznaje toliko velik broj ljudi kojima bi Tatsunoko u naslovu predstavljao nešto bitno i osobito prepoznatljivo. No Tatsunoko Production je studio koji je zaslužan za neke vrhunske anime serijale i filmove, poput The Flying Housea, Neon Genesis Evangeliona, Robotecha i drugih.



Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Kako neočekivano! Novog pravog nasljednika serijala 'versus' dobili smo na Wiiju

ŽANR TABAČINA
IGRAČI 1-4
GODINE 13+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ EIGHTING
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://TATSUNOKO.VSCAPCOM.COM/](http://tatsunoko.vscapcom.com/)

wii exclusive

Tatsunoko vs. Capcom mnogo je više od igre. Tatsunoko vs. Capcom je najbolji mogući dokaz da svaka tučnjava s potpisom Capcoma nema gotovo nikakve šanse da ne uspije. Razvojni tim koji stoji iza ovog doista neočekivano fantastičnog naslova je japanski Eighting, koji će svaki ljubitelj žanra usklikom pozdraviti i počastiti

"Nije bitno volite li anime ili ne. TvC će zavoljeti svaki ljubitelj 2D tučnjava."

pivom jer iako se njihov portfelj uglavnom sastoji od prosječnih naslova poput igara Naruto i Castlemania Judgmenta, te brojnih drugih koji nikada nisu prešli japansku granicu, mi ih se, barem do sada, najradije sjećamo po Bloody Roaru. Uzimajući u obzir i Tekken 5: Dark Resurrection za PSP, TvC je njihov daleko najkvalitetniji i najperspektivniji proizvod.



WHAT VS. CAPCOM?

Ono što smo dobili je još jedan vrhunski primjer da Wii ne treba biti limitiran na igre za obiteljsku zabavu, jer TvC je sve ono što bi fan ove respektabilne franšize očekivao. Kao prvo, ako jeste fan versa, onda ste se sigurno navikli na sveopći vizualni kaos koji izaziva gomila specijalnih efekata koji prate apsolutno svaki izvedeni potez. Takva je situacija i u TvC-u, ne i više uveličana, što u ovom slučaju nikako nije loše. Dapače, igra izgleda sjajno, pogotovo u trenucima izvođenja tandemskih specijala koji u suradnji s 3D pozadinom (prvi put u serijalu) izazivaju spektakularnu vizualnu poslasticu. Ako ste igrali reizdanje legendarnog Marvel vs. Capcoma 2, onda ste u velikoj prednosti, jer osnovni mehanizam igre praktički je ostao nepromijenjen. Dakako, tu su brojni sistemi čijim vas nazivima i opisima ne želimo previše zamarati, no bitno je naglasiti da je sustav borbe poprilično kompleksan i zahtijeva mnogo vježbe i privikavanja. Borba je podjednako zabavna i dinamična na tlu i u zraku, a jednom kad svladate snapbackove, delayed hyper cancellatione,

hyper variable i variable comboe, te ostale sisteme, TvC bi vam mogao pružiti podjednaku količinu satisfakcije i zabave kao i ponajbolji predstavnici žanra. Valja napomenuti i to da je ovo jako brza i dinamična tučnjava, čije bi partije završavale u roku nekoliko sekundi da defaultne postavke količine energije nisu na dosta višoj razini u usporedbi s nekim drugim naslovima čiji se sustav borbe više oslanja na taktiku. Kontrole, točnije kontroleri, oduvijek su krucijalni faktor za izvlačenje stopostotnog gušta iz svake tučnjave. Ako smo X360 verziji Street Fightera IV zamjerali loš i neprecizan d-pad, onda ćemo u ovome slučaju reći da ni pod kojim okolnostima ne igrate s kombinacijom Wiimotea i Nunchuka, pa čak ni s Wiimoteom u vodoravnome položaju. U oba slučaja je samo frustracija zagarantirana, a onda vjerojatno i prerano odustajanje od igre. Mnogo preciznije i efektivnije rješenje su alternativni kontroleri u vidu Classica i onog GameCubeova. Idealan odabir - općenito u tučnjavama, pa tako i u ovoj - bio bi nekakav kvalitetan fightstick (Mad Catz). Fascinantno je da nemamo apsolutno nikakvih značajnih zamjerki, zbog čega će Tatsunoko vs. Capcom u idućim godinama biti tema kojoj ćemo se uvijek sa zadovoljstvom vratiti.

Darko vs. Botić

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

EIGHTING / CAPCOM

GRAFIKA

Sjajni efekti i prekrasne 3D pozadine **18**

ZVUK

Tipični japanski trance i ini elektronički zvukovi **16**

IGRIVOST

Vrhunski odrađen i jako zabavan sustav borbe **18**

TRAJNOST

Dok ne ponestane protivnika u versusu **18**

DOBRLO

Kompleksna, aktivna, dinamična i zabavna borba, animacije specijalnih poteza, dizajn...

LOŠE

Neshvatljivo neiskorišten broj gomile popularnijih likova

KONAČNO

Najbolja tučnjava na Wiiju

Gp 18 / 20



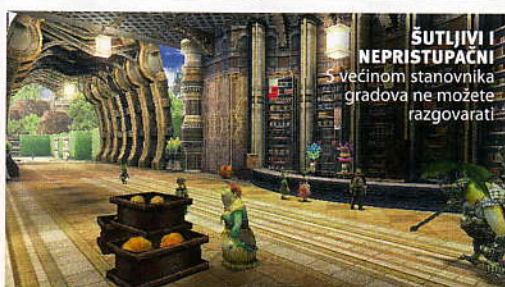
LETEĆI GLASNICI
Pisma koja prenose moogles bit će u nekim situacijama jedina informacija o tome što morate napraviti

TAKO JE TO BILO
Priča će vas upoznati i s dijelovima povijesti pa nije potrebno da poznajete serijal FFCC

In the beginning there were the Four Crystals, and together they formed one Principle.



POZNATI PROTIVNICI
Neki neprijatelji su standardni stanovnici FF igara, no pobjeđivati ćete ih na nove načine



ŠUTLJIVI I NEPRISTUPACNI
S većinom stanovnika gradova ne možete razgovarati



PLEŠI I MAŠI
Mini igra plesanja jedna je od romantičnijih, no one dolaze u najrazličitijim oblicima

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Wii exclusive

Nemojte se dati zbuniti naslovom: ovo nije igra kakvu biste očekivali u serijalu Final Fantasy

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SQUARE ENIX
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://www.crystalbearers.com/](http://www.crystalbearers.com/)

Ako načas zanemarimo činjenicu da bi se trebalo raditi o naslovu Final Fantasy, ovu igru po tematici možemo usporediti s filmovima X-Men. Ključna je tema, naime, mješavina straha i mržnje prema maloj grupi odabranih likova koji imaju posebne moći. Likova označenih tragovima kristala na tijelu te zato nazvanih Crystal Bearers.

OSAMLJEN I SVOJEGLAV

Dvadesetak sati radnje iskusit ćete u ulozi upravo takvog Crystal Bearer-a po imenu Layle, čija je specijalna moć telekineza – pomicanje objekata na daljinu. Distanciran od svijeta, Layle je heroj različit od plačljivih emotivaca u FF-igrama, koji neće pomisliti dva puta prije nego svojim moćima pobaca prolaznike na sve strane ili skoči u prazninu, znajući da će ga njegove moći spasiti od pada. Radi se, naime, o akcijskoj igri. To vjerojatno niste očekivali od naslova Final Fantasy. Odmah da kažemo da je i borba bez trunke RPG elemenata (bacanje protivnika i predmeta pomoću telekineze), a i razvoj vještina zaboravite. Možete samo kreirati objekte koji će vam dati nekoliko osrednje korisnih osobina, ali nisu nužni za završavanje igre. Naime, ni neprijatelji ne postaju jači nego samo raznovrsniji u napadima i načinu ponašanja.

ZA NEKE NOVE KLINCE

Općenito, dojam je da su kreatori željeli omogućiti da igrač iskusi priču uz minimum vještine i truda, jer kao što mnoge borbe nisu ni teške niti nužne za nastavak, i mini igre na koje nailazite tek su zabavni izazovi koje možete s više ili manje uspjeha završiti – i

MOŽEŠ SE SLIKATI!

STVARNO MOŽEŠ. Iz nekog razloga, Crystal Bearers nudi mogućnost snimanja slika iz igre na memorijsku karticu. Tako možete uvijek ječati svoje uspjehe, epske trenutke i razne druge prizore kojih se možda želite sjećati. Naime, iako nije standardna igra Final Fantasy, ne može se reći da ne obiluje trenucima za pamćenje.



ZA HVALISANJE I SJEĆANJE Ako vas igra zarazi svojim šarmom, sasvim smo sigurni da ćete željeti zapamtiti brojne prizore, pa pripremite prostor na memorijskoj kartici



idete dalje. Tako ćete imati priliku napucavati čudovišta u zraku, upravljati letećim brodom, plesati, pecati, utrkivati se na leđima chocobosa... no koliko to dobro izvedete najčešće nema utjecaja na napredovanje. Napredovanje je otežano problemima u snalaženju (mapa je praktički neupotrebljiva, a najzabavniji trenutak dogodio nam se kad smo saznali da moramo "ići na jug" – bez ikakvog objašnjenja gdje je jug jer u igri nema kompasa), baš kao što je uživanje u lijepo nacrtanim lokacijama otežano sporim

"Nije namijenjeno FFFanaticima, ali jest vlasnicima Wiija raspoložena za veselu avanturu"

kretanjem kamere (koja ne slijedi pokazivač Wiimotea nego je morate pomicati tipkama za smjer).

MANJE OD ONOG ŠTO OČEKUJETE

Ako velik dio do sada napisanog zvuči kao kritika, to je zato da onima koji pod naslovom "Final Fantasy" očekuju tradicionalni RPG damo do znanja da ga ovdje neće dobiti. Kao što nema ni mnogo zajedničkih elemenata s ostalim nastavcima serijala Crystal Chronicles. Crystal Bearers specifična je igra koja definitivno ima svog šarma – od lijepe grafike, preko zanimljive priče i istraživanja lokacija do brojnih sitnica koje treba otkriti u kombiniranju predmeta, borbama s protivnicima, interakciji s likovima... No ako vas te sitnice ne zanimaju, radi se tek o osrednjoj akcijskoj avanturi. **Berislav Jozić**



Wii exclusive
FFCC: The Crystal Bearers

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

GRAFIKA
Među ljepšim Wii igrama. Lepršavog stila i bogato bojama **17**

ZVUK
Glazba vrlo različitih stilova i osrednji glasovi **13**

IGRIVOST
Zabavno i opuštano. Stalno nešto novo pa nikad nije dosadno **14**

TRAJNOST
Dvadesetak sati. A postoji i opcija "NewGame+" **16**

DOBRO
Zanimljiva priča, šareno i dobro nacrtano. Konačno lik s kojim se možemo poistovjetiti.

LOŠE
Teška orijentacija u svijetu, sporo pomicanje kamere i prilično nejasna borba – koliko je već ima

KONAČNO
Osrednja, vesela akcijska avantura bogata mini igrama.

Gp 14 /20



SPIDERMONKEY Na posebno označenim mjestima, SM nakon dvostrukog skoka izbacuje mrežu i tako prelazi veće prepreke. Osim toga, može visjeti i kretati se bridovima predmeta.



SHIP Na putovanju između dva svijeta starta se mini igra u kojoj je u glavnoj ulozi Benov svemirski brod. Osim toga, u pojedinim sekvencama igre morat ćete iskoristiti letačke sposobnosti likova.

Igra **KIDS** mjeseca

Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks



Stari junaci su na odmoru, nova desetorka stoji na braniku Zemlje

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 7+ IZLAZI 12. OŽUJKA PROIZVOBAČ PAPAYA STUDIO IZDAVAČ D3 PUBLISHER [HTTP://WWW.BEN10THEVIDEOGAME.COM](http://www.ben10thetvgame.com)

Budući da serijal Cartoon Networka nazvan po imenu i prezimenu dječaka Bena Tennysona i dalje na globalnoj razini plijeni pozornost muškog dijela dječje populacije, nove igre koje prate animiranu uspješnicu nisu nikakvo iznenađenje. Slijedom navedenog, pred nama je treća igra u serijalu, koja bi trebala betonirati Benov uspjeh izvan animiranog serijala. Nakon odigrane igre, mogu reći da Benov položaj svakako neće oslabjeti, no hoće li osobito ojačati, odlučit će ipak tržište. Ono što je očito jest to kako se radi o boljoj igri nego što je to bila prethodnica (B10: AF).



SUDBINA ZEMLJE U RUKAMA 10-GODIŠNJAKA

Već smo navikli na to da je Ben spasitelj Zemlje, pa nas nije previše začudilo kako je u novoj igri njegov zadatak ponovo spasiti majčicu Zemlju od invazije zlog Vilgaxa i njegovih snaga. Ovog puta Vilgax ne

dolazi praznih ruku nego se dočepao zloglasnog Null Void Projectora, oružja koje čak i Omnitrixove mogućnosti stavlja na opasnu kušnju. Nakon teške borbe Omnitrix se kvari i Ben više ne može uzimati sva izvanzemaljska obličja koja

Dobra kombinacija lagane button-mashing tučnjave, platformera i djeci primjerenih mozgalica

mu pomažu u borbi, pa se čini kako je Zemlja osuđena na propast. Kao spasitelj situacije pokazuje se profesor Paradox koji okreće vrijeme i vraća Bena u poziciju prije Vilgaxove invazije te mu omogućava da je spriječi tako što će uništiti sastavne dijelove Null Void Projectora. Time počinje i nova

avantura, a Ben posredstvom poruke svog djeda Maxa počinje interplanetarnu potjeru.

Igra je u svojoj osnovi kombinacija lagane button-mashing tučnjave, platformera i jednostavnih mozgalica, taman po mjeri djece. Uvod je popraćen malim tutorialom koji je uglavnom razumljiv i bez čitanja, no na nekoliko mjesta u igri, klincima će ipak zatrebati prijevod s obzirom na to da Benu pratitelji govore što treba učiniti, a to katkad nije sasvim očito. Igra nas vodi kroz sedam svjetova u kojima će Ben uništavati dijelove NVP-a i lagano vraćati Omnitrix u stanje pune funkcionalnosti koja omogućuje uzimanje obličja

ŽITIJE BEN TENOVO

Serijal Ben 10 započeo je svoj televizijski život 27. 12. 2005. premijernim prikazivanjem na CN-u, a kako pozornost publike godinama nije jenjavala, po već ustaljenom receptu stvoreni su novi likovi i u proljeće 2008. započelo je emitiranje novog serijala nazvanog Ben 10: Alien Force. Tako uspješan serijal pratile su gomile igračaka i ostalih povezanih gadgeta, a izdane su i tri igre: Ben 10: Protector of Earth, Ben 10: Alien Force i naravno, Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks. Osim toga u pripremi su Ben 10: Alien Force - The rise of Hex i MMO PC ekskluziva Ben 10: Omniverse. Dečki, ne brinite se, kad sve to odgledate i

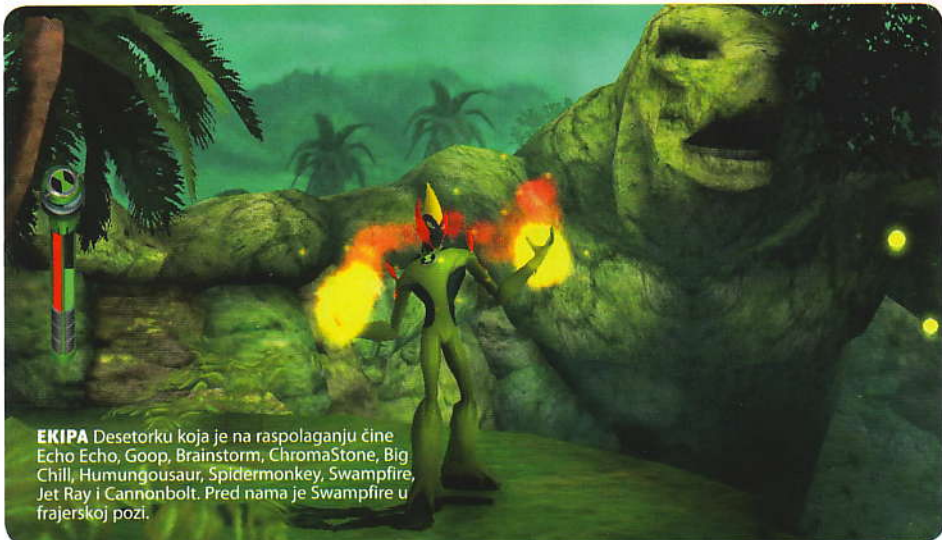
odigrate, zabavi neće biti kraj; odmah po završetku Alien Forcea počinje emitiranje novih Benovih avantura u serijalu Ben 10: Evolution.



OMNIVERSE Koliko god izgledalo čudno, Ben 10 imat će i svoju MMO igru



SPECIAL Svaki alien ima svoju posebnost, a skupljanjem novčića njih ćete moći poboljšati i proširiti. Big Chillova sposobnost je zamrzavanje, kao što možete zaključiti iz njegova imena.



EKIPA Desetorku koja je na raspolaganju čine Echo Echo, Goop, Brainstorm, ChromaStone, Big Chill, Humungousaur, Spidermonkey, Swampfire, Jet Ray i Cannonbolt. Pred nama je Swampfire u frajerskoj pozi.



JET RAY Zbog brzine i snage, Jet Ray je moj favorit, no s obzirom na to da ga nakon početnog nivoa gubite, kasnije pada u zaborav pred kombinacijom Spidermonkeyja i Humungosaura.



POMOĆ Ako igrač zbog bilo kojeg razloga izgubi fokus, igra će pružiti pomoć i uputiti na prvi sljedeći zadatak



SKOKIĆ Na nekoliko mjesta u igri trebat će precizno skakati, no unatoč kameri koja se zna pobuniti kad od nje zatražimo točnu informaciju, u većini slučajeva neće biti problema

deset aliena. Kao što znate, svaki od njih ima svoje sposobnosti, no raskoš u mijenjanju i korištenju likova zapravo i nije nužna budući da je većinu zadataka moguće obaviti inicijalno dostupnim Spidermonkeyjem i Humungosaurom. Ostale je likove nužno koristiti isključivo za mozgalice ili neke točno određene sekvence igre, poput onih u kojima se zahtijeva letenje, a ta njihova smanjena uloga je zapravo jedini pravi nedostatak igre. Tehnički je igra izvedena korektno, s uvjerljivom grafikom i dobrim soundtrackom, a isprobane X360 i PS2 inačice razlikuju se isključivo po

dorađenosti prve, što je i razumljivo. Zaključno, Vilgax Attacks je solidna igra koju će klinci voljeti i s kojom će se dobro zabavljati do početka nove animirane serije o kojoj smo prozborili u okviru. Ben 10, thumbs up! **Tomislav Tomašić**



DUGOTRAJNO Svaka od sedam epizoda traje prilično dugo, pa je zbog toga dobro što se na ključnim mjestima pojavljuju auto-save točke, kako dijete ne bi moralo igrati predugo odjednom

Ben 10: Alien Force - Vilgax Attacks

PAPAYA STUDIO / D3 PUBLISHER

DOBRO	Izbor igrivih likova i dobro preuzeta atmosfera iz crtića	GRAFIKA	2,5
		ZVUK	3,5
LOŠE	Nedovoljna iskorištenost većine aliena.	IGRIVOST	3,5
		TRAJNOST	3

KONAČNO

Pravi zgoditak za ljubitelje serijala Ben 10

3,5

Osvoji vrijednu nagradu

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



1x

DVD
Rokerice



1x

DVD
Sve je moguće



1x

DVD
Nim na otoku Maše



KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do 12. ožujka poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlaška 40, 10000 Zagreb!** Pričekajte 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 "izviđač")

1. Leonardo Popović, Slavonski Brod - Nebesa
2. Leo Došen, Selce - Čarobnjaci iz Wawerlyja
3. Dražen Majtan, Zagreb - Vanzemaljci s gornjeg kata

U filmu Rokerice skupina gimnazijalaca osnuje rock band kako bi:

- a) skupili za mjesnu zajednicu
- b) osvojili put na Kamčatku
- c) pobijedili na velikom natjecanju

nagradno pitanje:

IME I PREZIME

ADRESA

TELEFON

GAMEPLAY

Spasilačka služba

Spasitelj - Krešimir Jozić

Po pitanjima koja smo zaprimili čini se kako ste prošli mjesec najviše igrali Assassin's Creed - točnije sve njegove izvedenice. Nadamo se da će vam odgovori u ovom broju pomoći. Ujedno vas još jednom molimo da prilikom postavljanja pitanja o određenim igrama i problemima objasnite situaciju u kojoj ste zapeli te barem ukratko opišete što ste do tada učinili - pogotovo kad se radi o avanturama otvorenog tipa. Sretno do sljedećeg mjeseca!

RESIDENT EVIL 4 - Denis

"Prešao sam igru i otključao mi se infinit rocket launcher i Matilda ali ne znam gdje da ih nabavim kada ih nema kod trgovca."

Krešo: Ne trebaš početi igrati ponovo. Zapravo trebaš, ali tako da učitaj snimljenu poziciju Round 2. Sada će otključano oružje biti dostupno kod trgovca.

ASSASSIN'S CREED II - Damjan

"Skupio sam sve codex stranice i dešifrirane stavio na zid i neku kuglu na postolje. Sada bi to trebalo okretati ali ne znam kako."

Krešo: Moraš uključiti Eagle Vision da bi primijetio kako te stranice formiraju sliku. Sada je moraš posložiti. Počni s vanjskim stranicama koje je lagano posložiti jer na svakoj ima jedna crta. Te crte se trebaju

spojiti i formirati okvir slike. Prvo posloži vanjske pa idi prema unutrašnjosti. Kada to složiš, vidjet ćeš da se radi o mapi kontinenta. Dalje ćeš morati sam složiti i malo se poigrati sa slikama dok se ne slože smisleno.

ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES - čitatelj

"Došao sam do zadnjeg memory blocka i do bossa. Pokušao sam 10 puta ali nikako da ga pobijedim. Što da radim?"

Krešo: S obzirom na to da taj boss nije težak, nisam siguran u čemu je problem. Ne možeš ga baciti na pod i ne možeš uzvratiti direktan napad, ali uz malo izbjegavanja i udaraca ne bi ti smio biti problem. Ipak, ako nikako ne možeš, isplati se imati na umu da te neće slijediti ako pobjegneš u hodnik i trčiš u krug. Tvoje "zdravlje" će se

za to vrijeme puniti, a njegovo neće, pa ako stvarno ne možeš drukčije...

ASSASSIN'S CREED - Luak427, čitatelj

"Ubio sam pet meta i sada

moram u Damask da bih ubio šestog. No ponuđene su mi samo misije za informacije koje ne mogu prijeći."

Krešo: Kako ne možeš prijeći?! Istina je da od ove misije igra postaje teža, potrebno je proći više misija informanata da bi se

moglo pristupiti glavnoj misiji i neke druge izmjene, ali to je izazov igre. Budi pažljiviji, drži se više na krovovima i izvrši te misije da možeš prijeći na šestu metu.

"Ne mogu proći nivo na memory blok 2 kada trebam istu izdajicu. Nakon što priča sa ženom ja ga slijedim pa istučem, a onda mi bježi. Što sad?"

Krešo: Krivo si shvatio. Taj čovjek koji priča sa ženom je dobio pismo koje moraš ukrasti. Nakon što ga naciš trebaš ga slijediti i neprimjetno mu ukrasti pismo. Ako te primijeti, nisi uspio pa se trebaš sakriti dok se taj dio ponovo ne učita. Cilj je ići polagano iza njega i, u trenutku kada gleda ravno ispred sebe, ukrasti mu pismo.

ALIENS VS. PREDATOR 2 - Karlo

"Možete li mi reći kako igrati custom levele na ovoj igri? Ja odaberem custom levels i onda nema ničega nego mi samo piše BACK!"

Krešo: Custom leveli su leveli koje si izradio ti ili drugi igrači. Dakle, prvo ih moraš nabaviti da bi ih mogao igrati. Potraži ih na internetu i naći ćeš ih puno. Potrebne podatke smjesti



HEROES OVER EUROPE (PS3, X360)

U glavnom izborniku utipkajte jednu od sljedećih kombinacija:

Izbornik za varanje u igri - t, L2, ←, R2, →, L1 (X360: Y, L1, ←, R1, →, LB)

Svi avioni - L2, desni analogni štapić lijevo, R2, desni analogni štapić desno, L1, △ (X360: LT, desni analogni štapić lijevo, RT, desni analogni štapić desno, LB, Y)

Sve misije - desni analogni štapić gore, desni analogni štapić dolje, L1, R1, desni analogni štapić lijevo, desni analogni štapić desno (X360: desni analogni štapić gore, desni analogni štapić dolje, LB, RB, desni analogni štapić lijevo, desni analogni štapić desno)



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**



direktno u mapu igre ili možda u podmapu custom\maps.

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES - čitatelj

"Ne znam kako prijeći misiju Love & Bullets i The Whole 9 Yardies. Na ovoj prvoj misiji ne znam kako pobjeći s limuzinom, a na drugoj ne znam kako ukrasti motor, a da ne pucaju na mene."

Krešo: Na misiji Love & Bullets nemoj ući u limuzinu. Sredi sve neprijatelje u blizini, a kada ih počistiš, pogledaj u južnu uličicu i pripremi bacač raketa. Kada dođe neprijatelj s kamionom, raznesi ga. Tek kada je sve čisto uđi u limuzinu i u miru se odvezi do cilja. Na drugoj misiji ne trebaš puno razmišljati. Nitko nije rekao da neće pucati. Budi brz, sjedni na motor i juriš.

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH - čitatelj

"Zapeo sam na dijelu igre (mislim da se zove Vatican at night) kada trebam okrenuti četiri pješčana sata ali ne znam kako. Otvorio sam podna vrata i sada ne znam dalje."

Krešo: Na oba kipa trebaš okrenuti lijevi pješčani sat tako da je pijesak na dnu, a desni

SECTION 8 (PC, X360)

U glavnom izborniku odaberite DROPSHIP te zatim utipkajte jednu od sljedećih šifri: Black Widow auto pištolj - 13374877 Kapetanov oklop - 17013214 Chrome jurišna puška - 68432181

pješčani sat tako da je pijesak na desnoj strani. Nakon toga možeš okrenuti glave na oba kipa.

TEHNIČKO PITANJE - beFour

"Kako mogu na Visti prebaciti sa 64 bitnog na 32 bitni sustav?"

Krešo: Prvo provjeri imaš li instalaciju 32-bitne verzije (u retail verzijama se prodavala zajedno sa 64-bitnom) te potom kreni s instalacijom od samog početka. Nije moguće jednostavno prebacivanje s jedne na drugu verziju.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON - Davor

"Izađem iz aviona, popnem se na planinu i uđem u špilju. Pokupim neke stvari i onda me stvore u nekom gradu gdje skupljam dokaze i ispituje me policija. Što sada?"

Krešo: Kada si u ulozi Nico, moraš pregledati cijeli stan (jako dobro) i razgovarati sa svima (policija, prometna policajka, stara gospođa, stvorenje u parku). Kada to sve obaviš, prebaci će te nazad na Georgea. S obzirom na to da ne znam točno što si obavio, ne mogu detaljnije pomoći.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME - čitatelj

"Nalazim se na nivou Hourglass. Nakon što pričam s onom ženskom nje odjednom nema i onda čujem njen glas ali ne znam kuda trebam ići."

Krešo: Ako to želiš sam riješiti, jednostavno idi od vrata do vrata i pažljivo slušaj. Uvijek idi kroz ona vrata iza kojih čuješ kapanje vode. Ako želiš brže, onda dodijeli svakim vratima jedan broj. Ignoriraj ulazna vrata, a broji od njih u smjeru kazaljke na satu svih 7 preostalih vrata. U tom slučaju moraš ići kroz vrata broj 4, 7, 3 pa 1. Sada ćeš biti na sljedećem katu gdje ima malo više vrata, no postupi

jednako pa idi kroz 4, 9, 5.

STREET FIGHTER 4 - čitatelj

"Ne znam se chargeat i to mi je problem zbog puno likova koji imaju charge pokrete."

Krešo: Kao i u svim borilačkim igrama, komplicirani potezi, pa čak i jednostavni, zahtijevaju dosta vježbe. Da bi izveo charge, moraš držati prvi smjer potreban za izvođenje udarca dvije sekunde. Primjerice, lijevi charge, desno, napad, prvo moraš držati lijevo dvije sekunde te zatim brzo nastaviti desno i napad.

GODFATHER 2 - Marko

"Skoro sam gotov s igrom. Zanima me mogu li kada završim obaviti sva smaknuća na civilima?"

Krešo: Ako želiš obaviti sva smaknuća, moraš ih obaviti prije kraja igre. Također, civili se ne broje. Isključivo neprijateljski gangsteri.

FALLOUT 3 - čitatelj

"Možete li mi reći kako da nađem Galaxy News Radio?"

Krešo: Kreni po mapi dok ne dođeš do Farragut West Metro Station. Uđi unutra te istraži tunele. Moraš proći do druge strane i izići na Chevy Chase North. Tu ćeš nabasati na grupu paladina pa idi s njima dok se bore protiv Super mutanata i ne pročiste ti put do ulaza u Galaxy News Radio.

FABLE: THE LOST CHAPTERS - Filip

"Došao sam do misije kada trebam spasiti nekog arheologa koji je zarobljen na otoku. Sada trebam pogoditi ime demonskih vrata tako da udarim u slova na kamenju. Koje je ime tih vrata?"

Krešo: Malo dalje niz cestu je hram i tamo ti jedan čovjek može reći koje je ime vrata ako mu daš rubin. Naravno, ne moraš mu dati nego možeš sam pokušati nekoliko kombinacija. Ako te stvarno zanima koje je ime, odmah samo lupi slova tako da složiš riječ HITS.

DRAGON AGE: ORIGINS - Spavač

"Postoji li neki drugi način borbe jer ovaj je loš?"

Preporučate li rogue, warrior, wizard...?"

Krešo: Način borbe je takav u igrama ovog tipa. Često je potrebno i pauzirati usred borbe kako bi bolje razmislio što napraviti, koju čaroliju iskoristiti ili slično, pogotovo kada imaš više likova u grupi. Što se tiče tvoje klase, svaki lik ima nešto drukčiju priču, a ovisi i o tvom stilu igre s kojim likom ćeš se osjećati najudobnije. Ako prvi put igraš ovakvu igru (što pretpostavljam zbog pitanja o borbi), onda je možda najbolji izbor za tebe običan ratnik dok se ne privikneš na igru.

CALL OF DUTY 2 - čitatelj

"Igram već duže vrijeme ovu igru i sada sam skinuo wallhack. Kad god ga pokrenem piše Please point me to your exe i ja sad ništa ne shvaćam."

Krešo: Prvo bih napomenuo da varanje u igrama protiv drugih igrača nije sportski. S druge strane, izabereš li tu opciju, znaš da će te drugi igrači vjerojatno otkriti te onemogućiti igranje s opcijom varanja. Ako si i dalje zainteresiran, onda znaj da s programom koji si skinuo trebaš napraviti određenu modifikaciju exe datoteke igre te da o tome upravo govori poruka koju čitaš nakon pokretanja wallhacka. Najlakše je da pokušas staviti cijeli taj wallhack u istu mapu gdje je i igra. Tako će program (nakon što ga pokreneš) vrlo vjerojatno automatski pronaći exe file igre. Ako ne pronađe, onda kada ti kaže "please point me..." ručno odaberi cod2.exe datoteku te izaberi ok.

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING - Davor

"Zapeo sam na devetoj misiji. Moram uništiti neke rakete. Kako i s čim da to učinim?"

Krešo: Trebaš uništiti tri antene za rakete budući da su rakete već lansirane. Naciljaj jednu raketu s jednom pumom i uništi je Antaeusom, te isto učini s drugom antenom. Kako Antaeus nema više municije, treću antenu moraš uništiti tako da napraviš jednog Pegaza pa s njim kupi cisternu i baci je direktno na antenu. Nakon toga napravi jedan Hornet kojim pogodi tu cisternu.



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2 (PSP, Wii, X360, PS3)

Na PS3 i X360 trebate utipkati određenu kombinaciju na određenom ekranu.

God mod - ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, START (za vrijeme igre)

Svi filmovi - ↑, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, START (u glavnom izborniku)

Promjena izgleda - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre)

Moć - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre)

Heroji - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre)

Fuzija - ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre)

Dossier - ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (u glavnom izborniku)

Hulk - ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre, a na 360 umjesto ↓, zadnja tipka prije je ←)

Jean Grey - ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre)

Thor - ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (za vrijeme igre)

Novac - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (na ekranu s detaljima o heroju)

Dnevnik - ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, START (u glavnom izborniku)

Za Wii i PSP sve šifre osim God mod se upisuju na ekranu s detaljem o heroju.

God mod - ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ (za vrijeme igre)

S.H.I.E.L.D Access Points - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Sve bonus misije kod Stark Tower - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Jedan level više - ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

10 levela više - ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

Level 99 - ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Maksimalno novca - ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓

Sve moći - ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓

Hardware

Priredio: Goran Maravić

Najatraktivniji hardver u okolini

Corsair Obsidian 800D

Vrhunska kvaliteta po vrhunskoj cijeni

CORSAIROVO KUĆIŠTE OBSIDIAN spada u visoku klasu kućišta, prije svega po cijeni koja iznosi gotovo 2000 kuna bez napajanja. Nakon prvotnog šoka izazvanog tako visokom cijenom moramo priznati da je ovo kućište uglavnom opravdalo svoju visoku cijenu. Obsidian je napravljen od čelika debljine jednog milimetra, što je više nego dovoljno da ovo kućište bude iznimno čvrsto, ali i više nego dovoljno da bude poprilično teško. Masa zapravo ne bi trebala biti problem nekome tko drži računalno stalno na jednome mjestu, zapravo je u tom slučaju prednost jer anulira gotovo sve vibracije koje bi mogli proizvesti diskovi ili ventilatori unutar njega.

Dimenzije kućišta su također impresivne pa čak ni najveće grafičke kartice neće imati problema s Obsidianom, a mjesta za diskove ima dovoljno - što je najbolje, internim diskovima se vrlo lako može prići s prednje strane kućišta. Kavez prima četiri diska. Iznad njega je moguće smjestiti pet 5.25 uređaja.

Napajanje se smješta na samo dno kućišta, što ga udaljava od procesora i grafičke kartice radi boljeg upravljanja toplim zrakom unutar kućišta. Filtri štite unutrašnjost od prašine. Zaštita naravno nije potpuna, ali će prorijediti otvaranje računala radi uklanjanja prašine. Obsidian će bez problema pronaći svoju publiku zbog visoke kvalitete koju nudi, ali ona baš i neće biti tako brojna zbog visoke cijene.

DIMENZIJE: 609 MM X 225 MM X 609 MM
BROJ 5.25" MJESTA 5
BROJ 3.5" MJESTA 6
CIJENA: 1890 KN

LOŠE DOBRO
Kvaliteta izrade, prostranost, pristup diskovima
Cijena, cijena, cijena

GP KAŽE
Odlično kućište vrlo visoke cijene

Gainward GeForce GT240

Video joj bolje leži od igara

TRAŽITE LI JEFTINU

grafičku karticu koja će tek povremeno pokrenuti pokoji igru i češće od toga vrtjeti video, pogotovo video u HD rezoluciji, GT240 je solidan izbor. Performanse te grafičke kartice u igrama mogu se usporediti s onima starijeg Nvidijina modela 9600GT. Točnije GT 240 u nekim igrama čak pomalo zaostaje za starijom karticom, ali je u dosta naslova izvlači

dvostruko veća količina memorije - 1024 MB naspram 512 MB. Nvidia je u GT 240 dodala akceleracije za obradu HD videozapisa, ponajprije VC-1 kodiranog. U skladu s time ponuđen je i HDMI izlaz na kartici koji na žalost ne zna provesti Dolby True HD i DTS HD Master Audio kao što će to biti u mogućnosti nedavno najavljena kartica Radeon HD5450.

TAKT GPU-A: 585 MHZ
TAKT MEMORIJE: 1890 MHZ
KOLIČINA MEMORIJE: 1024 MB
VRSTA MEMORIJE: GDDR5
CIJENA: 590 KN

LOŠE DOBRO
Videoakceleracije, cijena
Performanse u igrama

GP KAŽE
Odlična kartica za one koji više gledaju video nego se igraju

Thermalright Venomous X CPU Cooler

Krnji hladnjak

SUSTAVI HLAĐENJA PROCESORA nažalost ne prate Mooreov zakon po kojem bi se njihova efikasnost udvostručila svakih 18 mjeseci. Napredak u ovom polju je nešto sporiji, ali ipak prisutan. Thermalrightov Venomous X spada u efikasnija rješenja za hlađenje dostupna na tržištu, ali za to treba platiti određenu cijenu. Nju će platiti entuzijasti koji vole overclockirati svoje procesore.

Oni koji očekuju kompletno rješenje za hlađenje trebaju znati je Venomous X samo hladnjak bez ventilatora. Njega treba dodatno dokupiti. S jedne strane je to dobra stvar jer korisnik sam može izabrati nešto prema svojim željama. Nekima je važnija tišina u radu, a nekima efikasno hlađenje. Za sam hladnjak (heatsink) nama se cijena tog proizvoda čini dosta visoka, koliko god efikasan bio.

Venomous X



DIMENZIJE: 127 MM X 63 MM X 160 MM
MASA: 755 G
PREPORUČENA VELIČINA VENTILATORA:
122 MM
CIJENA: OKO 300 KN

LOŠE DOPRO
Efikasnost hlađenja, korisnik sam bira ventilator
Cijena, ventilator nije u cijeni

GP KAŽE

Efikasno hladnjak visoke cijene

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.



GP top

Asus Rampage II Extreme - 2600 kn
Intel i7 965 Extreme - 7700 kn
Sapphire Radeon HD5970 2 GB - 4400 kn
Corsair Dominator 6 GB 1600 MHz DDR3 (3x2) - 1700 kn
Pioneer Blu-ray BDR-203 - 1600 kn
HDD WD Velociraptor 300 GB - 1600 kn
WD Caviar Black 2 TB - 2000 kn
Antec P193 - 1400 kn
Corsair 1000 W napajanje - 1550 kn

= 24.550 kn

Hitachi Deskstar 7K2000

Prvi mačić

HITACHI JE MEĐU proizvođače diskova kapaciteta dva terabajta ušao tek u drugom valu. Nažalost Hitachi je u dizajniranju tog proizvoda koristio uglavnom svoju tehnologiju za proizvodnju diskova za servere koja nije prilagođena uporabi u kućnim računalima opće namjene. Zbog toga taj disk performansama zaostaje za

konkurencijom iz Western Digitala i Seagatea. Osim slabijih performansi taj disk se i više zagrijava od konkurencije, što je također vrlo važno za kućna računala. Jedino mu ide u prilog nešto niža cijena od konkurencije.

KAPACITET: 2 TB
BRZINA VRTNJE: 7200 O/MIN
MEMORIJSKI BUFFER: 32 MB
CIJENA: 1280 KN

Cijena

Zagrijavanje, performanse

GP KAŽE

Nadamo se da će druga generacija biti bolja



GP optimal



Gigabyte M790XTA - UD4 - 960 kn
AMD Phenom II X4 925 - 1030 kn
Kingston 2 x 2048 DDR3 - 820 kn
Sapphire Radeon 5770 1024 MB - 1200 kn
WD Seagate 1000 GB - 735 kn
DVD snimač LG GH22NS - 160 kn
Antec Sonata III (napajanje 500 W) - 1100 kn

= 6005 kn

Odiseja je započela 1972. konzolom simbolična imena - Odyssey



Povijest konzola za igranje

Najrašireniji oblik digitalne zabave danas jesu konzole za igranje. Industrija koja se vrti oko njih postala je vrijednija od cjelokupne filmske industrije i budućnost izgleda ružičasto.

Podsjetimo se kako je sve to počelo.

PIŠE: Goran Maravić

Povijest konzola seže mnogo dalje nego što bi se na prvu moglo zamisliti, dalje i od osobnih računala. Prvom konzolom za igranje se smatra Magnavox Odyssey koja je na tržište stigla 1972. godine. Dizajnirao ju je Ralph Baer koji je imao funkcionalni prototip već 1968. Zanimljivo je da je Odyssey bila analogna konzola, a ne digitalna, te da se pokretala na baterije, a ne na struju iz utičnice. Na žalost Magnavox je loše odradio reklamnu kampanju tih godina kada je vrlo malom broju ljudi uopće bilo jasno što Odyssey predstavlja i o čemu se radi te konzola nije postigla gotovo nikakav uspjeh.

Zatim je na tržište došla Atarijeva konzola koja je u svoje vrijeme bila mnogo poznatija i popularnija te se zbog toga smatra prvom konzolom za igranje. Riječ je o Atari Pongu. Atari je procijenio da bi mogao prodati čak 50.000 konzola i sklopio je ugovor sa Searsom (poznati lanac robnih kuća u SAD-u) o prodaji. Procjena se pokazala previše konzervativnom i samo za Božić 1975. godine Atari je prodao više od 150.000 Pongova – izvanredan uspjeh za to doba, ali i jasan pokazatelj u koje doba godine treba lansirati igre i hardver za igranje. S obzirom na to da su konzole 1970-ih bile građene oko uglavnom jedne igre, vrlo brzo su na tržište izbačeni novi modeli Odysseyja, a utrci se pridružio i Coleco. Zajednički svim tim konzolama je bilo izmišljanje igara iz tek nekoliko crtica i točkica na ekranu televizora. Tim igrama nije preostalo ništa doli da budu igrive po svom konceptu jer grafika zapravo nije postojala.

Do sredine 1970-ih izdavane su uglavnom konzole koje su činile jednu igru, a glavni igrači su bili Atari, Coleco i Odyssey. Fairchild je 1976. izdao konzolu Channel F ili Fairchild Video Entertainment System (VES). Bila je to prva konzola koja je koristila uloške s igrama. Komercijalno konzola nije polučila veći uspjeh, ali je povijesno važna zbog svoje uloge pionira uložaka s igrama. U tome je prestigla konzolu RCA Studio II za samo nekoliko mjeseci, no Studio II je bio inferioran proizvod s crno-bijelim signalom i lošim kontrolama.

Prva konzola s ulošcima što sadrže igre koja je polučila komercijalni uspjeh je bio Atari 2600 VCS (Video Computer

System). Odmah po lansiranju konzola je imala devet igara u prodaji. Upravo te godine, 1977., tržište konzola za igranje se profiliralo. Propale su tvrtke s manje kvalitetnim i manje popularnim proizvodima – u igri su ostali samo Atari i Magnavox.

Space Invadersa je počelo nadmetanje za ekskluzivna prava proizvođača nad određenim igrama.

Na žalost tada se pokazalo i što nekvalitetne igre mogu napraviti tržištu. Ponukane brzom zaradom mnoge softverske kompanije počele

” Sony je u svijet konzola za igranje upao radeći posao za Nintendo

LUDE 80-E

Do 1980-ih Atari je dominirao sa svojom konzolom 2600. Nakratko im je poziciju ugrozio Mattel s konzolom Intellivision. Odmah po lansiranju prodano je više od 200.000 tih konzola jer je proizvođač obećao skori izlazak tipkovnice pa su mnogi kupci računali da će je pretvoriti u kućno računalo. Podsjećamo da su to bile godine kada su se počela rađati kućna računala, no vidite prema broju prodanih primjeraka da publika koja se zanimala za takvo nešto nije bila jako brojna. Tipkovnica za Intellivision nije došla, osim u probnom obliku, i to prekasno i po previsokoj cijeni da bi konzola bila uspješna.

Bez obzira na Atarijevu dominaciju, u to doba se činilo da se tržište videokonzola malo stižalo, no probudio ga je Atari. Ovaj put s igrom, a ne hardverom. Godine 1980. izdana je igra Space Invaders zbog koje je Atari doživio drugu mladost u prodaji konzola. Uspostavljeno i potvrđeno je pravilo da konzolu prodaje igra, a ne hardver od kojeg se konzola sastoji. Toga su postali svjesni i drugi proizvođači i od

su izbacivati ne baš kvalitetne igre u prodaju, a prvi put se pokazalo kakve su igre koje nose naslov popularnog filma. Atari je snažno reklamirao igru ET koja se pokazala poluproizvodom. Rezultat svega je bio da su konzole izgubile svoju ne toliko brojnu publiku. Moramo priznati da je malo pomogla i činjenica da su tada stasala i prva osobna računala koja su zanimala iste ljude te su ih odvlačila od konzola.

U to vrijeme su vrata zatvorili i svi američki proizvođači konzola. Japan je sada imao primat na tom tržištu. Tržištu na koje je ušao Nintendo, već etablirana

OTKUDA SONY U SVIJETU KONZOLA

NINTENDO JE ZATRAŽIO od Sonyja da napravi CD jedinicu za njihovu konzolu SNES koja se trebala zvati PlayStation. Međutim Sony je zahtijevao četvrtinu od ukupne zarade koju bi Nintendo ostvario prodajom PlayStationa i svih igara za PlayStation (CD dodatak za SNES u ovom slučaju). Nintendo nije htio pristati na takvu podjelu profita i u pola razvoja se obratio Philipsu za istu tehnologiju. S obzirom na to da je Sonyjev razvoj odmakao prilično daleko, nije im se dalo odbaciti sve do tada napravljeno pa su sve pretvorili u samostalnu konzolu za igranje i nadjenuli joj isto ime kao što se trebao zvati dodatak za SNES. Nintendo je pokušao osporiti svoje ime PlayStation, ali sud nije presudio u njihovu korist.

SEGA MASTER SYSTEM II

SEGA MASTER SYSTEM je konzola izdana 1986. godine. Drugo izdanje je napravljeno 1990. Radi se o optimizaciji hardvera koja je dopustila da konzola bude manja i elegantnija. Nama je zanimljivo da se ta konzola još uvijek proizvodi u Brazilu. Proizvodi se verzija koju Brazilci nazivaju SMS III zato što dolazi sa 105 igara ugrađenih u ROM u konzoli.



tvrtka zahvaljujući svojim ručnim konzolama. Nintendoov proizvod Family Computer ili Famicom (1983.) stigao je u SAD 1985. pod imenom koje je i nama bolje poznato od Famicoma – ime je NES. Nintendo je već bio upoznat s činjenicom da igra prodaje konzolu te je paralelno s NES-om lansirao i Super Mario Brothers. Bilo je to doba u kojem se u SAD-u smatralo da su konzole za igranje prošlost pa je NES reklamiran kao igračka. NES je bio uspješan, toliko da je opet oživio industriju te su se ubrzo pojavile Atarijeve i SEGA-ine konzole da mu konkuriraju. Konkurencija je bila prisutna u vidu Atari 2600 Juniora, Atarija 7200 ili Sega Master Systema, ali NES je bio najpopularniji.

PRELAZAK SA 16-BITNIH NA 32-BITNE KONZOLE

NES-ovoj vladavini se prva uspješno suprotstavila SEGA s konzolom Genesis.

Velika SEGA-ina prednost je bila što je uspjela Genesis lansirati na zapadnom tržištu 1989. - dvije godine prije nego što je Nintendo predstavio SNES (Super Nintendo Entertainment System). U toj družini se našao i NEC sa svojom konzolom Turbo Grafx 16. Turbo Grafx je imao prednost velike baze softvera razvijenog u razdoblju od 1987. do 1989. koliko je razlika između lansiranja konzole u Japanu i na zapadu. Ipak, sljedećih nekoliko godina kolo su vodili SEGA i Nintendo.

Na tržištu su se pojavljivale čak i bolje konzole kao što je Panasonicov 3DO koji se pokazao preskupim ili

Sada se možemo vratiti na početak doba PlayStationa. U trenutku kada se Sonyjeva konzola pojavila, postigla je i solidan uspjeh jer je japanska tvrtka također znala da igre prodaju konzolu, a ne njen hardver. U isto vrijeme o taj nepisani zakon se ogriješila velika SEGA s konzolom Saturn koja je razvijana s mišlju da mora imati najbolji mogući hardver na tržištu. Toliko je truda i novca uloženo da je konzola bila gotova četiri mjeseca prije zadanog roka i bila je sve što je SEGA htjela, ali na žalost u trenutku početka prodaje nije bilo igara za nju. Nintendo je sa svojom N64 konzolom znao posao

dobro pozna svaki igrač u Hrvatskoj te zapravo nema potrebe za nekim detaljnijim pregledom. Okrugle 2000. godine Sony je lansirao svoj drugi PlayStation i samo potvrdio ono što smo svi znali još i koju godinu prije, a to je da ta japanska tvrtka u tom razdoblju dominira na tržištu kućnih konzola. PS2 je praktički bio nedobavljiv prve godine prodaje, razlog je bila upravo odlična prodaja. Nintendo je pokušao vratiti staru slavu izgublenu već polako s N64. Njegova nova uzdanica je nosila ime GameCube i postigla je solidan uspjeh. Zanimljivo je da je Nintendo i dalje inzistirao na svojim standardima kad su u pitanju mediji za pohranu igara. N64 je u trenutku kada su svi koristili CD imao uloške, a GameCube je u vrijeme kada se polako prelazilo na DVD-e imao svoj standard CD-a nešto manjeg promjera diska. Cilj je bio otežati piratiziranje igara, ali to im nije uspjelo.

„Pravilo da igra, a ne hardver, prodaje konzolu je ustaljeno čim su konzole počele pokretati više od jedne igre

Atari Jaguar za koji je bilo preteško programirati. Bilo je to doba prelaska sa 16-bitnih na 32-bitne konzole, a neki poput Atarija s Jaguarom su tvrdili da imaju i 64-bitne konzole. Unatoč naporima proizvođača 32-bitne konzole nisu postigle ozbiljan uspjeh dok se na tržištu nisu pojavili Sonyjev PlayStation i SEGA-in Saturn sredinom 1990-ih. Nintendo 64 je bio ispred svog vremena po tom kriteriju jer je imao 64-bitni procesor.

IGRE NA CD-U

Prije nego što se uhvatimo doba PlayStationa moramo spomenuti da su rane 1990-e bile godine kada se CD (Compact Disc) probijao kao medij za digitalne sadržaje. Konzole iz ranih 1990-ih naknadno su dobile eksterne čitače CD-a ili su izrađene nove verzije s ugrađenim CD čitačima. Naime, CD je mnogo jeftiniji medij od namjenskog uloška za igre pa je ubrzo postao omiljeni medij za igre za konzole. To nije značilo da su igre pojeftinile nego da su izdavači igara i proizvođači hardvera imali veću zaradu.

kao i Sony te je svoj uspjeh bazirao na poznatim naslovima Super Mario i uspjelo mu je. SEGA je pokušala još jednom 1998. s konzolom Dreamcast. Opet su hardverski sve pogodili te su u konzolu uključili i modem za online igranje, no ovaj put im je osim nedostatka softvera presudila i loša marketinška kampanja koja nije baš najbolje ljudima objasnila o čemu se radi. Inicijalno je prodaja bila jako dobra, odlična čak, ali je zanimanje brzo opalo.

A MI?

Na trenutak ćemo napustiti Japan i Ameriku i baciti pogled na naše tržište konzola krajem 1990-ih u Hrvatskoj. Polagani oporavak burnih 1990-ih je napokon i nas stavio na val tehnološkog napretka i malo masovnije se počela kupovati Sonyjeva konzola koja će vjerojatno biti najbliža čitateljima, PlayStation i njegova revizija PSOne. Nakon te konzole uglavnom držimo korak sa svim tehnološkim novostima u svijetu konzola za igranje, što znači da suvremenu povijest konzola jako

MICROSOFT SE PRIKLJUČUJE

Čim smo prešli u 21. stoljeće, brzo rastuću industriju koja prati igranje na konzolama se pridružio i Microsoft sa svojim Xboxom. Mnogi su ga pogrdno nazivali PC računalom u ruhu konzole, ali Xbox je popularizirao nešto o čemu je Sony samo pričao, a SEGA samo sanjala – online igranje. Xbox Live usluga jedan je od glavnih razloga Microsoftova uspjeha na tom tržištu. Stigli smo i do danas aktualnih konzola koje su se pojavile ovim redom: Xbox 360, Wii i PS3. O uspjehu ovih konzola znate i sami, ali isto tako znate da priča još nije završena. Pred suvremenim konzolama je još uvijek pokoja godina života i u tom razdoblju svašta se može promijeniti. Sjetite se samo da igra prodaje konzolu. Pitanje je tko će napraviti bolje igre ili inovativniji kontroler za upravljanje njime. Time trenutno proizvođači konzola žele produljiti vijek trajanja svojim proizvodima.

VAŽNE GODINE U POVIJESTI KONZOLA ZA IGRANJE

- 1972.** Prva konzola u prodaji – Magnavox Odyssey
- 1975.** Nastao je Atari Pong
- 1976.** Prva konzola koja prima uloške s igrama – Fairchild VCS kasnije nazvan Channel F
- 1977.** Atari počeo prodavati konzolu 2600 koja će obilježiti kraj 1970-ih i početak 1980-ih
- 1983.** Naglo opada zanimanje za konzole zbog poplave loših igara
- 1985.** Na scenu stupa Nintendo s NES-om i Super Mariom
- 1989.** SEGA se etablira na tržištu s konzolom Sega Master System
- 1991.** Nintendo izdaje Super NES
- 1995.** Sony stiže na tržište konzola s PlayStationom i odmah postiže iznimnu popularnost
- 1999.** SEGA lansirala Dreamcast koji ima integriran modem, ali konzola komercijalno propada
- 2000.** Sony lansirala PS2 i postaje najjači igrač u industriji
- 2001.** Nintendo prisutan na tržištu s GameCubeom, Microsoft ulazi na tržište s Xboxom
- 2005.** Lansiran Xbox 360
- 2006.** Stižu Wii i PS3 i definiraju trenutno tržište konzola za igranje

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 **Ke\$ha**
Tik Tok
- 4 **Madonna feat. Lil' Wayne**
Revolver
- 5 **Sade**
Soldier of Love
- 6 **David Guetta feat. Estelle**
One Love
- 7 **Owl City**
Fireflies
- 8 **Timbaland feat. N.Furtado**
Morning After Dark
- 9 **Beyoncé feat. Lady Gaga**
Video Phone
- 10 **Groove Armada**
I Won't Kneel

Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

Them Crooked Vultures

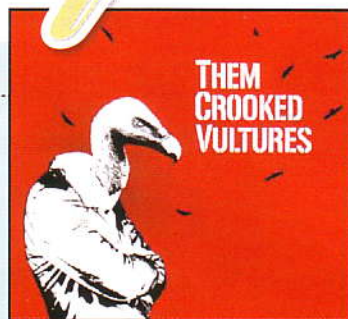
Them Crooked Vultures



(Sony Music)

KADA SE NA jednom mjestu nađu Josh Homme (QOTSA), Dave Grohl (Nirvana, Foo Fighters) i besmrtni John Paul Jones (Led Zeppelin), onda pojam supergrupa zaista ima svoje značenje. A kada počnete slušati njihov istoimeni prvijenac, nekako vas prođe volja za filozofiranjem,

raspravama o kvaliteti i traženju nekih minuta praznog hoda. Već prvi rif natjerat će vas na najglasnije slušanje, a koga je onda briga za priču? Hard rock blues u odličnoj maniri, s tek nešto malo hommeovskih zanovijetanja, mogao bi vam postati omiljena žestica.



The Magnetic Fields

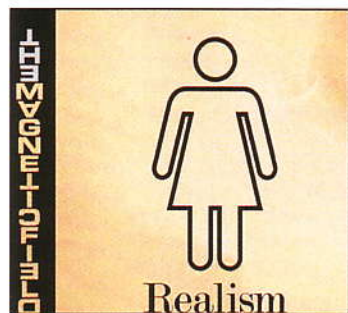
Realism



(Nonesuch/Dancing Bear)

ZA RAZLIKU OD prošlog Distortiona iz 2008. na naslovnici kojeg je figura muškarca, Realism je predstavljen ženom. Poznavajući Stephena Merrita i njegove zezancije s pop kulturom (69 Love Songs) jasno je i o čemu bi se ovdje trebalo raditi. Antipod distorziranim

gitarama sada su milozvučne melodije, bez puno elektronike, te ploča koja stoji kao par muškom Distortionu. I kao i uvijek u Merritovu stilu šašavo i otkačeno, bez pretenzija na genijalna remek-djela, samo pop, hvala lijepo, doviđenja.



Sade

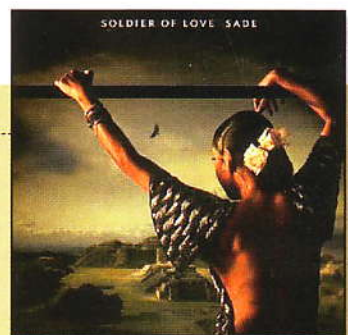
Soldier of Love



(Sony Music)

PROŠLE GODINE OTKRILI smo (sic!) povampirenu Grace Jones, a ove godine na redu je Sade, kraljica soft popa bez čije mjuze osamdesetih sretnici s curom nisu mogli ni zamisliti odlazak u krevet (nesretnici bez cure isto su je slušali,

ali su njezinim imenom nazvali ruku). Deset godina stanke nisu ostavile traga ni na Sadeinoj mjuzi, a bogami ni glasu & stasu. Dakle, sretnici s curama u desetima, znajte što vas čeka. Ništa revolucionarno, ali još uvijek ugodno.



Massive Attack

Heligoland

CD mjeseca

(Virgin)



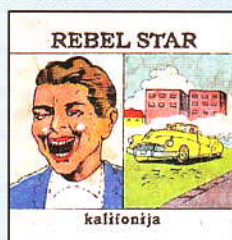
UH, UH, UH, za razliku od Massive Attack na kakve smo navikli, peti album legendarnih trip-hop majstora nekako se spušta na zemlju. Nema ni ponekad napaljenih gitara, ni prevelike dinamike, pa bi Heligoland nekima mogao zvučati kao mjuza iz nekog filma. Depresivnog filma. Jer jedno je trip-hop, ili popularni defetizam, no nešto sasvim drugo potpuni izostanak nade. Heligoland kao u nekom rekvijemu u kojem se izmjenjuju dragi vokali (Damon Albarn, Hope Sandoval, Guy Garvey, Tunde Adebimpe ili Martina Topley-Bird) krivuda sporom i velikom rijekom tronutosti i polako ali sigurno valja prema armagedonu. Bez ijednog trzaja ili iznenađenja. No taj put je još uvijek ugodan i nenametljiv, pa sumnjamo da će brojni fanovi imati išta protiv.

Rebel Star

Kalifornija

Rhesho's Choice

(Label Star/Slušaj najglasnije)



NE, NIJE KRIVO napisano, i nije KalifoRnija, ali s njom kao i Amerikom i dalje ima veze. Oduševljeni prošlim i prvim albumom (So) novog benda Siniše Glavaškog, ugodno smo iznenađeni i novim uratkom koji bi trebao biti kritični drugi da dečki nisu i prije snimali te svirali (Eva Braun, Popcycle). Na Kaliforniji zato nema pokušaja i oprastajućih pogrešaka, nego ona juri u provjerenom tonu, posprdnno baca pogled na pravu Kaliforniju iz krstarećeg kabrioleta, pa na trenutke obrne pjesmarice amerikanke, pošalje poruku prijateljima iz Zagreba (pjesma napisana dok su se vozili na odlični zagrebački koncert prošle godine), te završava u industrijskoj kataklizmi u kojoj shvaćamo da i drugi album Rebel Stara nije samo posveta amerikani i vintage zvuku 60-ih i 70-ih, nego i dobrom rock'n'rollu gdje god da se svirao. Ništa drugo nismo ni očekivali, preporučujemo za svaku priliku.

SAD

FILMSKA top 5 lista

1. Michael Jackson: This Is It
2. The Time Traveler's Wife
3. Emma
4. Couples Retreat
5. Zombieland



EUROPA

FILMSKA top 5 lista

1. Up
2. The Time Traveler's Wife
3. The Ugly Truth
4. The Proposal
5. The Hurt Locker



Wolfman

horor triler, 2010., gl. uloge: Benicio Del Toro, Anthony Hopkins, Emily Blunt, redatelj: Joe Johnston

KRIKA JE ZDUŠNO pokopala Wolfmana, ali mi ćemo ipak biti mnogo nježniji. Ponajprije stoga jer imamo nevjerovatnu dozu tolerancije prema svim filmovima smještenima u viktorijansko razdoblje, a djelomično i zato što nemamo potrebe pljuvati po svemu kako bismo dokazali da je naše mišljenje nevjerovatno važno za svemir. Wolfman je još jedno uprizorenje priče o legendarnom čovjeku-vuku, nastalo kao hommage istoimenom klasiku koji je postavio kanone žanra 1941. Film priča priču o naizgled običnom čovjeku koji upada u probleme

kada shvati da se za punog Mjeseca pretvara u vukodlaka, što ga vodi u niz problema sa zakonom, ljubavnim životom i općenito životom. Kritici se nije sviđalo što je film pretenciozan u svojoj ozbiljnosti, i što je sve u njemu preglumljeno. S druge strane, mi kao nacija odgojena na filmovima i serijama gdje glumci cijelo vrijeme glume kao da se nalaze usred turobne krležijanske drame nemamo takve zamjerke - takvu glumu vidamo svakodnevno. Ukratko, zaboravite kritiku i pogledajte Wolfmana. Ima mnogo gorih načina da potrošite dva sata.



Alice in Wonderland 3D

fantazijski, 2010., gl. uloge: Johnny Depp, Anne Hathaway, Helena Carter, redatelj: Tim Burton

PRIČU O ALISI u zemlji čudesa gledali smo u nekoliko uprizorenja, od filmova, kazališnih predstava do animiranih filmova, no sasvim smo sigurni da će ovogodišnja inačica legendarne pripovijetke Lewisa Carrolla nadmašiti sve prethodne. Prvi razlog je što se redateljske palice prihvatio najveći od svih ludaka Tim Burton, koji je na svoju verziju Alise čekao navodno 20 godina. Drugi je što glavnu ulogu Ludog klobučara (nekada poznatiji kao "Šeširdžije") glumi tko drugi nego Johnny Depp, a treći je što nas Alice očekuje u



3D tehnologiji, standardu na koji će nas 2010. godina ubrzano naviknuti. Premisu ionako znate - djevojčica upada u zečju rupu, u kojoj se nalazi magična zemlja Čudesa - ali uopće ne sumnjamo kako će Burtonov shizofreni genij dostojno ispuniti sve minute ove gotovo 150 godina stare priče. Šteta samo što stari dobri Carroll nije živ, sigurni smo kako bi na ovu verziju Alise bio najviše ponosan. Preporuka mjeseca.



Clash of the Titans

akcijski, 2010., gl. uloge: Liam Neeson, Ralph Fiennes, Sam Worthington, redatelj: Louis Leterrier

KAKVA BI TO bila filmska godina bez nekog remakea filmskog klasika i nekog nazovipovijesnog spektakla? Nikakva, slažemo se. Zato nam početak 2010. u startu donosi 2-u-1 prispodobljenje 30 godina starog nazovipovijesnog spektakla, u kojem ćemo proživjeti drevne avanture legendarnog Perzeja i njegov na propast osuđen odnos s Andromedom. Poznavatelji grčkih klasika dobro znaju kakve će sve nedaće snaći mladića na njegovu smrtonosnom pohodu k ljubavi i dokazivanju, a mi ćemo se ovdje suzdržati od opisivanja radnje, budući da ona nalikuje scenariju kakve petparačke sapunice. Clash of the



Titans ionako je snimljen kako bi što žešće namlatio pare na kinoblagajnama, a nikako kako bi educirao mlade naraštaje žderača kokica o suptilnim metaforama odnosa ljudi i bogova u grčkim tragedijama. Stoga filmu pristupite kako producenti od vas i traže - naoružani najdražom ispod lijeve ruke i hrpetinom novca za kokice, cugu i slatkiše u desnoj ruci. I molimo vas da nikako ne naručujete odnedavno uveden novotariju dostupnu na šankovima s hranom multipleksa: hot-dog. Miris mesa, ulja, senfa i kečapa svakako nije miris koji spada u kinodvorane. Molimo vas. Hvala unaprijed.



The Keeper

akcijski, 2009., gl. uloge: Steven Seagal, Jessica Williams, L. Carstens, redatelj: Keoni Waxman



ČINJENICA KAKO SU DVD premijere sve rjeđe dovoljno govori o općoj propasti kućnog kina na najmljivanje, odnosno o proporcionalnoj spremnosti izdavača da izdaju filmove za onaj prstohvat preostalih videoteke. No dragulja se uvijek nađe, a među njima je i novi film besmrtnog Stevena Seagala. Novo akcijsko trash-remek-djelo Stevena ovaj put vodi u Bukurešt, a o filmu možda ponajbolje govori opis radnje koji nam je dostavio distributer: "Nesalomljivi losanđeleski policajac Ronald Sallinger, izdan je od svog

partnera u zasjedi i ostavljen da umre. Godinu dana nakon, još uvijek se oporavlja, prisiljen povući se u mirovinu. U međuvremenu, rumunski šef policije, Constantin Korzha, danas u Bukureštu živi raskošnim životom biznismena, umirovljen iz policije. Njegova kći, koja se provodi u maniri Paris Hilton, biva oteta - i Korzha poziva Sallingeru u pomoć. No, Sallinger će ubrzo otkriti kako su stvari u Bukureštu mnogo opasnije nego se čine." Bez obzira na to što ste i vi čitajući ovo vjerojatno otkrili kako su pravopis i krasopis mnogo opasnije kategorije negoli se čine, The Keepera nemojte propustiti - to je ipak Seagal, zaboga!



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

FAME OKO ČIPOVA

Dragi Gameplay, čitam vas od 30. broja i stvarno ste super. E imam nekoliko pitanja za vas u vezi X360E:

- 1) Koji je taj valjda kao čip neki kvalitetniji Jasper ili Falcon?
- 2) Je li istina da je pitanje (ne)sreće RROD?
- 3) Šta mogu uraditi da sprječim RROD?
- 4) Da li će igre normalno raditi na starom "debelom" samsung televizoru?
- 5) Koliko se XBL Gold članstvo plaća u KMovima?

Adnan

1. Nevjerojatno, ali u Xbox360 se ne ugrađuje čip, samo se flasha.
2. Kao i saksije koja ti može past na glavu s prozora. Samo što saksija ima malo više, a ti malo duže stojiš ispod prozora.
3. Ništa.
4. Normalno.
5. S piratskim Xboxom zaboravi na online i XBL.

SPOJLAJTE ME!

Briga me za postere, briga me za free DVD-e, i za jeftini casopis. Mene zanima jedino samo zasto ste se stisli u zadnjih par brojeva sa recenzijama! Naime brinete se za spojlanje, a za one koji na compu mogu igrati samo League of legends veci sadržaj opisa igre može samo usrećiti one koji istu nikad neće ni igrati!... Mislim stvarno iako sam pogledao sve klipove na youtubeu Re5 to ne znaci da je ne bi htio nekad zaigrati. Stoga molim vase spojlova jer ionako car igre se ne ubija gledanjem... vec igranjem!

Puno pozz od Morskog jastreba

Oh, kako volimo rasprave o spojlanju! I mi smo podijeljeni po tom pitanju, Nekima uopće ne smeta, jer većina igara nije krimići kojem se tek na kraju sazna ubojica, a oni drugi žale se da im se uništava gušt igranja. Zanimljivo pitanje, bilo bi dobro čuti i ostale gamere što misle o tome.

MOŽU, MOŽU

Baš su vam lijepe ove nove korice časopisa.

onako glatke i slatke i svijetle. kad bi bar tako bile i sve stranice unutra. oće izać kingdom hearts 3? jer se već po youtube vrti video (ajmo reć neki trailer) nekoliko godina 0.0.? je se možu PS3 igre IKAKO konvertirat i onda ih igrat za komp? to mi je je jako važno, al mislim, da ako već to niko nije napravio da ni neće. DafftMunk

Dobro misliš, jer da možu, tko bi kupio PS3? Svaki emulator koji smo do sada isprobali (za PS2) teoretski je trebao raditi. Ali to je toliko ovisilo o PC-u koji ga vrti, da smo jednom igrali GT2 u kojem su auti letjeli nadzvučnim brzinama i nije ih bilo moguće usporiti, a na drugome PC-u nisu se dali ni pomaknuti. Zato su konzole optimizirane za igre koje dolaze na njih, a igre skuplje od onih na PC-u. Jer proizvođač konzole garantira da će igra raditi na njemu. Na PC-u baš i ne.

POLUDIT ĆU AKO NE KREIRAM!

Postovani GP, ja igram igre 6godina (svaki dan cca. 9sati) . (ps,ps2,psp,ds,xb360) (u 99% slucajeva su to rpg-ovi). Imam mobitel nokia5800. // Pitanje za vas: Znete li neki internetski link gdje preko tog mobitela mogu skinuti aplikaciju "rpg maker" ili nesto sl., ali ne zelim nesto komplicirano kao npr. jedan wap site creator: www.wapka.mobi/ . Nego nesto kvalitetno i jednostavno za koristenje. Hvala unaprijed na razumijevanju & btw: Poludic cu ako ne kreiram neki rpg! Bok! By: Cytatelj

Postoje neki jednostavni kreatori RPG-ova, ali nisu predviđeni za mobitele. S kompom ćeš lakše, ali nemoj misliti da će igra izgledati poput FFXIII, već prije kao FFXVI.

KOPRIVNICO, DIŽ' SE!

Pozdrav

Javljam vam se iz Koprivnice imam 16 god i redovito vas čitam! Član sam Gameplay-ovog foruma pod nickom Brzigamer. Ovim putem želim reći da obožavam vaš forum kao i časopis! Trenutno igram MW2 na svojoj x360 konzoli i više sam očekivao od te igre, ali ako se nekom igra nek me doda na live-u: brzigamer. Jedva čekam novi broj i nadam se da ćete objaviti pismo! Zapravo svrha pisma bi trebao biti da nađem što više

xbox gamera iz KC jer nas je stvarno malo, jer da pitate nekog što je to xbox vjerojatno bi odgovorio da je neki svemirski brod!! Pa evo ako je ko za dobre stare Girs 2 ili stari ili novi MW nek javi na live!! I da imam i pitanje kako da preplatim na GP časopis znam da se moglo na početku ispuniti ono itd ali kako da se sad pretplatim kad je već 87-88 broj! Hvala unaprijed!

Brzigamer

Evo, objavljujemo da se igrači iz Koprivnice jave. Što se tiče pretplate, pogledaj reklamu o ovome broju i sve će ti biti jasno.

GAY SAVEZ

Ovo pismo pišem zbog sira i vrhnja Neću vam se ulizivat jel mi se neda sad pisat komplimente jel ovo pismo pisem vama a ne NEAKOM GAY SAVEZU i puna mi je kapA tih ulizica Imam par pitanja
1: Kada izlazi proect natal jer mislim da sad imate više informacija zbog CESA 2010
2: Igra Still alive na njoj se radi ili se taj projekt usmrdio
3: Po vama dali je win VISTA lošija od windowsa xp (ili je pak lošija od win95)
4: Znete li možda kada izlazi series sam 3 (SamHD sam prešo uzduž i popreko)
5: Kako se otključa coop u SamHD-u PS Ovo pismo nemorate objavljivat, samo mi na njega odgovorite jer je VAŽNO pozz by: Daniman

Ma bravo muškarčino! Vidiš kako se i na drzak te bezobrazan način može završiti u pismima! Ali saom kao primjer ostalima. Ne znamo po čemu si ti toliko poseban, ali posebniji da bismo ti odgovorili neobjavljivanjem pisma. Kako? Doručkom u krevet? Ups, gay savez...

1. Project Natal na jesen.
2. Misliš Ubisoftov I'm Alive koji je odgođen do beskraja, ili na Portal Still Alive kloji je izašao prije dvije godine?
4. Da.
4. Ne zna se, ali CroTeam tvrdi da i dalje radi na njemu.
5. Na PC-u i Xboxu samo coop je samo online.

ODSJEK PROGRAMER

Ej stovani gameplay pisem vam treci put (prva 2 pisma su bila glupa), a sad jedno vazno... Volim programirati i skoro svaki dan programiram i htio bi biti programer igrice al neznam u koju srednju... trazio sam

Ne, o PSN-u u Hrvatskoj još nitko ništa ne zna. Ne, ne možemo odgovarati na mailove, jer za to postoji rubrika pisma. Ne, ne možemo odgovarati ni na pitanja o idealnim konfiguracijama, niti o problemima s PC komponentama, jer na to bismo potrošili svih 100 strana, i još uvijek ne bismo na sve odgovorili. Da, čitamo svako pismo i nikoga ne zaboravljamo. I koliko god to sumnjivo zvučalo, sve vas valentinovski ljubimo!

po nekoj knjizi koju mi je stara donjela al nema nis korisno...pa eto vas kao strucnjake pitam GDJE nakon osnovne (ja sam mislio da bi za programera trebalo ići u matematicku gimnaziju) jer u Karlovcu jos ima MIOŠ (Mjesovita industrijski obrtnicka skola), Ekonomska, Smrc (tamo je za elektrotehnicara, mehatronicara i jos neke gluposti al uglavnom je vecina u tvornici za strojevima), Sumarska i Medicinska...a u Duga Resi ima nes Web dizajner i tak...evo to bi bilo to i molim vas da mi odgovorite ak ne u GAMEPLAY-u br 87. onda prek mail-a. E jos nesto jel tak da je NK Karlovac jedini zaslužio biti u FIFA???

Adrian

A to u Dugoj Resi je smjer u srednjoj, ili neki tečaj? Jer bilo koja škola koja ima informatički smjer bila bi zadovoljavajuća. A NK Karlovac je zaslužio biti u svim nogometnim igrama, zajedno s trenerom.

IGRAČI GRAL

U finom domu, pokraj tople vatrice, mislim se kako sam zapostavio svoje mnoge sudrugove...a najviše mog 1. druga na playstationu...svima nam dragog Solida te njegovu Meryl i Otacona...iako znam da živim u prošlosti te se vezem uz stare, te proslavljene junake, nemogu da ih ostavim...da ih prepustim drugim generacijama koje nadolaze...iako sam veoma mlad te mgs4 dočekao sa 15 godina osjećam kako sam zapostavio mnoge...odigrao Twin Snakesa uz osjećaj potpunosti sam prekinuo zanimanje za mgs te emocijama doživljenim uz njega... Osjećaj se vraća nakon dugih 9 godina u lokalnoj igraoni gdje sam ugledao mgs2 te mi je srce zaigralo ali se naglo smirilo jer se igraona zatvorila te mi nije pružila tu mogućnost, priliku, zadovoljstvo, osjećaj potpunosti...iako sam molio oca i mater oni su na to gledali sa neke druge strane...sa strane pacifista...iako sam i sam pacifista kao i drug Snake oni su bili uvjereni u drugo...da Solid Snake promiče razne oblike nasilja...ali eto ni roditelji ni igraona mi nisu pružili sreću...no nadam se jednog dana pronalasku živog ps1 te 1. Metal Gear Solida...da budem iskren nebih se ni bunio protiv mgs4 za ps3, no mene srce vuče prema prove, prema početku...uz tihu mgs glazbenu podlogu vas napuštam...te krećem u potragu za Gralom...ako gral netko od vas svijtu posjeduje nek mi javi jer se nadam biti prvim koji je svoj i pronašao...veliki pozdrav od bladea (ma znate već kojeg...onog 65) molim vas objavite ovo podugačko pismo radi potrage...slobodno ga skratite ili preuredite da stane u vas kutak... Razor Blade

97

CREATIVE LABS WOW HEADSET

WoW slušalice

Fanovi World of Warcrafta koji ne posustaju ni nakon šest godina. Vjerujemo da Creative neće imati problema u prodaji ovog headseta s WoW temom bez obzira na to što ga izdaje s popriličnim zakašnjenjem u odnosu na izlazak igre. Headset se može naručiti s Alliance ili Horde temom te je kompatibilan s PC i Mac računalima. Njegova cijena nije baš mala i iznosi 160 dolara. Još nije stigao u prodaju, ali ga se može naručiti na Amazonu.

WWW.CREATIVE.COM
CIJENA: OKO 1000 KN

Gadget vodič za *stylish* gamere

toys D girls & boys

DIESEL TIME ZONE

Vrijeme sa stilom

Dieselov Time Zone prati i može prikazati vrijeme u četiri različite zone. Tri prikaza su analogna, a četvrti je digitalni na malom LCD ekranu. Ovaj sat je idealan za svjetske putnike koji često mijenjaju zone, ali i za svakoga tko u svakom trenutku želi znati točno vrijeme na četiri udaljena mjesta na Zemlji.

WWW.DIESEL.COM
CIJENA: 2000 KN

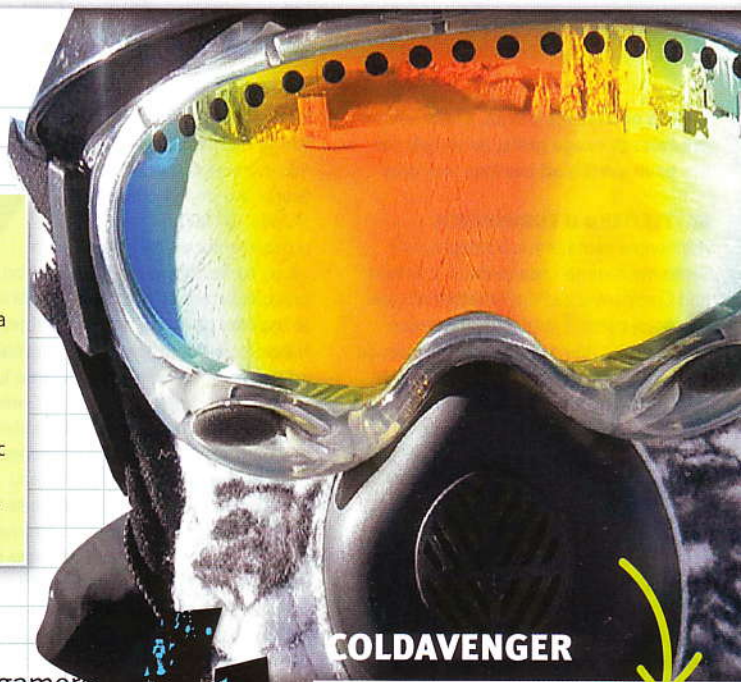


NIKON COOLPIX P100 FULL HD NIKON

Eksterno i brzo

Nikon je u potpunosti obnovio svoju liniju fotoaparata Coolpix, a najzanimljiviji među njima jest P100. Riječ je o SLR-like fotoaparatu namijenjenom zahtjevnim amaterima. Ono što će oduševiti poklonike Nikona jest to da P100 snima 1080p HD video. Svi Nikonovi fotoaparati, uključujući i SLR-ove, snimaju "samo" 720p video. P100 koristi svjetlosni čip CMOS razlučivosti 10 megapiksela s osjetljivošću ISO 3200 i ima širokokutni objektiv Nikkor sposoban za uvećanja 26x.

WWW.NIKON.COM
CIJENA: 3500 KN



COLDAVenger

Za Olimpijadu ili Metro 2033

ColdAvenger je posebna maska za ekstremne hladnoće koja propušta taman toliko vlage koliko je potrebno da udahnuti zrak ne suši usta i grlo i ne dopušta kondenzaciju vlage na licu te uz sve to grije lice. Savršeno za posjet zimskoj olimpijadi ili možda ipak primjerenije okruženju u kojem se događa nadolazeća igra Metro 2033.

WWW.TALUSOUTDOOR.COM/COLDAVenger
CIJENA: 300 KN



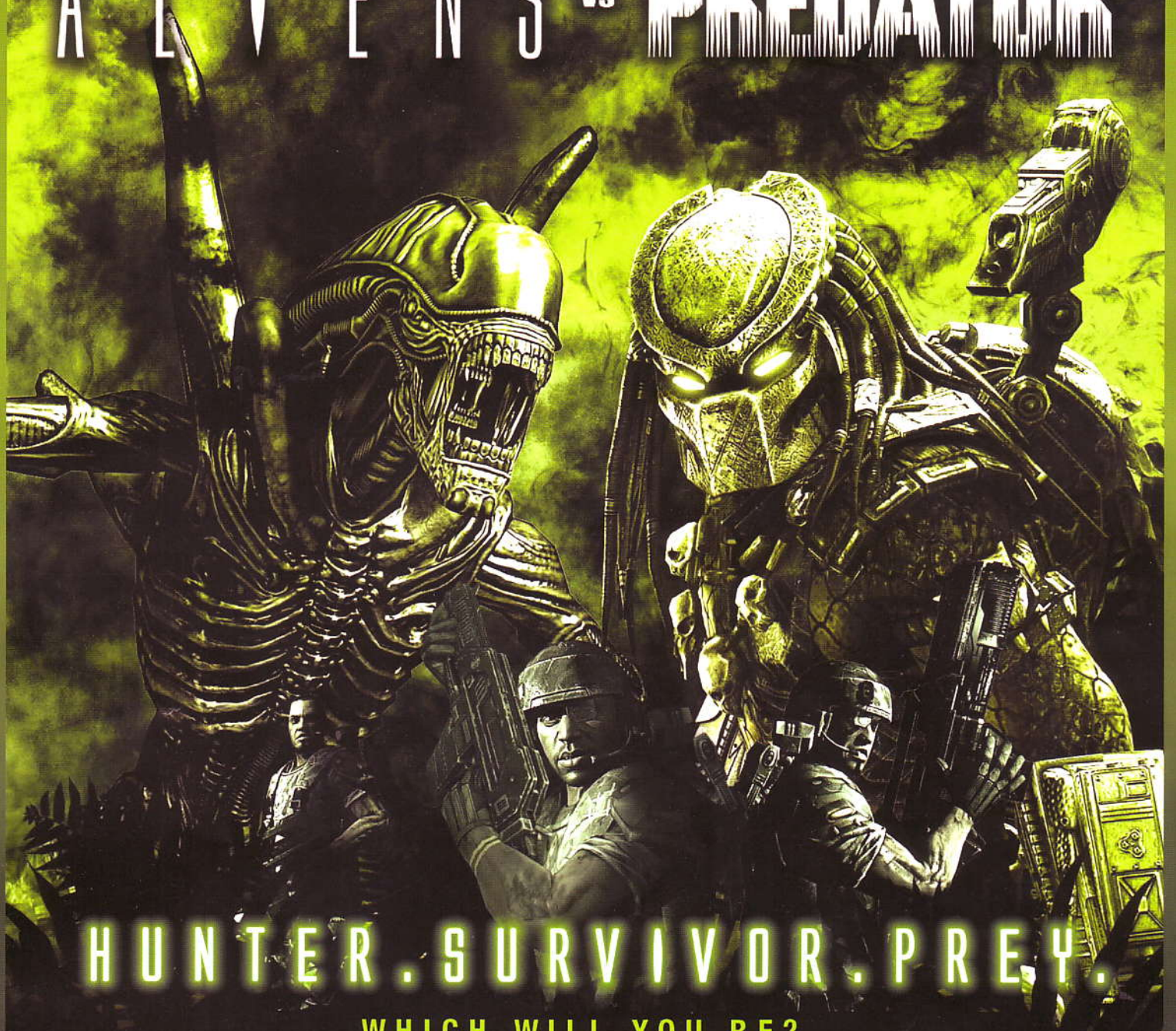
TVRDI DISKOVI BUFFALO PS3

Snimanje PlayStationom

Buffalo je najavio dva eksterna tvrda diska nazvana HD-AV500U2/SC i HD-CL500U2/SC. Iako oba imaju jednak kapacitet od 500 GB, razlikuju se po izgledu, ali i po tome stoji li disk horizontalno ili vertikalno. Riječ je o proizvodima namijenjenima uporabi s PlayStationom 3 s kojim se spajaju putem USB 2.0 a kompatibilni su i s nadolazećim TV prijamnikom i videosnimačem za PS3 koji konačno stiže i u Japan pod imenom Torne (u Europi poznat pod imenom PlayTV). To će biti prvi vanjski tvrdi diskovi od nezavisnog proizvođača koje će Sony licencirati a za sada su najavljeni samo za japansko tržište.

HTTP://BUFFALO.JP/
CIJENA: OD 700 DO 900 KN

ALIENS vs PREDATOR™



HUNTER.SURVIVOR.PREY.

WHICH WILL YOU BE?

"INTENSELY
TERRIFYING STUFF!"
GAMESMASTER

19.02.10



WWW.SEGA.COM/AVP



ask
about
games
.com



PS3

PlayStation
Network



Games for Windows



XBOX 360

XBOX
LIVE



REBELLION

SEGA®

Aliens vs Predator™ & © 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Aliens vs Predator game software, excluding Twentieth Century Fox elements © 2010 SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Technology © 2010 Rebellion. "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft.