

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr

RECENZIJAMA

**Battlefield
Bad Company 2**

Modern Warfare 2
opasno visoko

SPECIJALNA

**Red Dead
Redemption**

Veći i od GTA!

GP
BOŽANSKIH
20 KUNA

**VELIKA
NAGRADNA IGRA!**
Ukupni nagradni
fond vrijedan
40.000 kn!

PREMIJERA

Crysis 2

Veliki vizualni
ciljevi na sve tri
platforme

[SPECIJAL]

**Final
Fantasy XIII**

Treba li što reći?

KONAČNI OBRAČUN

God of War III

Ima li kraja Kratosovu bijesu?

INSIDER Fable III / GDC 2010 / Civilization V... **FOCUS** Gran Turismo 5 / Super Mario Galaxy 2 / StarCraft II... **OSTALE RECENZIJE** Yakuza 3 / Superstars V8 Next Challenge / Napoleon: Total War / Resonance of Fate / Supreme Commander 2 / Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth / Endless Ocean 2 ...

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

ISSN 1333-8218

00310

9 771333 821006

WWW.GAMEPLAY.hr

PORTAL ZA GAMING KULTURU

od sada 24 sata dnevno!



GOD OF WAR

U PRODAJI OD 17.03.



PS3

PlayStation 3

PlayStation and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "God of War" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "God of War" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

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
multimedijski notebook!**

**1.
PC**



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
Tvrđi disk: Western Digital Caviar Black 2000 GB
Optički uređaj: Blu-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)

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

Tvrđi 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)

UKUPNA VRIJEDNOST
SVIH NAGRADA OKO
40.000 kn!

1.
PC

2.
NOTEBOOK

3.
PLAYSTATION 3

4.
XBOX 360 ELITE

5.
Wii

6.
**PLAYSTATION
PORTABLE**

7.
**NINTENDO
DSi**

KAKO?

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

GamePlay, Vlačka 40, 10000 Zagreb.

S naznakom: "za nagradnu igru".

Prvi kupon objavljujemo u ovom broju
GamePlaya, a drugi u idućem broju koji je u
prodaji od **19. travnja!**

U izvlačenju će sudjelovati svi kuponi koji
stignu u našu redakciju najkasnije do
17. svibnja. Rezultate izvlačenja objavit ćemo
u GamePlayu broj **90 koji je u prodaji od**
19. svibnja.

KUPON 1/2

Ime i prezime

Adresa

Telefon

**KOJA JE
TVOJA
GAMING
PLATFORMA?**

osamdeset i
osmi 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 Ćustić

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



58

Final Fantasy XIII

Može li itko nadmašiti Square Enixovu produkciju u RPG igrama?

SPECIJAL

10 _ Red Dead Redemption

PREMIJERA

16 _ Crysis 2

INSIDER

22 _ GDC 2010

24 _ Civilization V

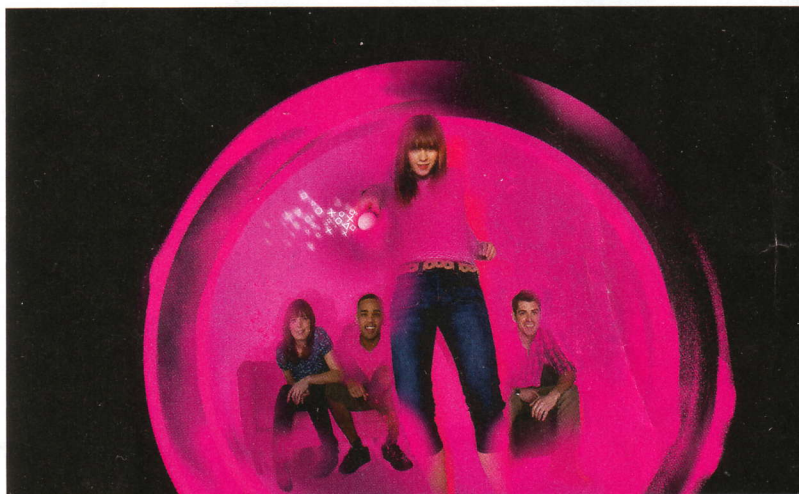
24 _ Lara Croft and the
Guardian of Light

25 _ SOCOM 4: U.S. Navy
SEALS

26 _ Fable III

28 _ Vanquish

28 _ Pure Football



22

PlayStation Move

Na ovogodišnjem GDC-u najveća vijest bila je Sonyjevo otkrivanje novih kontrola na pokrete

Pretplati se i uštedi!

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

-30%



29 _ Nintendo Media Summit

30 _ Windows Phone 7

31 _ Microsoft X10

FOCUS

36 _ Super Mario Galaxy 2

38 _ Metroid: The Other M

40 _ Gran Turismo 5

42 _ StarCraft II

44 _ Crackdown 2

KOLUMNJE

46 _ Matrix iliti glavom u...

48 _ Tech Wars v2.1.2

RECENZIJJE

52 _ God of War III

58 _ Final Fantasy XIII

64 _ Napoleon: Total War

66 _ Resonance of Fate

68 _ Battlefield: Bad Company 2

72 _ Supreme Commander 2

74 _ Yakuza 3

79 _ Ace Attorney

Investigations: Miles
Edgeworth

80 _ Superstars V8 Next

Challenge

81 _ Sonic & SEGA All-Stars

16

Crysis 2

Crytek paralelno razvija engine za tri različite platforme u pokušaju da iz svake izvuče najbolje

Racing

82 _ Greed Corp

82 _ Army of Two: The 40th

Day

83 _ Endless Ocean 2:

Adventures of the Deep

84 _ SOCOM: U.S. Navy SEALs:

Fireteam Bravo 3

85 _ Space Miner: Space Ore

Bust

85 _ Super Monkey Ball: Step
& Roll

86 _ Plants vs. Zombies

86 _ 1000: Find 'Em All!

HARDWARE

90 _ DSi XL

90 _ Logitech G500 miš

91 _ Logitech G330 slušalice

91 _ XFX ATI Radeon HD5830

GamePlay - časopis i portal za gaming kulturu



Već više od sedam godina smo s vama. U tiskanom, ali i elektroničkom obliku. Naš site je svih ovih godina bio prije svega mjesto gdje se ste okupljali, razmjenjivali dojmove o igrama, poticali razmjenu i općenito prenosili svoja mišljenja o igraćoj industriji s kojom rastemo i mi sami. Na tome vam veliko Hvala uz želju da našu suradnju nastavimo u još boljem okruženju - uz časopis koji je produkcijski ojačan kvalitetnijim papirom i omotom, a samim time i tiskom, te uz naš novi portal kojemu je primarni cilj donijeti vam GamePlay u kuću u bilo kojem trenutku, svih 24 sata dnevno. Naša ideja je da na portalu ažurno prenosimo sve relevantne vijesti iz svijeta konzolaških i računalnih igara, također i sve zanimljive videoisječke iz igara, ali i sa sajmovaja koje ćemo posjetiti, zatim da

vam ponudimo neka svoja opažanja, mišljenja i dojmove o industriji igara, ali i da čujemo vas i vaša razmišljanja. U pripremi je nekoliko projekata koja bi upravo trebali potaknuti vašu raspravu, što, priznajemo, jedva čekamo. Sigurni smo da će naš časopis, uz portal, postati još kvalitetniji, a u njemu ćemo nastaviti donositi vam opširne i jedinstvene opise igara, igračih platformi te intervju s ljudima koji te igre rade i osmišljavaju. Tako ćemo u časopisu i dalje težiti velikim izvještajima s raznih sajmovaja, istraživati trendove u svrhu pisanja zanimljivih tema, prenositi dojmove u najavama i recenzijama nakon što uz igre provedemo nekoliko desetaka sati. Što će nam jako teško pasti. Gotovo stotinu sati uz Final Fantasy XIII, nekoliko desetaka sati u multiplayeru Bad Companyja 2

(uz sve pucanje veza taman pred kraj misije i osvajanja iskustvenih bodova... demmit), desetak sati uz Kratosovu glavnu priču, pa još toliko u bitkama novog Total Wara i beti StarCrafta II... Ispada da se žrtvujemo, ali uopće se ne bunimo. I volimo svoj posao najviše na svijetu. I jedva čekamo nove najave Crysis 2, priliku da konačno zaigramo Red Dead Redemption, SOCOM 4 i druge igre koje podržavaju novi Sonyjev kontroler PlayStation Move... Lijepo je biti gamer.

_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 rubrici Spasilačka služba. Pitanja šaljite na adresu uredništva: **GamePlay, Vlaška 40, 10000 Zagreb** ili na mail: **baywatch@gameplay.hr**

ŠVALER Još dok je bio malen majka mu je stalno ponavljala kako ga fine manire mogu daleko dovesti



SIROVI DIVLJI ZAPAD
Brutalnost i sirovost Divljeg zapada na svakom koraku razlog su zbog kojeg će igra biti zabranjena maloljetnicima



GP
Specijal

Veličanstveni sumrak Divljeg zapada

Red Dead Redemption

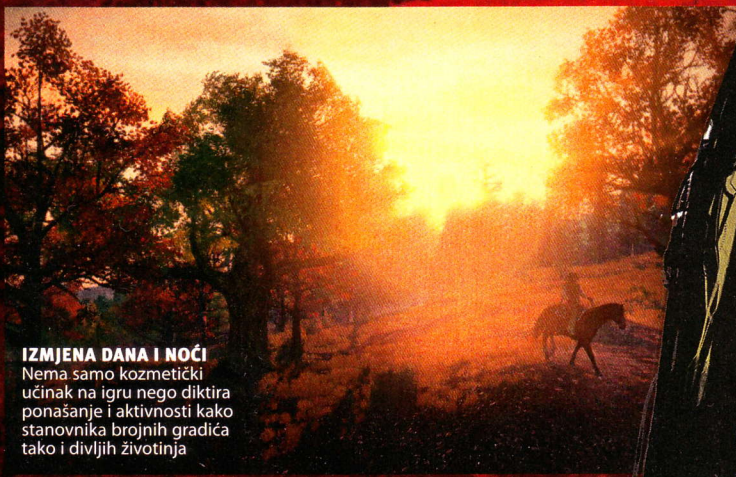
 Rijetko koje igre dobiju tu čast da se na stranicama GamePlaya pojave toliko puta kao Red Dead Redemption. No opet rijetko koje igre su nas uspjele prije svojeg izlaska toliko zaokupiti interesantnom tematikom, jedinstvenim likovima i obećavajućom igrivošću. Nakon demonstrirane najnovije verzije Red Dead Redemptiona, koji je sada nažalost odgođen za 21. svibnja, naša velika, možda čak prevelika očekivanja dodatno su napuhana. Na idućih nekoliko stranica pronaći ćete tako prve konkretne informacije o tome kako funkcioniraju određeni zasebni elementi igre te set novih ekskluzivnih slika iz Red Dead Redemptiona koje je moguće pronaći isključivo u tiskanim gaming magazinima.

VAŽNO JE ZVATI SE JOHN

Za onaj jedan promil našeg čitateljstva koji još nije niti čuo za Red Dead Redemption (nažalost GamePlay još uvijek neredovito dostavljaju u pećine) odradit ćemo neizbježan no vrlo kratak klasičan uvod. Red Dead Redemption peti je po redu nastavak serijala Grand Theft Auto... ups... paaa zapravo i ne baš. No ipak da odmah skinemo umjetnu fasadu. Na svakom koraku RDR-a, bilo da se nalazite pod vrućim užeglim suncem pustinje

Je li Rockstaru stvarno pošlo za rukom stvoriti potencijalnih hit veći, ljepši i zabavniji čak i od njihova Grand Theft Autoa? Mi i milijuni fanova klasičnih vesterna mislimo da

IZLAZI 21. SVIBNJA **ŽANR** AKCIJSKA AVANTURA **IGRAČI** 1+ **MULTIPLAYER** **PROIZVOĐAČ** ROCKSTAR SAN DIEGO **IZDAVAČ** TAKE-TWO **HTTP://** www.rockstargames.com/reddeadredemption



IZMJENA DANA I NOĆI
Nema samo kozmetički učinak na igru nego diktira ponašanje i aktivnosti kako stanovnika brojnih gradića tako i divljih životinja





KONJ, ČOVJEKOV NAJBOLJI PRIJATELJ

SVI KOJI SU pogledali makar jedan dobar vestern znaju kako čovjekov najbolji prijatelj nije pas nego konj! O istaknutoj realističnosti animacije konja u Red Dead Redemptionu već smo dosta pisali u prošlim brojevima GamePlaya. Nakon viđene nove verzije igre uvjerali smo se i u odlično odrađenu umjetnu inteligenciju koja kontrolira njegovo ponašanje. Neprijateljski pucnjevi, zmije na putu i slična iznenađenja često će preplašiti vašu životinju. Na to će uglavnom reagirati naglim skretanjem sa zadanog smjera a nalazite li se slučajno u galopu, može završiti i zbacivanjem Marstona iz sedla te nezgodnim ozljedama kako za konja tako i za vas. Baš kao i u Grand Theft Auto razne vrste konja će, kao automobili, imati različite "performanse". Određeni će biti brzi, drugi jači i slično. Osim što ćete te plemenite životinje moći stjecati kupovinom u gradovima, neke od najboljih primjeraka moguće je uloviti u divljini i uz puno truda pripitomiti. "Horse jacking" kao još jedna GTA izvedenica također je prisutan u igri i funkcionira gotovo identično kao u tom Red Dead Redemptionovu starijem bratu.



ANATOMIJA KONJA Svaki put kad smo imali priliku vidjeti igru uživo ostali smo oduševljeni realno animiranim pokretima konja



ili upravo kradete konja iz obližnjeg tora, sasvim je jasno da Grand Theft Auto nije bio tek inspiracija za ovaj atraktivni vestern nego i temelj na kojem je Rockstar San Diego izgradio do sada svoj najveći virtualni pješčanik. U tom velikom svijetu fiksijske verzije umirućeg Divljeg zapada igrat ćete ulogu Johna Marstona. Bivši član jedne od najopakijih bandi na Zapadu na početku igre uspio se riješiti svoje opake prošlosti i skrasiti se na ranču te stvoriti obitelj i započeti s mirnim životom. No kakav bi to vestern bio da protagonista uskoro ne počnu progoniti grijesi prošlosti. Agenti iz Justice Departmenta (rane verzije modernog FBI-a) u potrazi za ostatkom Marstonove stare bande stupaju s njim u kontakt sa željom da im pomogne u potjeri. Marston, odani gad kakav jest, to spremno odbija. Ipak surovi pripadnici Just Departmenta ne prezaju ni pred čim te kako bi ga natjerali da izvrši zadatak, otimaju mu ženu i dijete. I u tom trenutku kontrolu nad Marstonom preuzimate vi...

DIVLJI, DIVLJI... ILI NE BAŠ TOLIKO DIVLJI ZAPAD

Veliko područje kojim će se Marston kretati u lovu na svoje bivše suborce iz bande najveći je otvoreni virtualni svijet koji je Rockstar do sada stvorio. Radi se o golemom području fiksijskog Divljeg zapada sastavljenom od tri teritorija - New Austin, West Elizabeth i Nuevo Paraiso. Svi oni redom su inspirirani stvarnim geografskim regijama i situacijom u njima na početku 20. stoljeća. Naime Red Dead Redemption vremenski je smješten u godinu 1908. karakterističnu po tome što je označavala sam kraj klasične

ZELENILO Uz pustinjske crveno-sive krajolike tipične za vesterne u igri nas očekuje i sasvim drukčija vrsta živopisnih prirodnih okoliša



ULJE NA PLATNU Uživanje u ovakvim dojmivim scenama bit će sastavni dio doživljaja Red Dead Redemptiona

Red Dead Redemption smješten je na početak 20. stoljeća, karakterističan po tome što je označavao sam kraj klasične ere Divljeg zapada

ere Divljeg zapada kakav poznajemo iz brojnih vesterna. U tom razdoblju sva indijanska plemena već su smještena u rezervate a industrijalizacija je polako

zahvatila sve dijelove SAD-a uključujući i divljine zapada. Sile zakona počele su pritiskati sa svih strana i uvesti red a Marston je jedan od rijetkih živućih

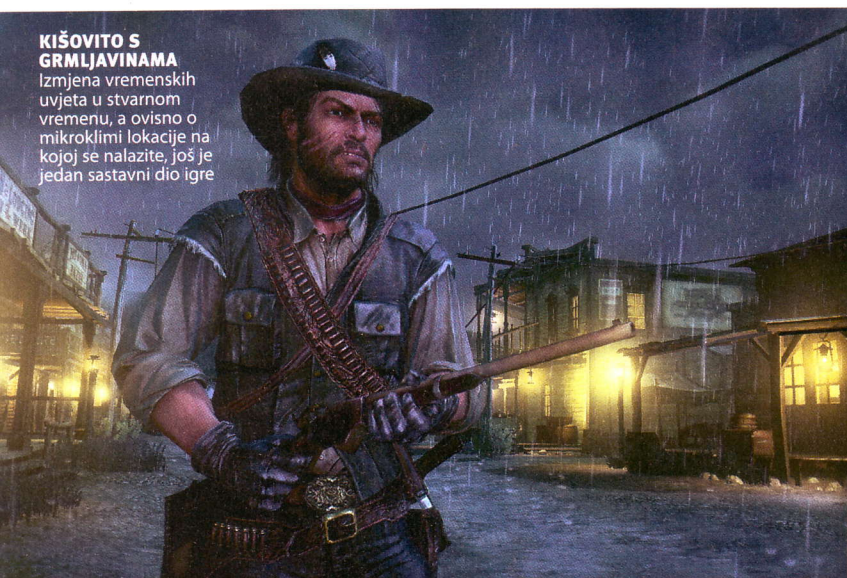
MARSTON Glavni lik je tipičan antijunak, na kakve smo već navikli u Rockstarovim igrama



INDIJANCI U razdoblju u kojem se događa RDR sva plemena smještena su u rezervate, no naići ćete na nekoliko sporednih likova indijanske krvi

KIŠOVITO S GRMLJAVINAMA

Izmjena vremenskih uvjeta u stvarnom vremenu, a ovisno o mikroklimi lokacije na kojoj se nalazite, još je jedan sastavni dio igre



ZAKLON GLAVU ČUVA

Sustav zaklona još je jedan od elemenata igre koji funkcionira gotovo identično kao u Grand Theft Autu



NEZGODNE SITUACIJE

Napredan AI neprijatelja često će vas smjestiti u vrlo neugodno situacije



DOBRI, LOŠI, ZLI

ROCKSTAROV POSEBAN TALENT za kreiranje iznimno zanimljivih i osebnih likova u Red Dead Redemptionu dosegao je vrhunac. Zajedničko obilježje kompletnog društva RDR faca je da među njima nema jasno definiranih dobrih ili zlih osoba. Često su upravo oni koji se predstavljaju kao moralno najosjetljiviji najveći gadovi, predstavnici zakona najveći lopovi i muljatori a robijaši osuđeni na smrt

individue sa "zlatnim srcem". U svakom slučaju pri odluci kakve sve likove utrpati u svoju novu igru, a riječ je o nekoliko stotina briljantno dizajniranih i animiranih NPC-ova, Rockstar je obilato inspiraciju crpio u vestern filmovima i povijesnoj literaturi. Očekujte tako šarolikost postavu koja uključuje zloglasne preobraćene ubojice, razne muljatore i pljačkaše, ubijte prostitutke, pokvarene šerife, iz rezervata odbjegle Indijance i kojekakve slične face!



PRATNJA U velikom broju misija imat ćete poveću oružanu pratnju kao ispomoć



LICA Mimika i animacije lica otišle su korak dalje od Grand Theft Auta

pripadnika stare garde spremne učiniti sve za preživljavanje. U svom pohodu po virtualnom Divljem zapadu Marston će proći teritorijem znatno većim od

primjerice najvećeg GTA dosad, San Andreasa. I tu ponovo dolazimo do niza neizbježnih poveznica s tim legendarnim Rockstarovim kriminalističkim serijalom.

Srž igre je dugotrajna i slojevita singleplayer kampanja sastavljena od ključnih misija u kojima ćete korak po korak morati pronalaziti i pravdi privoditi svoje nekadašnje kompadrose od kojih ste se s nekima čak i prijateljski rastali. No neka vas to nimalo ne poljulja u odlučnosti jer što se morala i moralnih izbora tiče, svijet Red Dead Redemptiona obojen je u totalno sivilo.

KRIMINALCI, UBOJICE I KURVE SA ZLATNIM SRCEM

Pojam dobra i zla i na stvarnom Divljem zapadu baš kao i u igri bio je rastegnut do krajnjih granica. Rijetko ćete tako igrajući Red Dead Redemption nailaziti na pripadnike jedne ili druge moralne krajnosti. No zanimljivo je kako će bez obzira na to igra itekako pratiti sve vaše poteze i odluke i vrlo ih jasno naznačivati kroz napredan sustav reputacije koji uključuje čast (honor) i slavu (fame). Slavu je moguće stjecati čineći dobra i loša djela, bitno je jedino da su značajna i da se za njih daleko čuje. Istu će vam količinu slave donijeti primjerice spasite li ugroženo mještace od nasrtaja lokalne bande ili joj se odlučite pridružiti u pljačkanju, divljanju i ubijanju. S druge pak strane, čast je, kao i u stvarnom životu, nešto zeznutija stvar. Za razliku od slave koja se samo može gomilati, čast možete stjecati i gubiti, tj. s njom odlaziti u negativne vrijednosti. Ako se vratimo na prethodni primjer, tada ćete u slučaju spašavanja mještana osim obilate

financijske nadoknade biti bogato nagrađeni i u količini stečene časti, dok će vam s druge strane pomaganje

Kontrole su vrlo slične Grand Theft Autu, i to u pozitivnom smislu

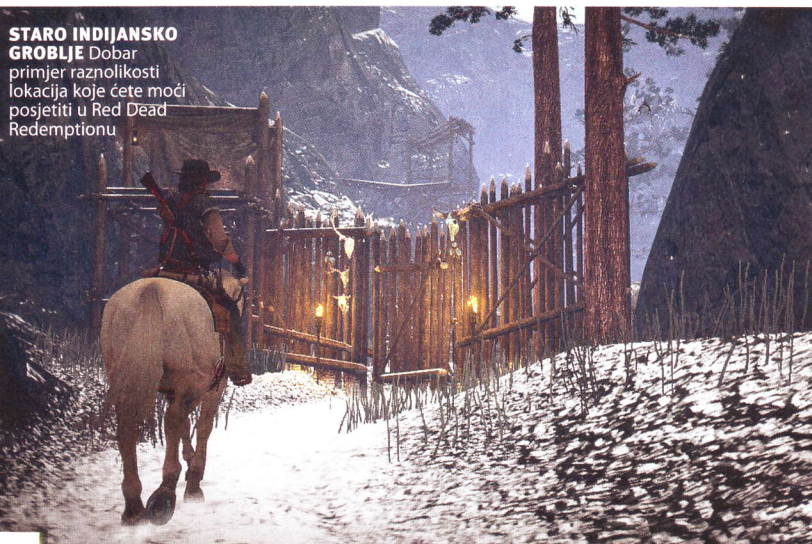
banditima donijeti još veću količinu novca, ali i negativne bodove za čast.

TRAŽEN, ŽIV ILI MRTAV

Razna kriminalna djela koja ćete imati priliku činiti kroz igru neće biti popraćena tek negativnim statusom na društvenoj ljestvici lokalnih moralista. Sustav Wanted funkcionira u neku ruku slično Grand Theft Autu. Nakon što napravite neko nedjelo na toj lokaciji se javlja krug unutar kojeg lokalne vlasti tragaju za vama. Kako biste izbjegli privođenje šerifu, morat ćete se što prije dati u bijeg. No čak i kada u tome uspijete nemojte misliti da



STARO INDIJANSKO GROBLJE Dobar primjer različitosti lokacija koje ćete moći posjetiti u Red Dead Redemptionu



VIDLJIVO NAORUŽANJE Svaki primjerak oružja bit će vidljivo smješten na Marstonovu figuru



A MULTIPLAYER?

GLAVNI FOKUS Red Dead Redemptiona velika je i složena singleplayer kampanja s obiljem mogućnosti za istraživanje i rješavanje dodatnih zadataka. No zbog svega toga aspekt multiplayera nipošto nije zapostavljen. Originalni plan Rockstara bio je sve informacije o MP-u, koje su dosad pažljivo skrivali, razotkriti sredinom ožujka. No budući da je izlazak igre pomaknut za gotovo mjesec dana, čini se kako ćemo na to morati još pričekati. Jedino što je Rockstar dosad o multiplayeru Red Dead Redemptiona dao nagovijestiti jest kako će na vrlo pametan i zabavan način znati iskoristiti njegova velika otvorena virtualna prostranstva.

ste se olako provukli. Ovisno o težini kaznenog djela šerifi će početi za vama raspisivati sve bogatije tjeralice. Nanižete li dovoljnu količinu ubojstava i pljački, vaša razina traženosti će postati toliko visoka da će biti raspisane nevjerojatno visoke nagrade za vaše privođenje, živog ili mrtvog. To pak znači borbu s lovcima na glave na svakom koraku. Taj problem u igri moguće je rješavati na nekoliko načina. U većini slučajeva bit će moguće platiti visoku otkupninu kao nadoknadu za štetu koja je prouzročena ili ćete u nekim situacijama moći napraviti nekoliko usluga za lokalne vlasti. Te usluge se uglavnom sastoje od lova na druge kriminalce i slično. Kompletan sustav

BEZ ISPALJENOG METKA Neke nezgodne situacije moguće je riješiti i na ovakav način



reputacije (fame, honor, wanted level) trebao bi u Red Dead Redemptionu biti i regionalno razdijeljen. Što znači da, osim najvećih, gotovo svi problemi koje ste izazvali u omanjem seocetu na istoku ne bi trebali biti poznati vlastima u gradu na zapadu. Rockstar doduše u najnovijim prezentacijama nije detaljno razjasnio tu regionalnu komponentu, no ona je bila jasno isticana u ranijim intervjuima s developerima.

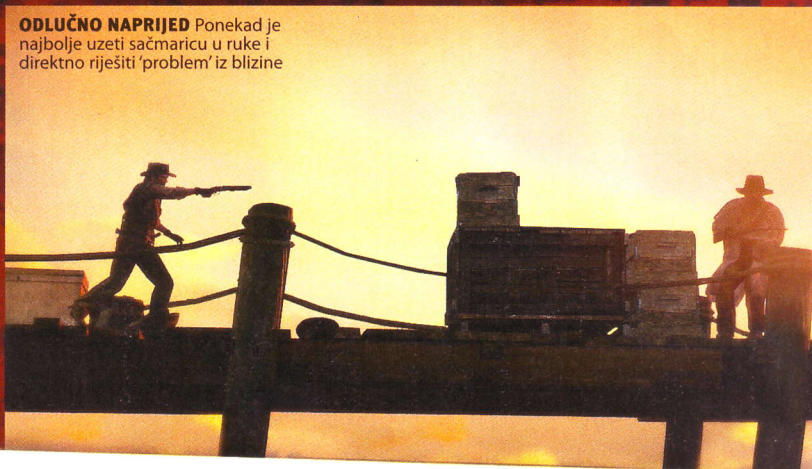
JEDNU PIJE, DRUGU ŠARCU DAJE

Glavno društvo na vašim putovanjima i ujedno osnovno prijevozno sredstvo

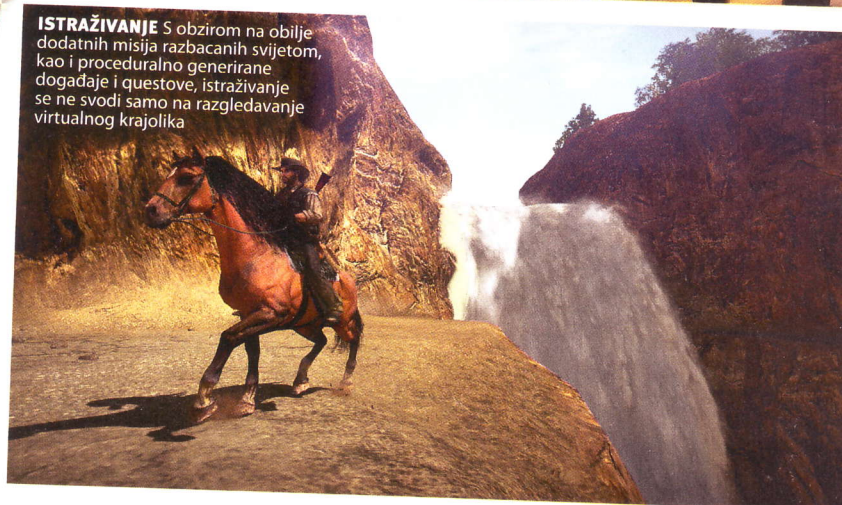
odlaskom u divljinu neke od najblistavijih primjeraka rasnih pastuha moguće je ukrotiti (vidi okvir). Jahanje, animacije pokreta konja kao i napredni AI koji ga kontrolira ističu se kao jedni od najbolje riješenih elemenata igre. S obzirom na to da ćete imati priliku na desetine sati igre provesti istražujući nepreglednu virtualnu divljinu i to činiti upravo jašući, sasvim je jasno kako su ponašanje konja kao i njegovo kontroliranje morali biti dovedeni do savršenstva. No o kontrolama nešto kasnije. Struktura igre je takva da osim osnovnih misija vezanih za priču postoji na stotine dodatnih zadataka te navodno

Veliko područje unutar igre, koje obuhvaća tri regije, najveća je Rockstarova virtualna kreacija do sada

ODLUČNO NAPRIJED Ponekad je najbolje uzeti sačmaricu u ruke i direktno riješiti 'problem' iz blizine



ISTRAŽIVANJE S obzirom na obilje dodatnih misija razbacanih svijetom, kao i proceduralno generirane događaje i questove, istraživanje se ne svodi samo na razgledavanje virtualnog krajolika



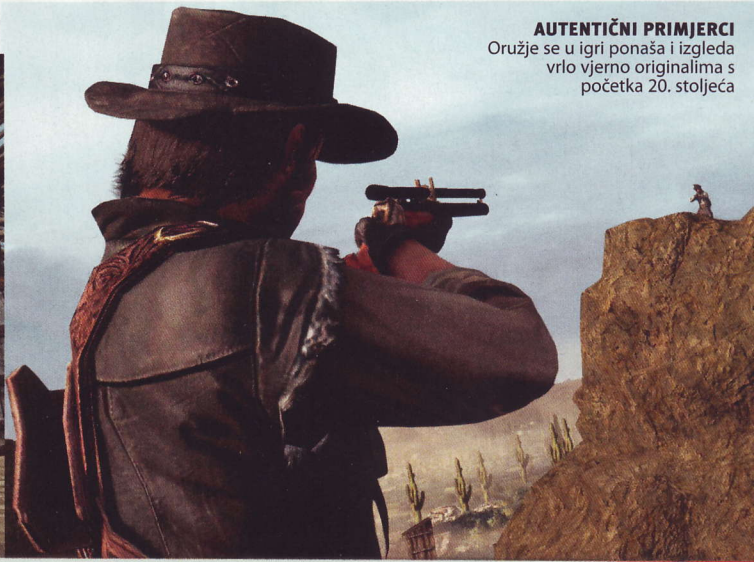
bit će vam najbolji prijatelj svakoga kaubojja, konj. Osim što ćete kroz igru moći kupovati bolje konje, otimati ih slučajnim prolaznicima ili krasti iz torova,

isto toliko proceduralno generiranih događaja. Glavne misije otvarat će se napredovanjem kroz priču, a dodatne

ŽIV ILI MRTAV Kako ćete postupiti s osobom za kojom je raspisana tjeralica ovisit će samo o vama



AUTENTIČNI PRIMJERC
Oružje se u igri ponaša i izgleda vrlo vjerno originalima s početka 20. stoljeća



MIR, MIR Pa dobro kakva bi ovo igra s tematikom vesterna uopće bila da ne uključuje mogućnost kroćenja divljih konja?



RAZGOVORI Nije još sasvim razjašnjeno hoćete li u dijalozima imati neku mogućnost izbora, no ako je suditi prema posljednjem GTA-u, odgovor je vjerojatno negativan



zadatke moći ćete skupljati uglavnom po raznim naseljenim mjestima. Tako ćete dobiti priliku baviti se svim i svačim, biti jedan od lovaca na glave, okušati se u lovu (vidi okvir), pomagati raznim zanimljivim individuama koje ćete sresti na svojim putovanjima i slično. Što se pak proceduralno generiranih događaja tiče, tu je već riječ o sasvim drugom paru rukava. Radi se o desecima, pa i stotinama mini eventova koji će se sami od sebe pojavljivati prilikom istraživanja divljine. Za primjer moći ćete tako nabasati na izgubljene lovce na blago, manijaka koji je upravo oteo svoju novu žrtvu, ili pak streljački odred koji se upravo sprema smaknuti sumnjivoga tipa. Ovisno o tome kako u takvim situacijama postupite ovisit će njihov daljnji rasplet. Neki takvi događaji pokrenut

će čitave nizove dodatnih misija, dok će drugi završavati tek malom ili često

Stotinjak dodatnih misija nije ništa manje zanimljivo i zabavno u odnosu na glavnu priču

čak nikakvom nagradom za Marstona. Njihov glavni cilj je razbiti monotoniju prilikom istraživanja velikih virtualnih prostranstava i koliko smo do sada vidjeli u tome fantastično uspijevaju.

Nadamo se samo da će na kraju biti dovoljno različiti i da najavljena brojka tako generiranih situacija nije prenapuhana.

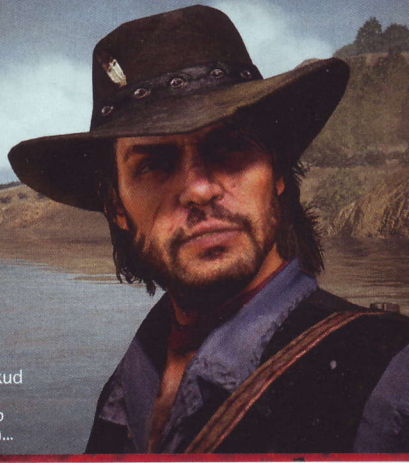
GTA UPOZNAJE DIVLJI ZAPAD

Nakon pregleda svih dosad otkrivenih dijelova igre vraćamo se na onaj najvažniji za udobnost igranja – kontrole. Eto, da... ni tu nećemo moći izbjeći usporedbu s Grand Theft Autom. Kombinacija korištenja analognih glijiva i ključnih tipaka zaista funkcionira gotovo identično kao u GTA-u. To sa sobom za sve one koji su već zaigrali prošli nastavak tog serijala donosi veliki niz prednosti. Kretanje, jahanje pa čak i pucanje izvedeni su savršeno intuitivno. Možda najveća razlika, kad već sve uspoređujemo s GTA-om, jest u osjećaju težine i tromosti naoružanja koje će Marston u okršajima

SUMNJIVE NJUŠKE Pri stvaranju stotinjak različitih likova Red Dead Redemptiona razvojni tim je kao inspiraciju iskoristio niz stvarnih povijesnih ličnosti kao i obilje fiktivskih likova iz kulturnih vesterna



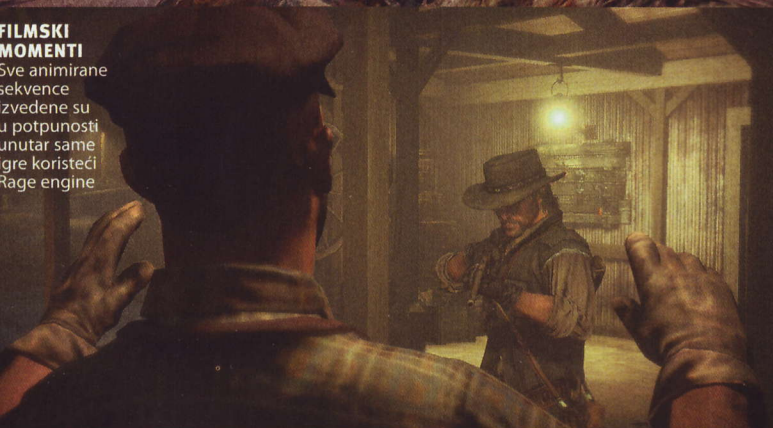
JOHN Od nekud nam je ova faca tako jako poznata... hm...



GRAFIKA KOJA OBARA S NOGU Raznolikost arhitekture ovisno o lokaciji, divlji pejzaži, animacija likova i životinja... ukratko sve

FILMSKI MOMENTI

Sve animirane sekvence izvedene su u potpunosti unutar same igre koristeći Rage engine



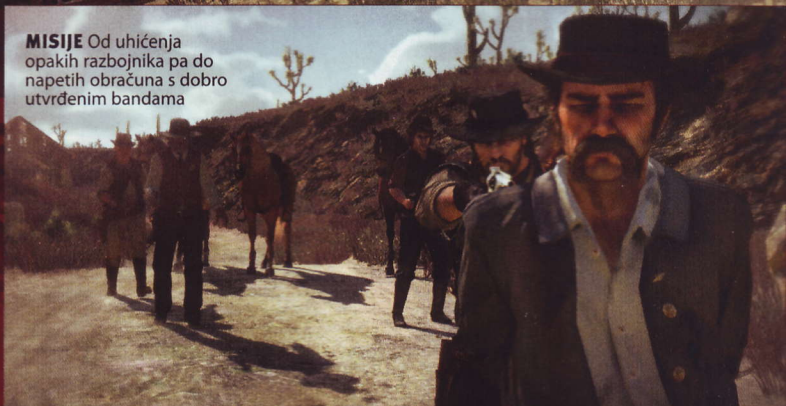
ZASJEDA I PUJAČKE Ovisno o vašim postupcima u igri će vam rasti slava (fame) i opadati ili rasti čast (honor)



LEŠINARI Svojevrsna zamjena za golubove iz GTA IV



MISIJE Od uhićenja opakih razbojnika pa do napetih obračuna s dobro utvrđenim bandama



SRCE LOVCA

ODLIČNO RAZRAĐENA DODATNA aktivnost u Red Dead Redemptionu koja nam se osobito svidjela u prezentacijama najnovije verzije igre je lov. Goleim otvorenim divljim teritorijem u igri luta više od četrdeset vrsta različitih životinja. Neke će vas ignorirati, dok će druge, agresivnije, nastojati iskoristiti svaku priliku da vas pretvore u svoj dnevni obrok. Srećom upravo to isto možete napraviti i vi njima. Osim što je ideja lova sama po sebi dovoljno zabavna, nagrade koje ćete tako dobivati vrlo su dobar razlog da se pozabavimo ovim aspektom igre. Sa svake ubijene divlje životinje moguće je skinuti krzno te ga prodati ili od njega napraviti neku funkcionalnu odjeću koja će Marstonu pojačati određene sposobnosti.



LOV Nekome će biti sam po sebi zabavan, no mogućnost uzimanja krzna te kasnije prodaje najveći je mamac za ovu aktivnost u igri



DIVLJINA Velikim otvorenim teritorijem razbacano je četrdeset životinjskih vrsta, dobar dio ih nije nimalo miroljubiv

koristiti. Same borbe su i dalje dobrim dijelom bazirane na obilatom korištenju sustava zaklona, no s velikim naglaskom na Dead Eye mode. To je sposobnost usporavanja vremena koja omogućuje precizniji odabir meta i funkcionira vrlo slično dobrom starom bullet timeu iz Max Paynea. Red Dead Redemption će od igrača zahtijevati i nešto veću dozu preciznosti prilikom klasičnog napucavanja s neprijateljima. Auto-aim i dalje funkcionira sasvim pristojno, no ciljano je učinjen znatno tromijim s obzirom na vrstu naoružanja koje ćete

Napredni sustav reputacije diktirat će ponašanje okoline prema glavnom liku

u igri koristiti a koje je prema GTA standardima čista prapovijest. Bogat arsenal baziran na stvarnim povijesnim primjercima oružja je nešto što je, s obzirom na to da je o Rockstarovoj igri riječ, unaprijed zagarantirano.

DIVLJI RAGE

Cijeli taj prašnjavi i krvavi vizualni western cirkus vrtjet će se na najnovijoj, znatno izmijenjenoj verziji grafičkog enginea Rage. Istog onoga koji je pokretao GTA. On sada nakon niza nadogradnji omogućuje čitavu paletu novih vizualnih efekata od kojih je najimpresivnija sposobnost detaljnog i realno izvedenog renderiranja terena kilometrima u daljinu. U najnovijim prezentacijama igre pokazalo se da se igra tehnički odlično

nosi s renderiranjem velikih otvorenih prostranstava, frame rate je konstantno bio visok i bez ikakvih primjetnih problema. Nažalost isto ne možemo reći i za situaciju prilikom kretanja naseljenim područjima. Tamo je često znalo dolaziti do primjetnog trzanja. Mediji

nagađaju, a mi smo skloni složiti se, kako je jedan od najvećih razloga za dodatnim odgađanjem igre želja da se upravo taj tehnički nedostatak dodatno ispegla. No s tim sitnim problemima ili bez njih Red Dead Redemption ima ozbiljne šanse da postane jedno od najimpresivnijih igračih iskustava u ovoj godini. **Damir Đurović**

DALEKO, DALEKOOO Optimizacijama koda Rockstar je uspio postići pogled u daljinu koji seže nevjerovatno daleko



KILL &
DESTROY

Crytek garantira da ovakav prikaz eksplozija i količinu destrukcije okoline nikada prije nismo iskusili

Kuca li nam ovo
evolucija na vrata?

Crysis 2

IZLAZI JESEN/ZIMA 2010. ŽANR FPS IGRAČI 1-MULTI PROIZVOĐAČ CRYTEK
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS [HTTP://WWW.EA.COM/GAMES/CRYSIS-2](http://www.ea.com/games/crysis-2) PLATFORME PC / PS3 / X360

Crytekov novi pohod na žanr, konzole, industriju i
najava evolucije igara u obliku Crysisa 2

 Nevjerojatno je kakav nas déja vu pogađa tijekom pisanja ovog teksta. Kao da je jučer bilo, kada je cijela gaming javnost brujala i pisala o tek najavljenom Crysisu i samo se u jednome slagala - da one prve prikazane slike definitivno nisu in-game, iako to kreator Far Crya garantira. Ono što smo u počecima nazivali spiritalnim nasljednikom Far Crya preraslo je u vizualnu poslasticu znanu kao Crysis, koja je na iznenađenje mnogih dokazala da su braća Yerli zborila istinu u inicijalnim najavama igre. Crysis je stekao svjetsku slavu još prije dolaska na tržište, iako je bio PC ekskluziva u najgoru moguće vrijeme, što se odrazilo i na prodaju, koju je dodatno srozala činjenica da je riječ o jednoj od najpiratiziranih igara u zadnjih nekoliko godina. Nakon toga je uslijedila još više poražavajuća prodaja svojevrsnog spin-offa Crysis

Warheada, što je onu famoznu izjavu utučenog i s pravom ljutitog Cevata Yerlija, koji obećava da je Warhead Crytekova posljednja PC ekskluziva, učinilo realnom i razumnom odlukom. Ta je odluka na ovogodišnjem E3-ju sprovedena u djelo, kada je prvi put javno i službeno pravi nastavak, Crysis 2, najavio sada već neusporedivo više entuzijastičan Yerli koji Crysis 2 plasira mnogo široj publici, ovoga puta i na Xboxu 360 i PlayStationu 3.

APOKALIPSA DANAS

U Crysis 2 se zaista mnogo ulaže, od stvaranja novog, vrlo impresivnog enginea prema kojemu trenutačno gajimo samo strahopoštovanje, preko kupnje novih razvojnih studija (više u okviru), do zapošljavanja nove radne snage. Crytek sada broji oko 600 zaposlenika, od kojih je većina primarno usredotočena upravo na

projekt o kojemu sada pišemo. Iskreno se nadamo da je dio tog novca i radne snage usmjeren na stvaranje kvalitetnijeg, bogatijeg i smislenijeg scenarija bez previše rupa, što onaj originalni, pa ni Warheadov,

— **Za razliku od Far Crya, Crysis 2 bi trebao predstaviti zlatnu sredinu između kompleksnosti i pristupačnosti** —

nije bio i što smo Crysisu oduvijek pripisivali kao jednu od upečatljivijih mana. Priča se ovoga puta odvija tri godine nakon događaja koji su popratili original i Warhead (prisjetimo

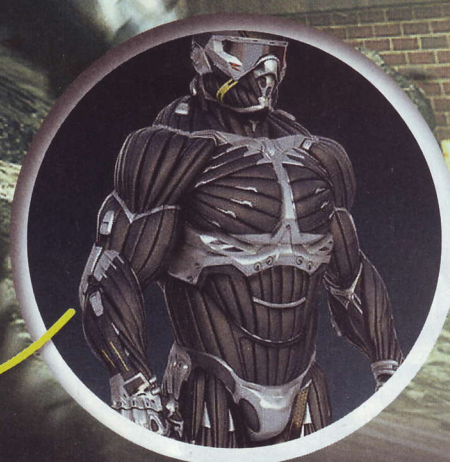
FACT TABLICA

- _ priča je smještena tri godine po završetku originala
- _ igra će se pojaviti na konzolama i PC-ju
- _ impresivna nova verzija enginea CryEngine
- _ obećana je zanimljivija i intrigantnija priča
- _ specijalno odijelo Nanosuit je unaprijeđeno u verziju 2.0
- _ novi Nanosuitov mod Tactical omogućava prikupljanje informacija
- _ nove mogućnosti starih sposobnosti Nanosuita
- _ znatno poboljšani AI protivnika
- _ cover system
- _ još realističnija, spektakularnija i detaljnija destrukcija



LJUDSKI PROTIVNICI

Voljeli bismo da
Crynetove trupe
budu inteligentnije
i naprednije taktički
posložene u
konfliktima



NANOSUIT UP!

Nomad (i Prophet) neće biti jedini
vlasnici Nanosuita 2. Crynet će neke
svoje specijalne postrojbe opremiti
upravo takvim primjercima odijela.



SRAVNITI SA ZEMLJOM?

Ako je originalni Crysis imao vrlo impresivan model destrukcije, strah nas je pomisliti što bi ovakve slike mogle nagovijestiti

se, radnja Warheada odvijala se paralelno s onom iz prethodnika, no igrali smo u ulozi drugog lika), odnosno 2023., kada svijetom vlada kaos prouzročen razornom agresijom aliena, a rat, koji još traje, odnio je više od 20 milijuna žrtava. U nedavnom

A ako je vjerovati Čevatu Yerliju, bit će to posjet New Yorku kakav do sada nismo vidjeli ni u jednoj igri, ni u filmovima katastrofe. Iako još uvijek nemamo nikakve predodžbe što bi nam urbano apokaliptično okruženje u Crytekovoj igri moglo ponuditi, jer

ispravak na prošli prilog - u igri ćemo ipak igrati kao Nomad, glavni protagonist originala, a ne kao Prophet, koji je odigrao glavnu ulogu u vrlo ranoj verziji kratkog demoa. Organizacija Crynet Systems je, baš kao i mi, zbunjena i Nomada smatra Prophetom jer koristi novi Nanosuit koji mu nije namijenjen, što nije detaljno pojašnjeno, no pretpostavljamo da ćemo se tijekom igre na ovaj ili onaj način domoći Prophetova Nanosuita i tako steći novi, lažni, identitet.

— Crytekovci su potpuno samouvjereni i garantiraju kako će Crysis 2 biti najbolje igranje iskustvo do sada na sve tri platforme —

prilogu u Insideru spomenuli smo moguće lokacije na kojima bi se radnja mogla odvijati, u prvome redu Rio, Tokio i London koje je spomenuo developer, no sada saznajemo kako ćemo se s otoka preseliti na drugi, i to ni više ni manje nego Manhattan.

šumovita i suncem obasjana tropska atmosfera ono je na što smo se do sada navikli kroz Far Cry i Crysis, Čevat garantira da je kompletno okruženje dizajnirano u kontekstu s igračom mehanikom i Nomadovim novim i starim sposobnostima. Odmah jedan



ALIENI Diljem Manhattana nailazit ćemo na alienske drop-podove i anomalije



ARSENAL O oružju također nikakvih informacija, no po slikama se da zaključiti da se ni vozila ni arsenal neće mnogo razlikovati



COVER SYSTEM

je jedan od najistaknutijih noviteta u igračoj mehanici, no pitamo se koliko će biti koristan i zapravo potreban u igri poput Crysisa

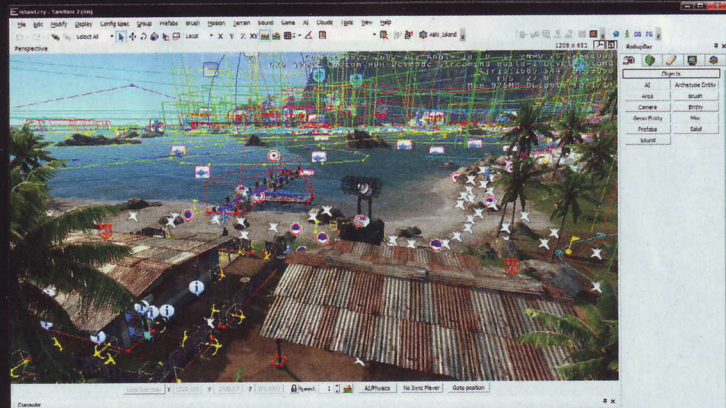
NANOSUIT

Spomenuti Crynet Systems je organizacija / tvrtka koja je proizvela Nanosuit i koja će nam ovoga puta biti dodatna prijetnja uz aliene, baš kao što su to Korejci bili ranije. Još uvijek ne znamo konkretnije detalje

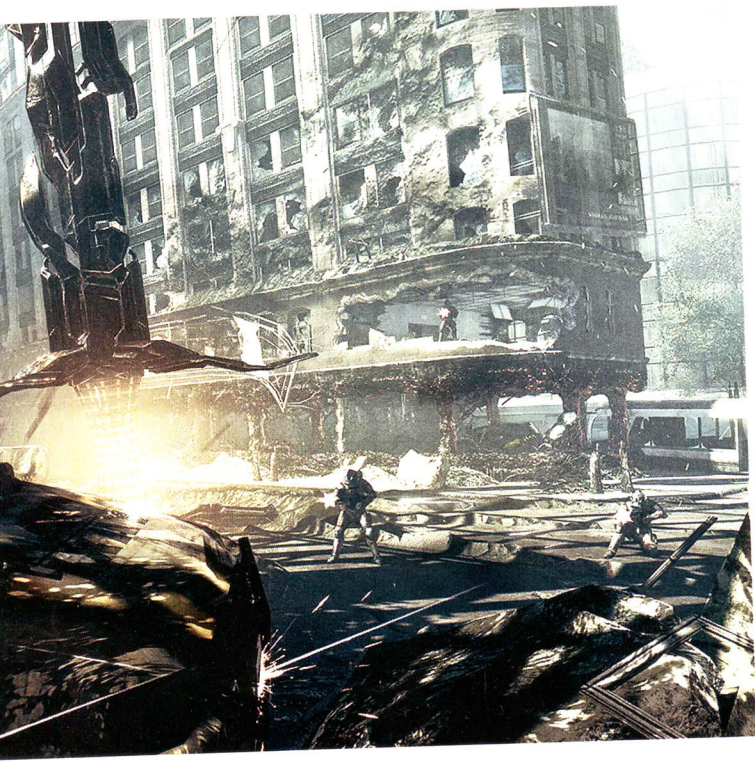
CRYENGINE 3

BEZ IKAKVOG POGOVORA se moramo složiti s crytekovcima koji CryEngine 3 smatraju najnaprednijim engineom, no povijest nas je naučila da prethodne verzije CryEnginea nikada nisu pretjerano podržavali drugi developeri, niti su bile besprijekorne. Podrška za DX10 u Crysisu i Warheadu također je bila razočaravajuća, prije svega zbog Windows Viste i prvih DX10 grafičkih kartica koje su u odnosu na DX9 pokazivale minimalne, u nekim situacijama jedva primjetne vizualne

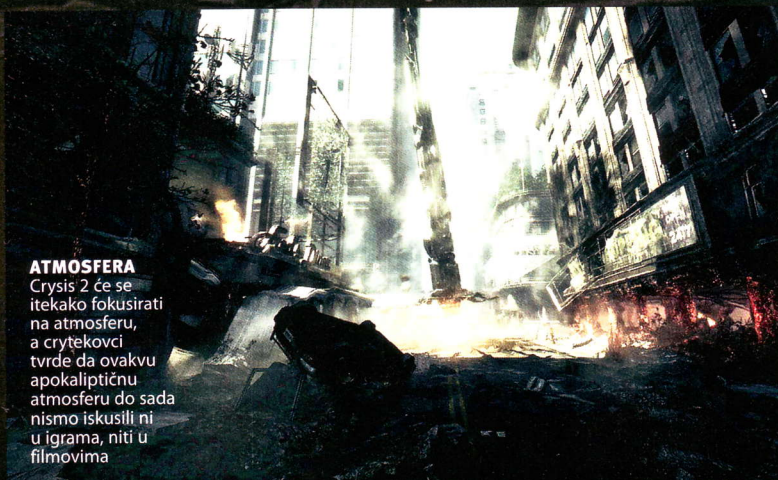
napretke ionako tehnički fascinantnog Crysis. Uz gomilu dinamičkih fizičkih, zvučnih, svjetlosnih i inih efekata, definitivno najimpresivniji aspekt CryEnginea 3 je WYSIWYP (What You See Is What You Play) unutar Sandbox 3 editora, koji funkcionira na sve tri platforme simultano. To u prijevodu znači da dva igrača igru mogu igrati na PlayStationu 3 i Xboxu 360, dok treći na PC-ju pravi izmjene koje se u igrama ove prve dvojice istovremeno pojavljuju.



EDITOR Sandbox 3 i u teoriji djeluje impresivno i jedva čekamo prve proizvode kreativnih modera (na slici stari Sandbox 2)



—Jedan od prvih zadataka Cryteka je programiranje umjetne inteligencije aliena koji su u prethodniku bili vrlo statični i nezainteresirani —



ATMOSFERA
Crysis 2 će se itekako fokusirati na atmosferu, a crytekovci tvrde da ovakvu apokaliptičnu atmosferu do sada nismo iskusili ni u igrama, niti u filmovima



VOZILA Još uvijek nije poznato kakvu će i koliku ulogu odigrati vozila, jer o tome za sada ni riječi iz Cryteka



ULICE MANHATTANA
sada su bojišnice, ali i naše malo osobno igralište koje ćemo biti u stanju demolirati i preurediti po želji

FREE RADICAL

TREĆEG DANA MJESECA veljače Rob Yescombe, scenarist razočaravajuće očajnog Hazea, izjavio je kako je "njemački developer Crytek otkupio studio Free Radical Design", točnije ono što je od prethodno zatvorenog studija ostalo. Crytek je to istoga dana potvrdio, a svi ljubitelji TimeSplittersa i podcijenjenog, no nama veoma dragog, Second Sighta sada veselo mogu očekivati ispunjenje za spomenutu PlayStation 3 ekskluzivu koju želimo zaboraviti. Nakon što je Free Radical "smrznut", studio je ipak zadržao svojih 40-ak zaposlenika, kojima je Crytek pridružio i 20-ak novih ljudi (vjerojatno svojih), preimenovala ga u Crytek UK i zadužio za asistenciju pri razvoju Crysis 2. S obzirom na to da je bila riječ o ulogu većem od 50 milijuna funti, Crytek UK se ove godine seli u nove i veće urede, konstantno se širi i najavljuje samo pozitivne rezultate.



STUDIO NOTTINGHAM Crytek već sada broji oko 600 zaposlenika i brojka se povećava, a sve to zbog 'velikih planova u idućih 5 do 10 godina', kaže Cevat Yerli

o priči - kako je Nomad došao do odijela, zašto ga Crynet System nastoji srediti, te kakve su intrige i zavjere u pitanju - no nekako smo uvjereni da će zaplet ovoga puta biti interesantniji i relevantniji od prijašnjeg. Ali da, kao što rekossmo, riječ je o novoj verziji Nanosuita, originalno i kreativno nazvanoj Nanosuit 2, koja će nam omogućiti korištenje prethodno naučenih specijalnih mogućnosti, no sada uz dodatak nekih novih, unaprijeđenih i prepravljenih starih. Tu se opet vraćamo na temu o okruženju, jer developer ovoga puta nastoji stvoriti osjećaj potrebe za korištenjem određenih sposobnosti Nanosuita ovisno o lokaciji i situaciji u kojoj se Nomad u danom momentu nađe. Manhattan će biti bojno bolje iz kojeg ćemo živu glavu izvući samo u ovom odijelu. Nadamo se da je ovo nagovještaj veće taktičke vrijednosti, koja se u prethodnicima uglavnom svodila na odabir što kreativnijeg i zabavnijeg pristupa konfliktima, bez nekog pretjeranog smisla, pa čak ni potrebe. Najvećim dijelom je superiornost igrača bila zaslužna za takav propust, što je jedan od važnijih elemenata na kojima Crytek marljivo radi. Razvojni tim je svjestan da je umjetna inteligencija protivnika, pogotovo aliena, bila nekonzistentna i vrlo neravnomjerno balansirana. Nanosuit je ovaj put primarno oruđe na koje biste se trebali oslanjati u svakom konfliktu, a taktički mod je velika novost. Pokretanjem moda Tactical display postaje jedan pravi informativni esej koji, nalik onima iz nekih RPG-ova, daje prikaz o predmetima i oružju koje gledamo, o načinu na koji su protivnici ubijeni, ili pak način na koji bi markiranog protivnika bilo najefikasnije lišiti života. Koliko će, i da li će uopće, Tactical usporiti tempo igre, te hoće li prikazane informacije biti od veće važnosti (primjerice, za priču) ili koristi (ako je riječ o specifičnoj misiji), trenutačno ne znamo. Preostale sposobnosti su prepisane iz originala, s tim da su ovoga puta Strength i Speed združeni u Power, dok Infiltration predstavlja stealth (novitet u igri, koji se nadovezuje na nečujno i sporo šuljanje, no o čemu još uvijek ništa konkretnije ne znamo) i otprilike poznati cloak (nevidljivost) koji će, baš kao i posljednji mod Armor (štit) crpiti energiju odijela.

APOKALIPSA Iako su Tokio, Rio, London i ostali veliki gradovi uništeni, Amerikanci iz New Yorka se još uvijek ponosno brane



TECH DEMO

NA NAŠOJ WEB STRANICI (www.gameplay.hr), u videosekciji, možete pogledati vrlo impresivan videotech demoa nove verzije CryEnginea u kojem je jasno vidljiva nevjerovatno napredna tehnologija koja je u stanju prikazati doista fotorealistične efekte svjetla i sjene, odnosno osvjetljenje koje se događa u stvarnome vremenu. Paralelna usporedba upaljenih i ugašenih efekata daje do znanja da se ne radi o kojekakvim neprimjetnim i beskorisnim tehnologijama. Oblik i prezentacija

sjava i reflektiranja svjetlosti ovisit će i o materiji objekta, dok će se sjene realistično stvarati ovisno o položaju objekta, mjestu izvora svjetlosti i refleksiji. Mogli bismo i dalje brujati i pokušavati ukratko opisati kompletan tech demo te vas vjerojatno samo zbuniti, zbog čega preporučujemo da posjetite naš službeni website ili YouTube kanal (www.youtube.com/user/GamePlayMagazine) i vlastitim se očima uvjerite u čari CryEnginea 3 i neskadašnji tehnološki napredak.

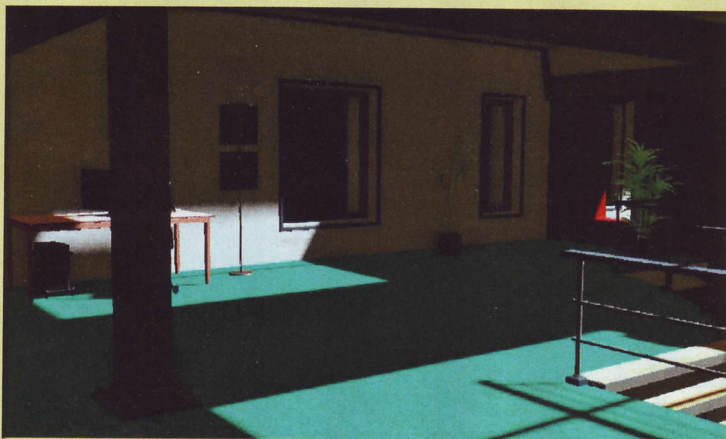
With Light Propagation Volumes



Without Light Propagation Volumes



LIGHT PROPAGATION VOLUMES Još jedan grafičko-tehnički pojam koji ne znamo što točno znači ali u praksi izgleda jako dobro



U STVARNOM VREMENU CryEngine 3 ovu scenu s globalnom iluminacijom renderira u stvarnom vremenu, a rezultat je blizu sceni renderiranoj u programu Mental Ray za što mu treba 45 minuta

RAT NA ULICAMA

I ovaj ćemo put uskočiti na vruće bojno polje i biti između dvije vatre



JOŠ VEĆI AKCIJSKI SPEKTAKL

Mogućnosti Nanosuita 2 nagovještavaju još veću dinamičnost akcije i veći broj opcija prije i unutar svakog konflikta. Primjera radi, kombinacija Infiltrationa i Tacticala potencijalni je raj za sve MGS fanove među nama, jer ovaj potonji poboljšava Nomadov sluh i vid, dok ga primarna namjena Infiltrationa čini nečujnim, kasnije i privremeno

borba je bila interesantna uglavnom protiv većeg broja ljudskih protivnika, budući da su alieni bili vrlo neizazovni i nezainteresirani za našu prisutnost. Ovoga puta, tvrde crytekovci, sve je drukčije. Budući da Crysis 2 još uvijek nismo zaigrali, ni vidjeli u pokretu, zasad ćemo im

— Nove mogućnosti Nanosuita obećavaju veliki napredak na području stealtha i infiltriranja protivničkih baza —

nevidljivim. A kad pomislimo na kombinaciju preostalih sposobnosti, shvatimo zašto Yerli u svim svojim intervjuima Nomada obučenog u Nanosuit smatra superjunakom. Ako smo zbog ičega, osim vizuala, voljeli Crysis, a pogotovo Warhead, onda je to vrlo zabavna i dinamična borba. No

vjerovati kada kažu da će borba biti čak i više dinamična, neusporedivo izazovnija i uzbudljivija, jer ipak su to obećanja koja je realno očekivati od nastavka ovakvog profila, a ne nekakva molyneuxovska nabijavanja. Protivnici će biti mnogo aktivniji i agresivniji, a i Nomad će dobiti neke nove skillove





OPEN WORLD Voljeli bismo znati do koje će mjere sloboda biti prisutna u Crysisu 2, te hoćemo li biti u stanju uskočiti u sva ova vozila



HOPTAMO SE da li ćemo se moći vozikati otvorenim Manhattanom u tradicionalnim newyorškim taksijima

koji bi svaki skok u konflikt trebali učiniti još spektakularnijim. Jedan od takvih primjera je - baš ono što smo i nagovijestili - cover system. Koliko će sustav zaklanjanja biti potreban u ovakvoj igri, te kako će funkcionirati u praksi, još uvijek ne znamo, no samo se nadamo da će biti bolje iskorišten od onog u Killzoneu 2.

OČEKIVANJA

Još uvijek mnogo pitanja visi u zraku. Prije svega nas zanima da li će i do koje granice Crysis 2 ostati open-world igra ili će svi spomenuti igrački noviteti biti podređeni određenim linearnim iskustvima i skriptiranim scenama kako bi u potpunosti došli do izražaja. No opet, sloboda koju nam je original nudio nikada nije bila pretjerano korisna, čisto iz razloga jer smo bez obzira na sve morali pratiti jedan predodređeni zadatak, a

usputno ubijanje kokoši, rakova i obaranje palmi nije aktivnost koja nas je zadržavala više sati. Upravo u tom segmentu Nanosuitova mod Tactical vidimo kao veliku priliku da istraživanje poprimi nekakav smisao, čime bi se omogućila i kvalitetnija interakcija i povezanost s okolinom i pričom. Destrukcija okoliša je vjerojatno najimpresivniji tehnički aspekt prethodnika, koji će se u nastavku transformirati u za sada nešto neviđeno, u pravu evoluciju u koju nitko do sada nije zakoračio, kako tvrdi Nathan Camarillo. Nažalost, to je sve što o tome znamo, iako očekujemo vrhunske efekte eksplozija i još detaljniji model demolanja. Crytekovci tvrde da se PC gameri nemaju čega bojati, te da će Crysis 2 na njihovoj omiljenoj platformi izgledati podjednako impresivno. Ali, dragi crytekovci, nas nije strah toga, nego

još jednog potezanja za novčanik, kao što je slučaj bio i 2007. godine kada smo unaprijeđivali kante samo zbog Crysis-a. Znači li paralelni izlazak na

ikakve pretpostavke i prognoze, jer na Crysis ćemo se opet nabrijati tek onda kad ga isprobamo. Budući da još uvijek nije javno demonstriran, a već ulazimo

— Još uvijek nije poznato do koje će mjere Manhattan biti 'otvoren' i dostupan za istraživanje —

konzole bolju ili slabiju optimiziranost nešto je što nas interesira od prve najave nastavka. Crysis 2 doista izgleda impresivno, kao original svojevremeno, no povedeni tim iskustvom pričekat ćemo još malo prije negoli donesemo

u travanj, sumnjamo u glasnine da ćemo Crysis 2 ugledati na policama već ove godine. Sljedeća nam se čini nekako vjerojatnija, iako ni u to nismo 100 posto sigurni uzimajući u obzir da je igra u ranoj fazi razvoja. **Darko Botić**



GRAFIKA Količina detalja, vizualne 'utegnutosti' i nevjerojatnih svjetlosnih efekata očarava koliko i originalni Crysis tijekom inicijalnih najava



DINAMIKA Crysis-a, a pogotovo Warheada nam se jako dopala, a sudeći po novim Nomadovim sposobnostima i mogućnostima, nastavak bi mogao biti višestruko zabavniji

Insider

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



Games Developers Conference 2010



SONY ISKORISTIO GDC ZA prezentaciju novog kontrolera

Okupljanje proizvođača igara u San Franciscu obilježeno je otkrivanjem detalja o PlayStation Moveu - i brojnim konferencijama na kojima se o poslu kreiranja zabave raspravljalo vrlo ozbiljno

IAKO JE POSLUŽIO za promociju Sonyjeva sustava kontrole, OnLive usluge i donio prvi pogled na neke nove igre, Games Developers Conference zapravo nije marketinški događaj. Uglavnom se sastoji od konferencija na kojima dizajneri, programeri, producenti i drugi kreatori videoigara govore o svom radu, problemima i idejama za koncepte koje će implementirati u igre što tek dolaze.

TKO TO TAMO PRIČA

Tako je Sid Meier, kreator serijala Civilization, svoje predavanje posvetio psihologiji igrača i vlastitim pogreškama u razvoju različitih Civ nastavaka. A mogao je pričati o petom nastavku koji je nedavno

najavljen. Ništa manje značajno nije bilo izlaganje Garetha Davisa (Facebook) o budućnosti socijalnog igranja i tome da će jednog dana sve igre biti tog tipa. Ili ono Yoshija Sakamote (Nintendo) o "usputnim" igrama za DS.

"Iznimno velik broj prezentera i slušatelja na konferencijama vezanim uz mobilno društveno igranje te besplatne igre jasno govore o trendovima u industriji"

TKO JE NAJBOLJI?

Odabir najboljih igara po različitim kriterijima donio je rezultate praktički jednake onima AIAS-a o kojima čitajte nekoliko stranica dalje



BEST VISUAL ARTS

Govornike bismo mogli dugo nabrajati jer na GDC-u ih je ove godine bilo čak 722, u 466 predavanja podijeljenih u nekoliko zasebnih konferencija: GDC Mobile (o igrama za mobilne telefone), iPhone Games, Independent Games, Social & Online Games, Serious Games, AI Summit (o umjetnoj inteligenciji), IGDA Education, GameBeat (o novim tehnologijama), pa čak i Game Localization (o prilagođavanju igara različitim tržištima).





➔ 25 **SOCOM 4: U.S. Navy SEALs**



➔ 26 **Fable III**



➔ 28 **Vanquish**

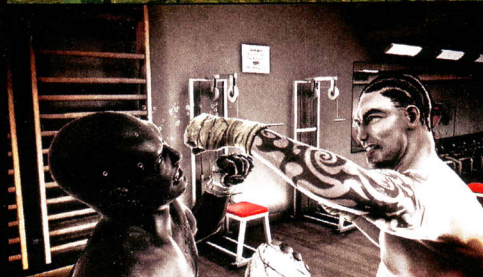
GDC 2010

PlayStation Move - konačno do detalja

NAJAVLJEN NA PROŠLOGODIŠNJEJ sajmu E3, Sonyjev sustav igranja pokretom tek je na GDC-u dobio svoje pravo ime: PlayStation Move. Podsjetimo, sastojat će se od PlayStation Eye kamere (koju možda već imate) i PlayStation Move kontrolera koji na vrhu ima svjetleću kuglu. Stvar funkcionira tako da kamera prati kretanje kugle u tri dimenzije, a dodatni senzor kontrolera prati njegovo nagibanje. Sama kugla mijenja boju, što osigurava precizno prepoznavanje neovisno o razini osvjetljenja. Postoji i dodatak: PlayStation Move sub-kontroler koji na sebi ima tipke koje nedostaju PS Move kontroleru u odnosu na standardni DualShock.

Datum početka prodaje PS Movea još nije određen, a što se tiče cijene, Sony je bio spreman otkriti samo da će paket (kamera + PS Move + sub-kontroler + igra) stajati manje od \$100. Naravno, bit će moguće kontrolere kupiti i zasebno.

Podršku za PlayStation Move izrazilo je više od 30 programerskih studija i izdavača, a nudit će je čak i neke igre koje dolaze u prodaju prije samog kontrolera (na primjer, Tiger Woods 11). Kroz demoe nedovršenih igara Sony je pokazao što sve PS Move može; ukratko: sve što i Wiijev Wiimote i još ponešto. Budu li ga kreatori igara znali iskoristiti, svakako će donijeti novu mladost konzoli u kojoj ima još dosta snage. Sada čekamo što će na E3-ju pokazati Microsoft čiji Natal je još uvijek djelomično nepoznat.



KREATIVNI DEMOI

Sony je prikazao nekoliko radnih verzija igara koje će koristiti PlayStation Move. Primjeri uključuju sportske, društvene i tulum igre, napucavanje, tučnjave i još štošta, no najnaprednija primjena PS Movea koju smo vidjeli je u SOCOM-u 4.



JEDNA ILI DVIJE RUKE?

Sub-kontroler neće biti obavezni element jer ga standardni DualShock može u svemu zamijeniti.

GDC 2010

U lipnju se mijenja svijet

IAKO ĆE USLUGA OnLive u prvih godinu do dvije biti ograničena na Sjedinjene Američke Države, konačna najava da će profunkcionirati ovog lipnja vrlo je značajna za igrače širom svijeta. Podsjetimo, radi se o usluzi koja će omogućiti igranje igara putem računala spojenog na internet, pri čemu će se igre vrtjeti na serverima a na ekranima igrača vidjet će se samo grafičko sučelje.

Prema informacijama testera, stvar funkcionira i samo je pitanje ponude igara i cijene ono što stoji između OnLivea i svjetske dominacije. Što se tiče cijene, na GDC-u je objavljeno da će OnLive stajati \$15 mjesečno, na što treba dodati nepoznatu cijenu kupovine i iznajmljivanja igara. No kolika god ona bila, bit će jeftinije od kupovine igre u trgovini (što je dobro za igrače) i neće je biti moguće zaobići nelegalnim putem (što je dobro za izdavače). Jedini koji od OnLivea mogu izgubiti su proizvođači konzola i računalnog hardvera, koji se za sada suzdržavaju od komentara na uslugu i čekaju razvoj događaja.



NOVA PLATFORMA ZA IGROU? Hoće li jednog dana sve igre dolaziti putem usluga tipa OnLive?



NAJPOPULARNIJA PLATFORMA
Igre za iPhone zanimaju toliko ljudi da su dobile vlastitu dvodnevnu konferenciju unutar GDC-a

BEZ NAJAVE SMJENE GENERACIJA

Sve to, ma koliko zanimljivo bilo s teoretske strane, igračima ne znači mnogo. Ili bar ne mnogo više od odabira najbolje igre (većinu nagrada je pokupio Uncharted 2) ili najave nove verzije tehnologije OpenGL

(na kojoj počiva grafički sustav PS3, PSP, Wii, DS, Maca i Unix stroj) - dobrodošla informacija, no ništa posebno. Jedini stvarno značajni novi hardver o kojem se govorilo bio je PlayStation Move (vidi okvir). O Natalu nitko nije imao ništa pozitivno reći, a Nintendoovi predstavnici u potpunosti su odbijali razgovor o nasljedniku Wii konzole.

HITOVCI NA KAPALJKU

Ni što se novih igara tiče nije bilo mnogo bolje - većih imena najavljeno je tek nekoliko, među kojima možda najznačajniji Deus Ex: Human Revolution. Prikazane su, doduše, igre najavljene prije GDC-a, koje do sada nismo

"Games Developers Conference potaknuo je naše nade da će E3 ovog ljeta donijeti mnogo noviteta"



SASVIM OZBILJNO
Kako igrati spriječiti širenje HIV-a ili pomoći djeci da smršave neke su od tema konferencije Serious Games

imali prilike vidjeti, kao što su Lara Croft and the Guardian of Light ili Tiger Woods 11, Civilization V i True Crime. O njima više čitajte na sljedećim stranicama. Ipak, za najavu blockbustera koji bi trebali iznijeti sljedeću blagdansku sezonu, morat ćemo pričekati E3.

Ukratko, Games Developers Conference od ključnih je novih informacija donio malo, no mnogo toga što je na njemu rečeno utjecat će na izradu brojnih igara koje ćemo igrati ove godine, ali i u godinama koje dolaze.



VIŠE NISU RIJETKOST
Ne samo da se sve više žena igra, nego ih je među kreatorima igara toliko da to uopće nije vijest

Civilization V

[PC]

'Još samo jedan krug' najesen!

Jesen stiže, ja se ne oženih, po peti put

TE SU MI rekli da je jesen došla i prošla, a zima je nekako na izmaku, no brojni ljubitelji najpopularnije strategije Sida Meiera sigurno neće imati ništa protiv ako u prvom pogledu kroz prozor nakon "još samo jednog kruga" koji je počeo na jesen, lišće već počinje pupati. Sid najavljuje dobre vijesti - već je pet godina prošlo od zadnjeg nastavka na PC-ju pa je red da se ideje te iskustva iz pojednostavnjenog Civilization Revolutiona za konzole zbroje i unaprijeđe. Novi se nastavak na PC-ju radi i u novom engineu, a jedna od većih novosti je da zemljište koje je do sada bilo prekriveno mrežom kvadrata postaje podijeljeno na šesterokute. Nije kozmetika, jer uz

Sidove naznake kako se jedinice više neće moći gomilati u armije i pogled na nekoliko slika koje su procurile pokazuje da borba sada postaje malo zahtjevnija, kao u dobrom starom Panzer Generalu. Od ostalih novosti nećemo izdvajati nove mogućnosti diplomacije, jer to slušamo najavom svakog nastavka ovakvih strategija, no zgodne su mogućnosti udruživanja radi razvijanja tehnologija, kao i pojava gradova-država koji sami razvijaju tehnologije (čak i barbarski gradovi!). Uz brojne online mogućnosti, igra će automatski downloadati i mape koje su napravili mnogobrojni moderi entuzijasti i obilježavati najpopularnije. Jesen, dakle, bez svatova, samo uz Civilizaciju. (dr)

NA ŠEST DIJELOVA Polja su sada heksagonalna, a ne više kvadratna



NEUGODNO Rat, tratarat, u kojem će važan biti dobar raspored jedinica



STRIJELCI ĆE POKRIVATI i udaljenija polja, što im daje novi značaj



GRAD POD OPSADOM A strijelci na brdu. Ovdje ispaljivanje piceka na okupatora neće pomoći.



NOVI ENGINE i novi izgled. Nadamo se da će brzina izvođenja biti primjerena i bez isključivanja blještavih detalja.



PRATITE NAS I NA:

Twitter - www.twitter.com/GPinfoFacebook - www.facebook.com/gameplay.hr

Lara Croft and the Guardian of Light

[PS3 / X360 / PC]

Nešto arkadno, nešto sasvim drugo

Prvi Tomb Raider koji to zapravo nije

LARA I TOTEĆ Oba će lika imati karakteristične osobine i specifična oružja



OK, ZAMISLITE SI da igrate Tomb Raider, ali iz izometrijske perspektive, kao akcijski platformer, s naglaskom na kooperativnu igru. Ako jeste, slika koju pred sobom imate je vrlo vjerojatno prilično bliska onome što nam Crystal Dynamics sprema, i to u obliku downloadable igre za PSN, Live i PC. U ovoj će se Larinoj avanturi pridružiti Totec iz plemena Maja, s tipičnom tombraderovskom radnjom o potrazi za mističnim artefaktima, koja se odvija u 1980-ima. A kad smo već kod osamdesetih, Guardian of Light će se držati klasičnog akcijsko-pucačko-platformerskog stila igranja, s tim da će se Lara služiti svojim prepoznatljivim dvostrukim pištoljima, dok će Totec bacati koplja. No koplje će koristiti i pri asistiranju Lari u prelasku određenih prepreka, dok će Lara uslugu uzvraćati kukom za hvatanje. Očekuje nas nekoliko drugih sličnih kooperativnih poteza, mnogo protivnika, mnogo akcije i mnogo tipičnih platformerskih prepreka. Lara Croft and the Guardian of Light u prodaju stiže već ovog ljeta, po teoretski vrlo prihvatljivoj cijeni od 15\$.



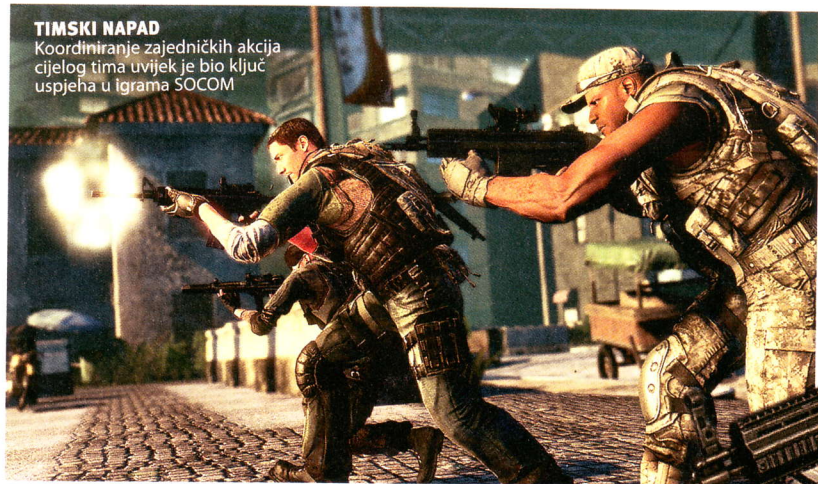
KLASIKA Naizgled klasična Larina igra, s dodatkom perverzno domoroca koji je odmjera



COOP Kooperativno surađivanje radi prelaska tradicionalnih 'tombraderovskih' prepreka

TIMSKI NAPAD

Koordiniranje zajedničkih akcija cijelog tima uvijek je bio ključ uspjeha u igrama SOCOM



PS MOVE U RUKAMA ISKUSNIH KOMANDOSA

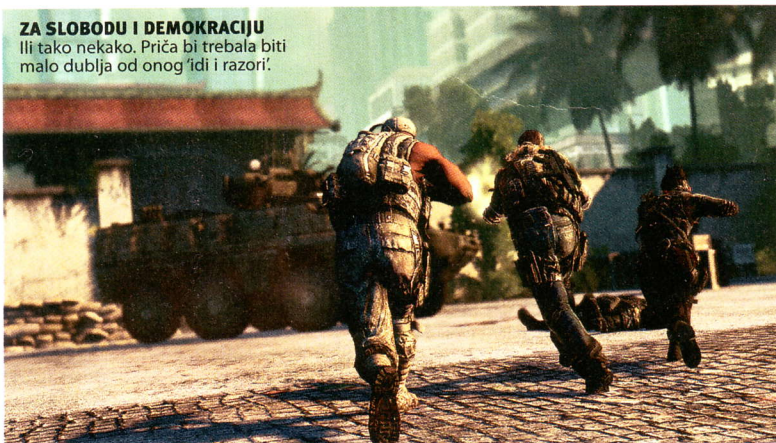
Prvi Zipperov SOCOM na PlayStationu 3

NOVI NASTAVAK TAKTIČKE pucačine Zipper Interactivea jedna je od rijetkih igara najavljenih za PlayStation Move koja će zanimati takozvane "hard core" igrače. To jest, one koji s prijezirom odmahuju rukom na EyePet ili Move Party. SOCOM 4 klasični je nastavak serijala koji donosi "ozbiljno" napucavanje u južnoj Aziji, gdje će se "tuljani" boriti protiv revolucionarnih snaga misteriozne organizacije Naga. Priča će započeti vojnim udarom, no peteročlani tim specijalaca uskoro će otkriti da iza toga ima još nešto... Ono čega svakako ima bit će borbe u gustim džunglama, ali i razrušenim urbanim lokacijama kroz koje ćemo se prikradati i neprimijećeni zauzimati ključne lokacije - ili uz podršku zračnog napada koji sami prizovemo jurišati na brojčano nadmoćne protivnike pucajući iz svih oružja. Ipak, SOCOM 4 nikako neće biti čistokrvna pucačina jer velik će značaj imati i izdavanje zapovijedi vašem timu. Ono se može izvoditi u tijeku akcije, ali i

u komandnom načinu igre koji usporava borbu i daje vam priliku da definirate kompleksnije komande - na primjer koristeći PlayStation Move. Njime će se, naime, moći precizno uputiti suborce koju lokaciju zauzeti ili koju poziciju napasti. Osim toga, kretnje Movea bit će iskorištene za bacanje granata ili tiho onesposobljavanje protivnika sleđa. Naravno, ključna uloga bit će precizno ciljanje i okretanje lika, gdje Move funkcionira poput kombinacije Wiimote + Nunchuck pri igranju nekog FPS-a na Wiiju. Ta usporedba baš i ne stoji u potpunosti jer uočili smo zgodnu specifičnost: kad Wiimote pomaknete toliko na lijevu ili desnu stranu da nije usmjeren u ekran, lik se prestane okretati, jer više nema kontakta između Wiimotea i senzorske šipke. No kad Move maknete lijevo ili desno od ekrana, kamera ga i dalje prati i vaš lik nastavi se okretati, samo što više na ekranu nema nišana kojim ciljate. Zanimljivo. (bj)

ZA SLOBODU I DEMOKRACIJU

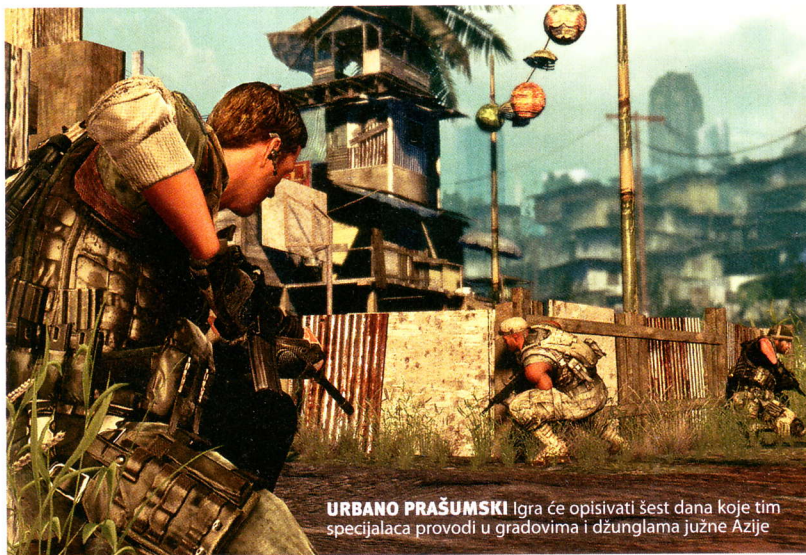
Ili tako nekako. Priča bi trebala biti malo dublja od onog 'idi i razori'!

**ONI DOLAZE**

Osim samostalne kampanje SOCOM 4 nudit će i mrežnu igru do 32 igrača odjednom

**MISTERIOZNA KOREJKA**

Djevojka na lijevoj strani zove se 'četrdeset-pet' i važan je lik u priči



URBANO PRAŠUMSKI Igra će opisivati šest dana koje tim specijalaca provodi u gradovima i džunglama južne Azije

Molyneux se ponovo bacio na eksperimentiranje

Fable III

Novi nastavak serijala nije više RPG?

KAD JE PRIJE nekoliko mjeseci Peter Molyneux, kreator i jedan od glavnih dizajnera Fablea III, dao naslutiti kako ima "šokantne" vijesti za sve hardcore fanove serijala Fable, nitko iz prve nije uspio pogoditi o čemu se zapravo radi. No nakon prvog prikaza te kasnije detaljnih razjašnjenja na GDC-u u San Franciscu stvari su mnogo jasnije. Fable III više nije roleplaying igra. U svakom slučaju ne u onom vrlo uskom i klasičnom smislu. Molyneux i ekipa tvrde kako je novi Fable čistokrvna akcijska avantura...



BEZ KLASIČNOG SUČELJA

JEDAN OD NIZ MOLYNEUXOVIH zanimljivih eksperimenata koji će se pojaviti u Fableu III odnosi se na totalni redizajn sučelja. Klasično 2D sučelje potpuno je uklonjeno.



JOŠ VIŠE AKCIJE

SUSTAV BORBE JE još jedan evolucijski korak u odnosu na Fable II. To zapravo znači da je sve još više orijentirano na čistu akciju i što veći broj neprekidnih kombinacija udaraca, paljbe i korištenja čarolija. Kao uzor za tako prerađeni sustav dizajnerima iz Lionheada poslužile su razne moderne borilačke igre.

INDUSTRIJALIZACIJA

SVIJET U FABLEU III pretvorio se iz klasičnog bajkovitog fantastičnog okruženja u tehnološki nešto napredniju varijantu. Industrijalizacija je dosegla Albion i to će se osjetiti kako vizualno u dizajnu lokacija i odjeće likova tako i vrlo opipljivo kroz mehaniku igre.

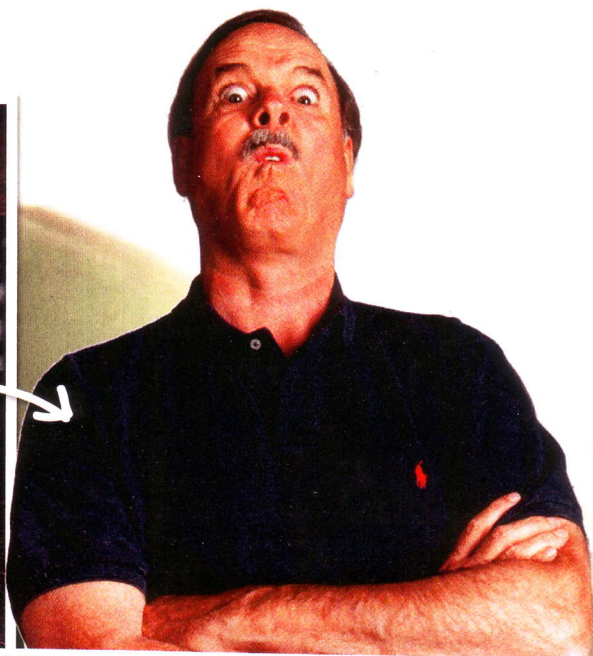
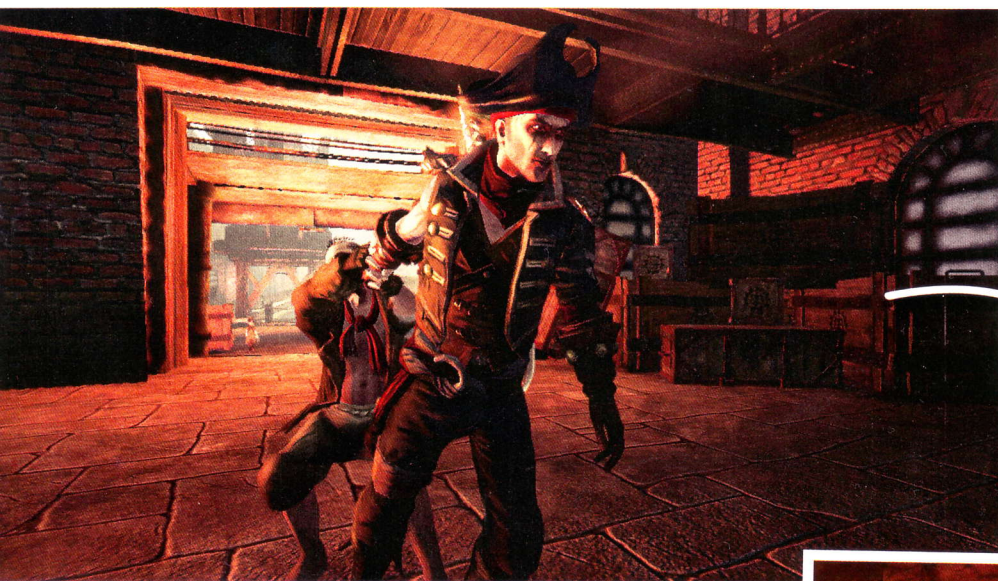


AKCIJSKA AVANTURA ILI RPG?

PRVA MOLYNEUXOVA IZJAVA kako Fable III više nije RPG zapravo je inicijalno krivo protumačena. Sva osnovna obilježja serijala Fable su zadržana. No u trojci su još više zamaskirana i učinjena prihvatljivijima širem krugu igrača koje ne zanimaju neki duboki detalji. Kako sami dizajneri Fablea III vole reći, ovo je prije svega epska akcijska avantura a tek onda sve drugo.

VAŠ BATLER JOHN CLEESE

ZAMJENA ZA STARO sučelje i zapravo vaš glavni način interakcije s brojnim sustavima igre bit će izvedeni kroz komunikaciju s likom vašeg osobnog batlera. Njemu je glas i profinjenu komičnu notu dao izvršni John Cleese, legendarni montypythonovac. On će vas usmjeravati u posebnim odajama kroz virtualno sučelje u obliku posebnih prostorija kojima će vaš lik moći šetati i kroz interakciju s objektima izvršavati željene promjene i slično.



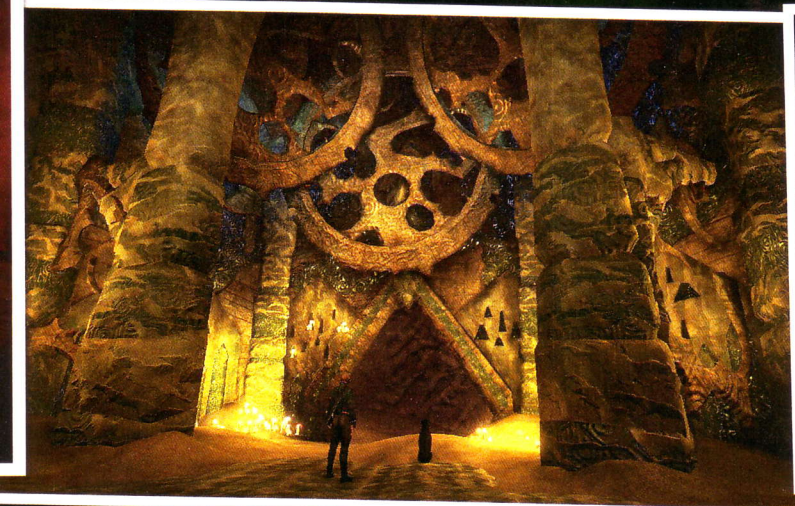
KRALJ NA KRALJICU

EKIPA IZ LIONHEADA, zajedno s Molyneuxom, čak i na GDC-u je odbijala otkrivati nove detalje o drugoj polovini igre u kojoj ćete imati ulogu apsolutnog vladara. Jedino su čvrsto dali do znanja kako su nagađanja da će time Fable III postati svojevrsni RTS potpuno promašena te da im je jedini cilj postići kod svih igrača osjećaj totalne moći i kontrole nad životima vaših podanika.



PRIČAM TI PRIČU

MOLYNEUX JE NA GDC-u potvrdio kako su ostali pri svom inicijalnom konceptu priče Fablea III. Prvu polovinu igre organizirat ćete i skupljati saveznike za svrgavanje trenutnog vladara, dok ćete u drugoj polovini vi sami postati vladar i odlučivati o budućnosti kraljevstva i vaših podanika.



AURORA

NOVI GOLEMI KONTINENT na kojem će se događati Fable III je Aurora. Nešto je manji od Albiona, no ugodajem, kulturom i lokalnim stanovništvom značajno drukčiji. Neproverene glasine tvrde kako ćete već na početku igre u potrazi za saveznicima za ustanak protiv kralja dobar dio vremena provesti upravo na Aurori.



ŽIVA KARTA

NAMA OSOBNO JEDAN od najinteresantnijih novih elemenata igre, a koji će vam vjerojatno omogućiti znatno lakše vladanje kraljevstvom, jest "živa" karta čitavog virtualnog svijeta. Njoj ćete moći pristupiti direktno iz svojeg dvorca i preko nje u stvarnom vremenu pratiti važna zbivanja te kretanje podanika.



Damir Đurović

SWTOR najveća igra svih vremena?

Procjene o veličini Star Wars: The Old Republica, prvog BioWareova MMORPG-a, rastu iz dana u dan. Najnovije izjave vodećih dizajnera iz BioWarea govore o tome da je projekt toliko velik da kada se zbroje apsolutno svi njihovi dosadašnji naslovi (serijal Baldur's Gate, Neverwinter Nights, serijal Mass Effect, Knights of The Old Republic i Jade Empire), SWTOR ih još uvijek debelo premašuje. Kad se na kraju podvuče crta, to će vjerojatno značiti kako će SWTOR biti jedna od najskupljih, ako ne i najskuplja igra svih vremena.



Project E:st

VOĐENI IDEJOM DA naprave ponajprije vizualno impresivan MMO naslov, NHN Corporation i Polygon Games licencirali su CryEngine 2 grafički pokretač za svoj novi projekt azijske tematike. Podsjetimo kako se upravo taj engine koristio za tehnički vrhunske vizuale Crysis 2, što bi u kombinaciji sa zanimljivim art izričajem Projecta E:st moglo dovesti do stvaranja osvježavajućeg MMORPG-a.



Forsaken World

NOVI "BESPLATAN" MMORPG kreatora Perfect Worlda kasnije tijekom godine stiže na PC računala. Ovaj put "originalnoga" imena Forsaken World pokušat će nešto drukčijim vizualnim stilom i znatno razrađenijim virtualnim svijetom i pričom privući mnogo veći broj igrača!



Vanquish [PS3 / X360]

Nova igra kreatora Resident Evila

A u produkciji studija koji je radio Bayonettu

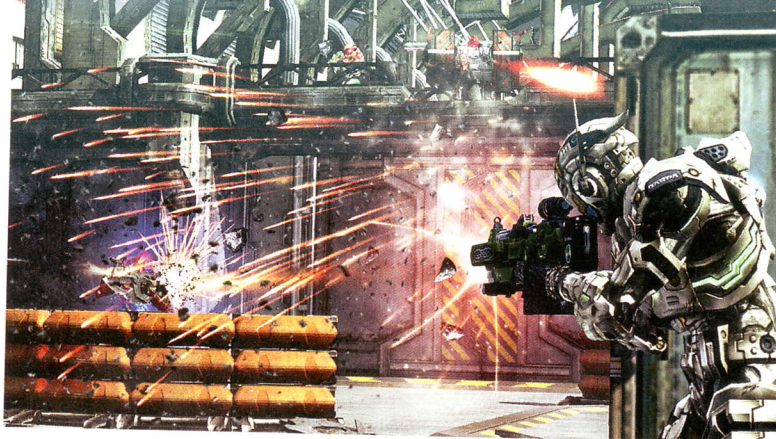
KAD KREATIVNE SNAGE udruže Shinji Mikami (Resident Evil) i Atsushi Inaba (God Hand, Okami, Viewtiful Joe), znamo da će se raditi o nečem izvanserijskom, čak i ako je riječ o na prvi pogled standardnoj pucačini. O priči za sada znamo da prikazuje sukob Ruije i Amerike, ali i to da u borbi s jedne strane sudjeluju armije robota a s druge naš heroj po imenu Gideon, neočekivano mobilan u zaštitnom odijelu koje podsjeća na spoj onih iz Haloa i Dead Spacea.

Sama igra ponajbolje se može opisati kao "futuristički God of War". Neprijatelji su sa svih strana a Gideon ih razara različitim oblicima u koje se njegovo oružje može transformirati nakon što pokupite nadogradnje iz okolnih sanduka. Korištenjem zaklona služe se i on i oni, no Gideon na raspolaganju ima i brzo klizanje na koljenima odijela koje omogućuje da dojuri do protivnika i izbliza ih "počisti" pljucom.

Kod velikih to ne pali, ali zato pali izmicanje od napada,

gađanje osjetljivog mjesta na oklopu i animirane sekvence isprekidane pritiscima na tipke - ponovo kao God of War. Doduše, Gideon u borbi nije sam, a ako mu suborci padnu, može ih i izliječiti, no osjećaj epske borbe i vrhunski vizualni efekti omogućuju da se između dviju igara povuku jasne paralele. I što je loše u tome? (bj)

ZIG GLAVU ČUVA
Auto znaju i protivnici



STAKLO NA USTIMA
Služi da u trenucima predaba Gideon može pušiti a da ne skida kacigu. Zaista.



BLISKI SUSRET Boj ne bije svijetlo oružje. Ma, bije, ali biju i šake.



SVEMIRSKA OPERA U punom smislu. Epsko, atraktivno, uzbudljivo. Mi bismo igrali!

GP flash!

Codemasters je konačno objavio datum izlaska njihove prve nextgen simulacije utrivanja formule jedan. F1 2010 tako možemo očekivati u trgovinama u rujnu ove godine.



Pure Football



MULTIPLAYER Maksimalno četiri igrača istovremeno moći će igrati u online tekmama



[PS3 / X360 / PC]

NOGOMET kako ga doživljava UBISOFT

Bez suca, na livadi, s petoricom u jednom timu

DUGO SE OČEKIVALA potvrda glasine da Ubisoft želi preuzeti dio tržišta Electronic Artsa i Konamiju i to se konačno ostvarilo. Pure Football naziv je nogometne igre, sad i službeno najavljene, koja ipak nije ono što su mnogi očekivali - klasična simulacija. Baš naprotiv, Pure Football trebao bi pružiti nogometni doživljaj izvan nogometnih stadiona, na livadi i bez sudaca. Pomalo karikaturni vizualni prikaz najavljuje stil igranja sličan serijalu Street,

KAMERA Umjesto klasičnog pogleda sa strane terena, Pure Football koristi kameru iznad ramena igrača

s naglašenim driblinzima, fizičkim kontaktima, šutovima i sl. Položaj kamere iza leđa igrača i zvučni efekti trebali bi dodatno povećati adrenalin pri igranju utakmica 5 protiv 5, koliko je maksimalno igrača na terenu. Iako drukčiji, grafički prikaz ipak vrlo jasno ocrtava lica poznatih igrača, njih 230 koliko će ih ukupno biti u 17 internacionalnih ekipa zajedno sa 17 legendarnih igrača. S druge strane, moguće je i kreiranje vlastitog igrača kojeg se može razviti kroz igranje misija. S tim igračem bit će moguće i igranje turnira koji počinju uskoro - već u svibnju! Potvrdu rada Ubisofta na nogometnoj igri čekali smo dugo, no samu igru, izgleda, nećemo. (dz)

Nintendo Media Summit 2010



NAPUCAJ ME NJEŽNO

Novi nastavak Sin And Punishmenta dolazi u Europu sa samo šest mjeseci zakašnjenja za japanskom verzijom. Prvi je kasnio sedam godina.



LOPTANJE S RAZLIKOM

Zanimljivi FlingSmash izgleda vrlo simpatično i ne možemo dočekati da ga isprobamo



BESPLATNO U BOJ

Sve su Wii igre do sada nudile besplatnu mrežnu igru, pa nam nije jasno zašto to Nintendo baš kod Monster Huntera Tri posebno naglašava



DEVETI STIŽE TIJEKOM LJETA

Dragon Quest IX u Japanu je povećao prodaju DSi-a za 150 posto, no naš je dojam da bi promjenama mogao iznenaditi iskusne poznavatelje serijala

Datumi i informacije o Wii i DS naslovima za prvu polovinu 2010.

NAKON DUGE NEIZVJESNOSTI, Nintendo je krajem veljače održao prezentaciju za novinare na kojoj je objavio datume izlaska željno očekivanih naslova, ali i prikazao nekoliko zanimljivih igara koje uskoro izlaze. Najvažniji su svakako datumi za Super Mario Galaxy 2 (11. lipnja) i Metroid: Other M (treći kvartal 2010.). Nažalost, o novom nastavku serijala Zelda ni riječi.

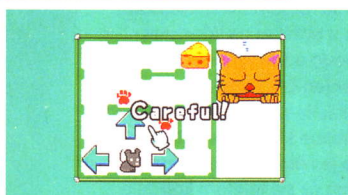
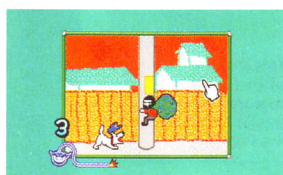
No zato je potvrđeno da Monster Hunter Tri u Europu stiže 23. travnja i da će mrežno igranje biti besplatno a igra će podržavati razmjenjivanje tekstualnih poruka te razgovor uz korištenje Wii Speaka. Objavljeno je i da RPG Dragon Quest IX: Sentinels, nakon 4,15 milijuna prodanih primjeraka u Japanu, u Europu dolazi tijekom ljeta, a također

nakon priličnog uspjeha u Japanu, 7. svibnja stiže nam pucačina Sin and Punishment: Successor of the Skies.

Ono što do sada nismo bili vidjeli jest zanimljivi FlingSmash, koji za Wii izlazi ovog ljeta. Radi se o svojevrsnoj kombinacija tenisa i flipera koja izgleda jako zanimljivo a igriva je samo uz korištenje dodatka Wii MotionPlus. Prikazan je i novi DSi XL o kojem više čitajte u rubrici Hardware, a na njemu je demonstrirana igra WarioWare: Do It Yourself koja će u paketu s WiiWare naslovom WarioWare: D.I.Y. Showcase omogućiti vlastoručno kreiranje mini igara u luckastom WarioWare okruženju. Da podsjetimo, DSiXL je, dok ovo čitate, već u prodaji a WarioWare dolazi 30. travnja. (bj)



5.



SAM SVOJ MAJSTOR

Kreirajte mini igre na DS-u i igrajte ih na velikom ekranu Wiija pomoću igara WarioWare: D.I.Y. i WarioWare: D.I.Y. Showcase

4.

"Corporate coinments"

Berislav Jozic

Uncharted 2 osvojio AIAS



ACADEMY OF
INTERACTIVE
ARTS & SCIENCES

NA KONFERENCIJI D.I.C.E., koja svake godine u organizaciji američke Akademije interaktivnih znanosti i umjetnosti (Academy of Interactive Arts & Sciences) okuplja brojne sudionike u izradi videoigara, sredinom veljače održan je odabir najboljih igara izišli u 2009. - popularni AIAS (Annual Interactive Achievement Awards - Godišnja nagrada za interaktivna postignuća).

Prema mišljenju članova Akademije najbolja igra prošle godine bio je Uncharted 2: Among Thieves. On je pokupio brojne nagrade, među kojima i onu za igru i avanturu godine, te za najbolju animaciju, režiju, grafiku, priču, vizualni doživljaj, zvuk, originalnu glazbu i igrivost. Ukupno deset komada. Znatno lošije, iako još uvijek izvrsno, prošao je Batman: Arkham Asylum, proglašen najbolje dizajniranom igrom te igrom s najbolje prilagođenom pričom i najboljim likom (Jokerom). Scribblenauts je pokupio naslov najbolje prijenosne igre i najveće inovacije, Call of Duty: Modern Warfare 2 proglašen je akcijskom i mrežnom igrom godine, a Brütal Legend pohvaljen za najbolju glazbu i proglašen strategijom godine (što pokazuje koliko je 2009. bila loša za taj žanr).

Proglašeni su još najbolji RPG (Dragon Age: Origins), utrka (Forza Motorsport 3), tučnjava (Street Fighter IV) i sportska igra godine (FIFA Soccer 10), a čak su i igre za "ne-igrače" dobile svoje šampione: Farmville (društvena igra godine), Flower (usputna igra godine) i The Beatles: Rock Band, koji je proglašen za obiteljsku igru godine. Što reći nego: želite li se smatrati kompletnim igračem, sebi dugujete da svaku spomenutu igru barem isprobate.



I DALJE ODUŠEVLJAVA Nakon GamePlayeva izbora za igru godine, sada je to potvrdio i AIAS - no Uncharted 2 je i dalje svjež uz stalno nove sadržaje dostupne preko PSN-a

Windows Phone 7 Series



MICROSOFT SE suprotstavlja iPhoneu?

Windows Phone 7 spaja Xbox Live i Zune u mobilnom telefonu

SADRŽAJNI CENTRI Sučelje će biti organizirano oko centara (eng. hub) za druženje, igranje, posao i multimediju

PREDSTAVLJEN U BARCELONI

na svjetskom kongresu modernih tehnologija, Windows Phone 7 nije mobilni telefon - nego operativni sustav za njih. Počivat će na sučelju osjetljivom na dodir pri čemu će ekran biti podijeljen na "živa polja" (eng. live tiles) u kojima će "stanovati" aplikacije. Sustav će objedinjavati pristup multimedijским sadržajima, igranje igara, poslovne aplikacije i pristup internetu te nuditi kupnju sadržaja putem Xbox Live i Zune digitalnih trgovina. Integracija s Xbox Liveom omogućit će pristup vašem korisničkom računu i komuniciranje s prijateljima koji igraju Xbox 360, kao i igranje nekih igara, a mobilni Office paket nudit će vrlo kvalitetno poslovno okruženje.



PONOSNO PREDSTAVLJEN

Potpredsjednik Microsoftova Windows Phone Management Programa Joe Belfiore pokazuje integraciju Xbox Live i Zune sadržaja u Windows Phone 7

Ukratko, radi se ne samo o značajnom unapređenju u odnosu na Windows Mobile 6.5, nego o tolikoj promjeni da je promijenjen čak i naziv. Loša je vijest da aplikacije Windows Mobile nisu kompatibilne s Windows Phone 7. Promijenjena je i filozofija pristupa licenciranju, pa će svi telefoni koji žele



POČETNI EKRAN Sastavljen je od polja u koja korisnik može instalirati razne aplikacije

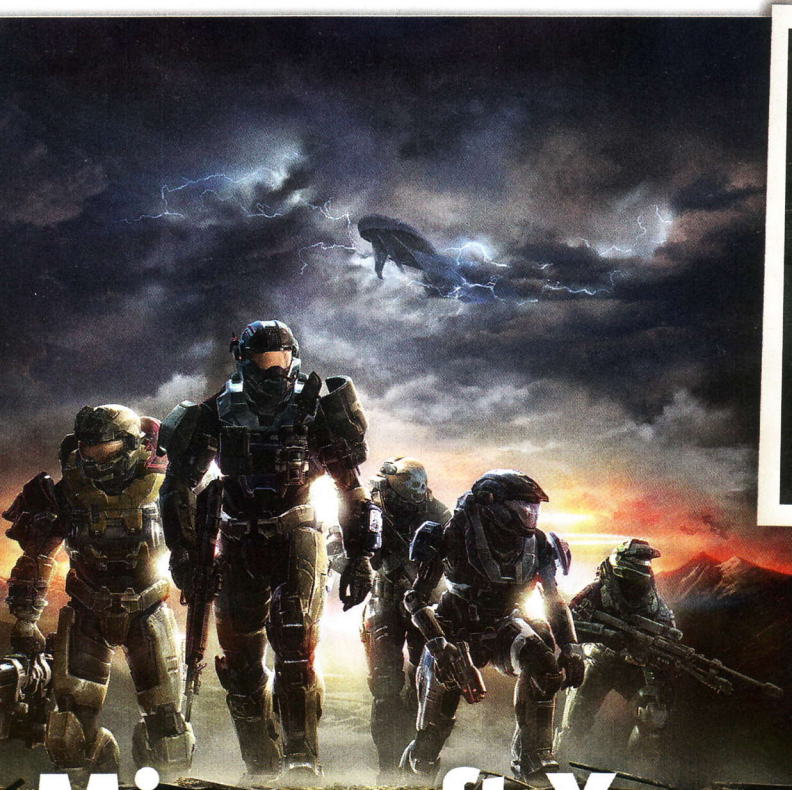


koristiti WP7 morati imati vrlo jasne tehničke karakteristike: ekran osjetljiv na dodir razlučivosti 800 x 400, GPS, FM radio, akcelerometar i 5MP kameru. Postoje i zahtjevi vezani uz procesor i grafički čip, a jedina stvar koju proizvođač može sam odlučiti jest hoće li ugraditi i "pravu" tipkovnicu. Microsoft je propisao da tri tipke ipak moraju postojati, od kojih jedna aktivira njihov pretraživač Bing. Unatoč strogim uvjetima i ograničenju u izgledu sustava koji mora ostati neizmijenjen neovisno o telefonu, podršku za WP7 izrazili su operateri AT & T, Deutsche Telekom AG, Orange, SFR, Sprint, Telecom Italia, Telefónica, Telstra, T-Mobile USA, Verizon Wireless i Vodafone, kao i proizvođači Dell, Garmin-Asus, HTC Corp., HP, LG, Samsung, Sony Ericsson, Toshiba i Qualcomm In. Sad se čeka odgovor Applea čiji iPhone bi također trebao biti značajnije nadograđen prije kraja godine, do kad će telefoni Windows Phone 7 stići na tržište. (bj)



Electronic Arts je najavio skori izlazak novog DLC-a i prvog koji se plaća. Zove se Kasumi's Stolen Memory i donosi novog lika te nekoliko novih questova.





Microsoft X10

Microsoftov najavio svoju proljetnu kolekciju

PROIZVOĐAČ XBOXA JE SA samostalnim predstavljanjem igara prestao 2006. godine, kada je među ostalim prvi put najavljen i Splinter Cell: Conviction. Ista igra je prikazana i početkom veljače ove godine u San Franciscu te je potvrđeno da u Europi izlazi 16. travnja. Microsoft je, naime, na događanju pod nazivom X10 novinarima otkrio detalje o igrama koje ćemo na njegovim platformama igrati ove godine. Naravno, ako ne dođe do

odgoda, po kojima je poznat i Alan Wake, još jedna od igara prikazanih na X10. No ne bi smjelo jer psihološki triler najavljen je za 21. svibnja, a Halo: Reach pak početkom istog mjeseca počinje s beta testom dostupnim vlasnicima igre Halo 3: ODST. Kad smo kod nastavaka, spomenimo i Crackdown 2, za koji nije potvrđen datum izlaska, ali jest da će igra biti ludo atraktivna. Baš kao i Dead Rising 2, čiji će izlazak u kolovozu biti pripremljen



SPLINTER CELL: CONVICTION

Od 16. travnja. Uvjereni smo da ovaj put neće zakasnuti

posebnom epizodom priče Dead Rising 2: CASE ZERO koju ćemo skinuti s Xbox Livea. A Xbox Live ekskluzivu dobit će i Call of Duty: Modern Warfare 2, za koji će prvi paket s dodatnim sadržajem biti objavljen tim putem - prije nego bude dostupan vlasnicima PC-ja. Uz mrežnu uslugu Game Room koja starta u ožujku i omogućava igranje retro igara, predstavljeno je još nekoliko Xbox Live naslova, kao što su akcijska strategija Toy Soldiers (već u prodaji),

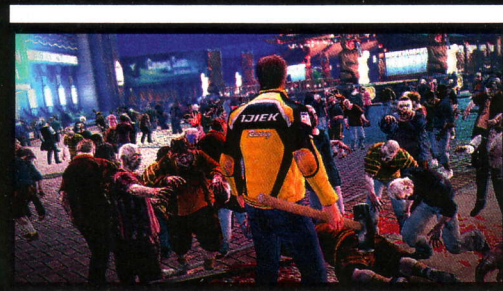
kultni FPS Perfect Dark (17. ožujka) i brzo napucavanje Scrap Metal (u ožujku). Dodajmo i spominjanje velikih i dobro poznatih hitova kao što su Final Fantasy XIII (recenzija u ovom broju), Fable III (više na idućim stranicama GamePlaya), Lost Planet 2 (potvrđen za 18. svibnja u Europi) i Left 4 Dead 2: The Passing (krajem ožujka), i možemo reći da će ove godine vlasnici Xboxa 360 biti prilično zadovoljni. Ali o Natalu ni riječi. Microsoft kaže da čuva informacije za E3. (bj)



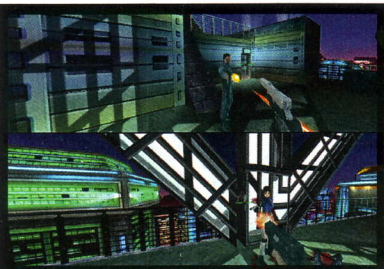
ALAN WAKE Remedy tvrdi da od PC verzije neće biti ništa te da su se u potpunosti fokusirali na dovršavanje igre kako bi se izdala na vrijeme, 21. svibnja. U što se ne bi baš kladili jer je upravo na taj dan, po novom, predviđen izlazak Red Dead Redemptiona.



DEAD RISING 2 Privlači nas kombiniranje svakodnevnih predmeta radi razaranja zombija



PERFECT DARK Ako ga niste igrali prije 10 godina na N64, sada iskušajte kultni klasik u osvježenoj izdanju



TOY SOLDIERS Kombinira strategiju i akciju, a osim samostalne kampanje nudi i razne načine igre za više igrača



Veličina je važna

NINTENDO DSi XL

Pripremite se iskusiti svoje omiljene Nintendo DS naslove kako još nikada niste - u velikom stilu! Doslovno. Nintendo DSi odsad dolazi i u XL pakiranju! Najvažnija značajka Nintendo DSi XL konzole svakako su dva zaslona od 4.2 inča, što je 93% više u odnosu na zaslone DS Lite sustava. Akcija će sada iskakati sa ekrana! Doživite svijet New Super Mario Brosa u novom svijetlu ili zavoje i okrete Mario Karta na sasvim novi način. S pomoću novog, povećanog stylusa nalik na kemijsku olovku, imat ćete bolju i precizniju kontrolu nad igračkim mehanikama, pa ćete sada, primjerice, moći lakše hvatati Pokemone ili recimo upravljati Linkom u njegovim pustolovinama. Širi kut pogleda također omogućuje uživanje u igrama s obitelji i prijateljima, jer je sada lakše pratiti zbivanja na zaslonu većem broju igrača i promatrača. Nova konzola dolazi s dvije igre odnosno programa - "Dr Kawashima's Little Bit of Brain Training: Arts Edition" i "Dictionary 6 in 1 with Camera Function" pa ćete odmah moći vidjeti prednosti velikih zaslona, a tu je i Nintendo DSi internetski preglednik koji će vam omogućiti pristup internetskim sadržajima putem Wi-Fi veze. Također valja istaknuti da Nintendo DSi XL posjeduje sve značajke originalne Nintendo DSi konzole, od mogućnosti preuzimanja igara preko Nintendo DSi Shopa pa do fotografiranja i obrade fotografija ili uživanja u glazbi. Sve što ste voljeli kod Nintendo DSi i dalje je ovdje, ali povećano, poboljšano i usavršeno. A da biste na najbolji način iskusili te pozitivne promjene, najbolje je da uzmete Nintendo DSi XL u ruke i zaigrate neki omiljeni naslov. Naposljetku - veličina je važna!



Nintendo®



DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING PC / XBOX360

Krajem prošle godine, Dragon Age Origins oduševio je igrače i kritiku, pomaknuo granice fantasy RPG-ova i bio proglašen najboljom RPG igrom godine. Nepunih pola godine kasnije, eto nam i prvog pravog dodatka. Dragon Age Origins - Awakening zadržao je sve adute prethodnika, a ponudit će i pregršt noviteta koji će očarati obožavatelje ove igre, i privući mnoge nove poklonike. Iako morate imati originalnu igru da biste mogli igrati ovaj dodatak, nije nužno da otprije imate stvorenog lika. U Awakening možete krenuti s potpuno novim glavnim likom, ili učitati starog lika iz Originsa. Ovoga ćemo se puta upoznati s pokrajinom Orlais, regijom koja se u Origins samo spominjala. Od noviteta tu su i nove klasne specijalizacije, pa će vaš čarobnjak, ratnik ili lopov uz ranije stečene specijalizacije sada moći dodatno profilirati svoje sposobnosti i postati još svestraniji, opasniji i ubojitiji. Također ćete moći regrutirati nove suborce, koristiti nove čarolije i talente, a tu je i novi zanat, izrada runa, koje će dodatno zaokružiti ranije proizvodne profesije i dati nove strateške i borbene mogućnosti vašim likovima. Ako još niste, provjerite zašto je Dragon Age postavio nove RPG standarde i upoznajte se sa opasnim i predivnim svijetom Sivih Stražara.

JUST CAUSE 2 PC / PS3 / XBOX360

Kada se prije četiri godine pojavio na tržištu, prvi Just Cause redefinirao je pojam *open-ended* odnosno *sandbox* akcije. Drugim riječima, na otoku gdje se radnja odvijala naš je protagonist, super-tajni agent Rico Rodriguez imao potpunu slobodu. A samim time - i vi. Misijske ste mogli završavati na bezbroj načina, neprijateljskim utvrđenjima prilaziti s raznih strana, napadati iz zraka, s mora ili s kopna, birati različite taktike i pristupe, izvoditi smione akrobacije i kombinacije napada koje bi uključivale manevre poput skoka s jurećeg džipa na helikopter, ili obrnuto, ili oboje jedno za drugim. I to je bio tek početak. Just Cause 2 zadržao je taj koncept, i naravno, dodatno ga nadogradio svim igračkim mehanikama koje su u posljednje četiri godine postale tehnički izvedive. Akcija je sada još žešća, kaskaderski potezi koje Rico izvodi još luđi, a njegov arsenal oružja i opreme još svestraniji. Želite li vidjeti kako izgleda James Bond na steroidima, nemojte propustiti ovaj uzbudljivi naslov.



SETTLERS 7 PC

Settlers je jedna od onih igara koje imaju vojsku vjernih poklonika, strastvene obožavatelje koji željno iščekuju svaki novi nastavak u serijalu. U slučaju Settlersa, čekanje se odužilo, ali i isplatilo, jer ono što je sada pred nama nema premca u hibridnom žanru city buildera i strategije u realnom vremenu.

Igru počinjete s malim selom, a cilj vam ga je pretvoriti u moćno kraljevstvo, sektor po sektor. Tijekom ovog dugotrajnog procesa, morat ćete također unaprijediti i proizvodne djelatnosti u vašem naselju, kao i transportne sustave. Do pobjede ćete moći napredovati u tri različita pravca – vojnom, znanstvenom i trgovačkom. Vojni pristup uključuje brzo razvijanje vojske kako bi se konkurencija brzo osvojila i pokorila. Znanstveni pristup stavlja naglasak na istraživanje tehnoloških poboljšanja, a trgovački na uspostavljanje sigurne ekonomije i zauzimanje najboljih trgovačkih putova na mapi. Svaki pravac sadrži jedinstvene jedinice, poboljšanja i mogućnosti. Uz poboljšanu umjetnu inteligenciju računalnih protivnika, originalan vizualni identitet i šarm koji je oduvijek davao prepoznatljivost ovom serijalu, Settlers 7 su nezaobilazni naslov za poklonike kvalitetnih virtualnih iskustava.



METRO 2033 PC / XBOX360

Kada igru već i prije njenog izlaska uspoređuju sa Fallout 3 serijalom ili S.T.A.L.K.E.R. trilogijom, jasno je da se radi o iznimnom naslovu. Smještena u razrušeno podzemlje post-apokaliptične Moskve, Metro 2033 dojmiva je priča o preživljavanju i hvatanju ukoštac s prijetnjama koje bi mogle odlučivati o sudbini čovječanstva. U ulozi ste Artyoma, mladića rođenog neposredno prije nuklearne kataklizme koja je površinski svijet svela na otrovnu pustaru, ali odgojenog pod zemljom. Cijeli svoj život Artyom je znao samo za svoju stanicu podzemne željeznice, gdje se sklonio s nekoćinom preživjelih. No sudbinski će ga događaj protresti i izvući iz relativne sigurnosti podzemlja. Kako će se snaći u stranom svijetu gdje smrt vrebata na svakom koraku – ovisi isključivo o vama.



COMMAND & CONQUER 4: TIBERIUM TWILIGHT PC

Najbolja futuristička strategija svih vremena ponovno je ovdje. Command & Conquer. Četvrti puta. Još jednom, sve se vrti oko tiberija, neprocjenjivog elementa, dragocjene sirovine koja je put do beskrajnog bogatstva i moći. Prve su krhotine pale na Zemlju davne 1995., i mnogi su vjerovali da će to zauvijek promijeniti čovječanstvo. I bili su u pravu. Tiberijski Ratovi civilizaciju su sveli na prah i pepeo. Iza svih najgorih zverstava počinjenih u ratovima za kontrolu nad zalihama tiberija stajao je jedan čovjek – Kane. Njegovim ambicijama i planovima vezanim uz iskorištavanje tiberija nije bilo kraja. No sam tiberij bio je zamka. Brzinom šumskog požara proširio se planetom, trujući i gušeći život, ubijajući od bilo kakve kuge ili pošasti. Do 2062., međunarodni tim znanstvenika procijenio je



da će Zemlja moći podržavati život još najviše deset godina. Suočen s ovim vijestima, Kane i njegovo bratstvo NOD-a ponudili su primirje snagama GDI-ja. Petnaest godina kasnije, savez GDI-ja i NOD-a još traje. Širenje tiberija je zaustavljeno i Zemljin ekosustav polako se oporavlja. No mnogi na obje strane čekaju, pa čak i priželjkuju, da Kane iznevjeri GDI i razbije savez. A nekima je čak i dosta čekanja...

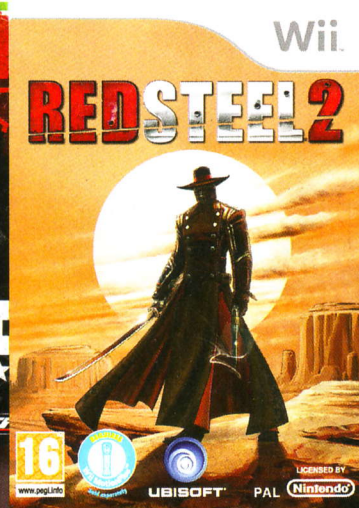
SUPREME COMMANDER 2 PC



Razorni građanski rat uništio je prijateljstvo trojice časnika. Sada svaki od njih mora odlučiti čemu će biti vjeran i za što će se boriti – za obitelj, za prijatelje i suborce ili za sudbinu čovječanstva. Odaberite stranu i opredijelite se za United Earth Federation, Illuminate ili Cybrane. Zapovijedajte vojskama nezaustavljivih super-vojnika i golemim ratnim strojevima. Strateški i etički izbori koji doneste odlučivat će o ishodu rata. Epske bitke na kopnu, moru ili u zraku, multiplayer za osam igrača na više od dvadeset jedinstvenih mapa, futurističko naoružanje i oprema, bezbrojne taktičke mogućnosti, detaljna priča koja u hladan svijet strateškog nadmudrivanja unosi novi emotivni naboj... da, Supreme Commander 2 doista je kompletno RTS iskustvo koje se ne smije propustiti!

RED STEEL 2 Wii

Što se sudara svjetova tiče, teško da smo mogli bolje proći! U ovom se uzbudljivom naslovu susreću revolveraši i ninđe, kauboji i samuraji, Divlji Zapad i Mistični Istok,



pustinja i urbana metropola, visoka tehnologija i niske strasti, a sve je to upakirano u fantastičan i vrlo upečatljiv vizualni stil. U ulozi ste šutljivog usamljenika kojega zovu Swordsman. Kao jedan od posljednjih preživjelih članova svog klana, krećete na put osвете. Pripadnici bande koja je odgovorna za propast vašeg klana nazivaju se Šakali, a vodi ih opasan ubojica sugestivnog imena Payne. No Šakali će uskoro uvidjeti da su jako pogriješili što nisu dovršili posao. Naoružani vašim Wii Remoteom, izvodit ćete nevjerovatne mačevalačke bravure, boriti se protiv i do šest protivnika istodobno, odbijati njihove metke svojom oštricom i otključavati nove i sve razornije kombo-udarce, manevre, poteze i nezaustavljive završne napade. Ovo je igra koje je stvorena za Wii. I doslovno i figurativno. Ovo je naslov koji su vlasnici Wii-ja čekali. Naoružajte se mačevima, i u maniri najvećih heroja velikog platna krenite dijeliti pravdu na svoj način.

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

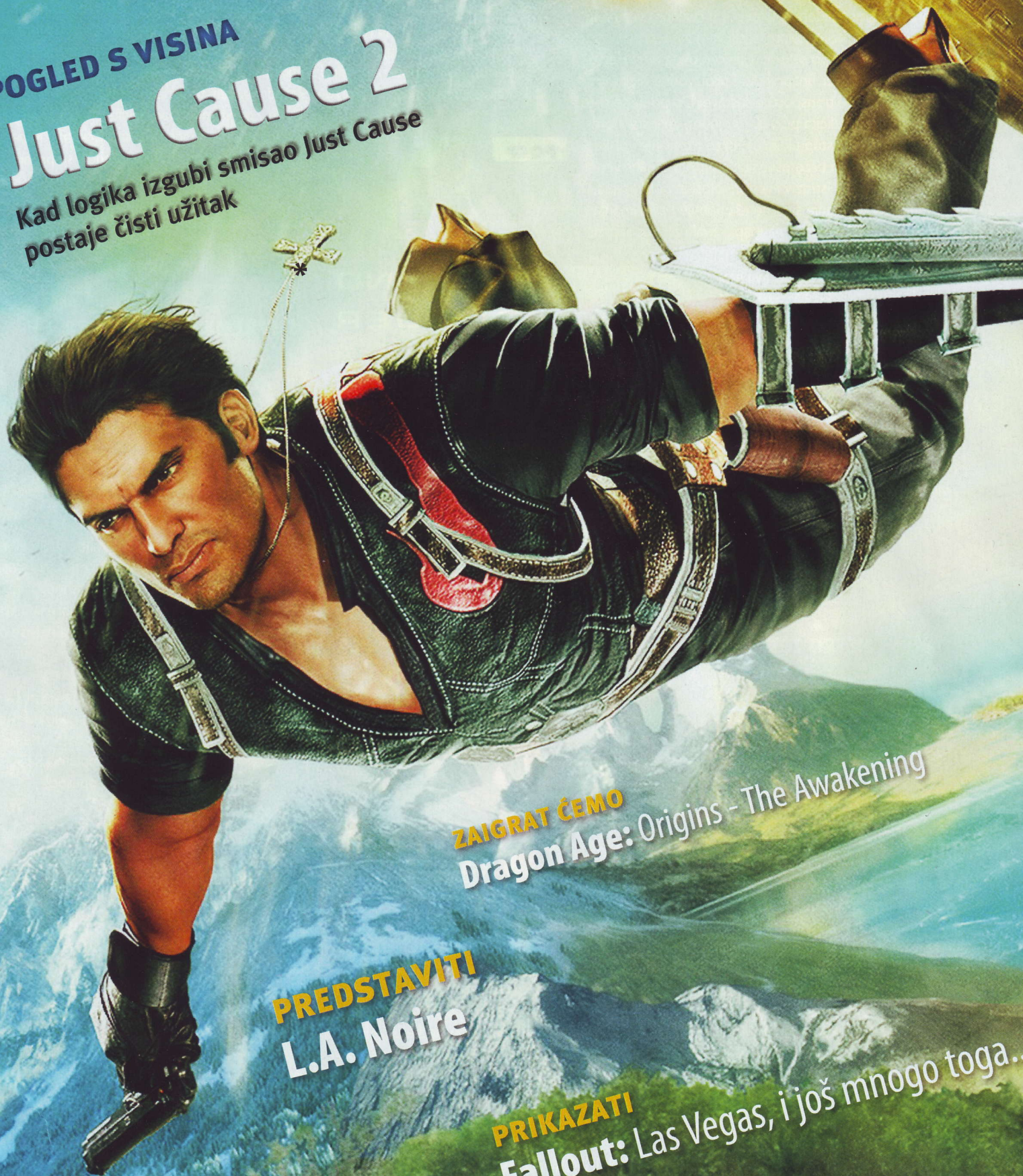
GAMEPLAY

broj 89 u prodaji od 19. travnja

POGLED S VISINA

* Just Cause 2

Kad logika izgubi smisao Just Cause
postaje čisti užitek



ZAIGRAT ĆEMO

Dragon Age: Origins - The Awakening

PREDSTAVITI

L.A. Noire

PRIKAZATI

Fallout: Las Vegas, i još mnogo toga.

GP most wanted

1.

Red Dead Redemption

Take-Two [PS3 / X360]

Da je Rockstar stari bezubi revolveraš, sada bismo s njim stajali točno u podne na trgu u obračunu izazvanom odlukom da odgođe izlazak Red Dead Redemptiona za četiri tjedna, takve gadosti plaćaju se smrću!



2.

Just Cause 2

Square Enix [PS3 / X360]

Mi volimo Michaela Baya! Zamislite stotinu filmova Michaela Baya, e sada eksplozije i vratolomije pomnožite s deseti! Ok, sada ste negdje na trećini suludoga iskustva koje će vam JC2 ponuditi.



3.

SOCOM 4

SCE [PS3]

Pažnju nam je zaokupio velikim zaokretom u smjeru snažnog singleplayer iskustva a potpuno nas je dobio s pažljivo integriranim PlayStation Move kontrolama



4.

Splinter Cell: Conviction

Microsoft [X360]

Toliko su ga puta mijenjali i prerađivali da bez obzira na odlične prve dojmove i dalje nismo potpuno sigurni što očekivati. Sam je ovaj put stvarno sam



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju

GP najava



40

Gran Turismo 5

Na GDC-u se Sony svečano obvezao kako igra dolazi do kraja godine!



PROSTITUCIJA GDC-A

Game Developer's Conference kao središnji događaj za okupljanje i razmjenu iskustava i ideja developera iz čitavog svijeta polako je sve više počeo sličiti na cirkus a sve manje na neko "ozbiljno" događanje. Izdavači su počeli GDC sve masovnije iskorištavati za svoje presice, najave novih igara, pumpanje starih i davanje "suptilnih" hintova za svoje velike E3 evente. Zanimljivo je kako se to sve događa u godini čiji prvi kvartal je bio prenatrpan vrhunskim igrama i ujedno u godini kada izlaze dva značajna nova sustava motion kontrola koji će svojim konzolama značajno proširiti tržište. Što nas tek čeka u drugoj polovini godine, inače u gaming svijetu mnogo intenzivnijoj, treba tek vidjeti. Sve će biti otkriveno za samo tri mjeseca na E3-ju!

_Damir Đurović

36 _ Super Mario Galaxy 2

38 _ Metroid: The Other M

40 _ Gran Turismo 5

42 _ StarCraft II

44 _ Crackdown (\$#* 2 :)

GP najava



36

Super Mario Galaxy 2

Sve ono što je prvi Galaxy učinilo toliko zabavnim



INVENTIVNO?
Shigeru Miyamoto rekao je da su za SMG2 osmislili brojne novitete, no ovaj dizajn nam i nije nešto posebno

Još samo nekoliko mjeseci

Super Mario Galaxy 2

Sad smo sigurni – sve je ostalo isto – dakle, bit će izvrsno!

wii exclusive

IZLAZI 11. LIPNJA ŽANR PLATFORMER IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ NINTENDO
IZDAVAČ NINTENDO [HTTP://www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Nintendova prezentacija za novinare na Nintendo Media Summitu - o kojoj više čitajte u Insideru - započela je najznačajnijom s liste predstavljenih igara, igrom po kojoj je kompanija i najpoznatija te za koju se već po samom imenu zna da će ostvariti milijunsku prodaju. Naravno, znate o čemu se radi jer ste pročitali naslov. O SMG2 već smo pisali kad je igra najavljena i kad su o njoj objavljene prve informacije, no tek smo sada imali priliku detaljnije ju analizirati u akciji. Ukratko: sličnost s prvim dijelom u osnovnim konceptima i izvođenju je vrlo velika, što je po našem mišljenju vrlo pozitivno jer smo Super Mario Galaxy ocijenili najvišom ocjenom.

OPET U SVOM SVEMIRU

Ponovo ćemo skakati s planeta na planet u potrazi za zvjezdicama, skupljati novčiće i šarene kristaliće, boriti se s protivnicima



FACT TABLICA

- _ koncept jednak izvanrednom prvom dijelu
- _ jahanje na Yoshiju donosi mnoge nove mogućnosti
- _ bušenje utrobe planeta omogućuje pristup nedostupnim lokacijama
- _ teže nego u originalu

i bossovima a sve u apsolutnom 3D okruženju uz iznimni osjećaj slobode kretanja. Ako ste igrali prvi dio, ovo će za vas biti jednostavno dodatni set levela na novim lokacijama i s novim protivnicima, novim vrstama prepreka i novim alatima koje Mario može iskoristiti. Ako niste, ne znamo

što čekate, no spremite se da vaše razumijevanje platformskih igara bude okrenuto naglavačke. Specifični pristup SMG-a u kretanju po planetima i platformama u svim smjerovima do sada još nije uspješno kopiran, jer čini se da se ni jedan

drugi programerski studio ne osjeća dovoljno hrabrim

YOSHI SE OPET JAŠE

IAKO JE NINTENDO možda od novinara skrio nešto bitno, čini nam se da će jahanje na Yoshiju biti ključni novi element koji Super Mario Galaxy 2 razlikuje od prethodnika. Malenog dinosaura moći ćemo naći na levelima na kojima ugledamo njegova jaja, a ako ste igrali neku od Super Mario Bros. igara, vrlo ćete se lako na njega naviknuti. Yoshi vam daje brže kretanje, viši skok, mogućnost kratkotrajnog lebdenja nakon skoka te gutanja objekata koje izaziva posebne efekte. Za sada smo vidjeli gutanje voća od kojeg se Yoshi napuše i poleti u zrak poput balona te ljutih papričica od kojih bezglavo pojuri, što ga čini slabije upravljivim, ali mu omogućuje da juri po vertikalnim zidovima. Vidjeli smo i mogućnost pljuvanja predmeta na protivnike ili lomljive objekte, a Yoshijevim jezikom moći ćete i povlačiti i pomicati predmete i poluge. Kontrolirat ćete ga Wiimoteom, što znači da će se

tražiti određena razina preciznosti da putem nunchucka upravljate Mariom a Wiimoteom ciljate Yoshijevim jezikom – no iskusni igrači će se brzo snaći. Za one nježnijeg srca recimo i to da Yoshi može bez vas odlutati i čak pasti s planeta, ali ćete ga u tom slučaju ponovo naći u gnijezdu iz kojeg je došao.



STARI PRIJATELJI Yoshijeve mogućnosti čine mnoge elemente Super Mario Galaxyja 2 drukčijim od prethodnog nastavka

POKRETLJIVOST
Na Yoshijevim leđima moći ćete se mnogo spretnije boriti protiv bossova



NIJE DUHOVITO
Divovski neprijatelji su zastrašujući dok ne saznate da padaju jednako lako kao i oni standardne veličine



World 2

OSNOVNI IZBORNIK
Izgleda prilično siromašno, no nismo sigurni da je to i konačna verzija



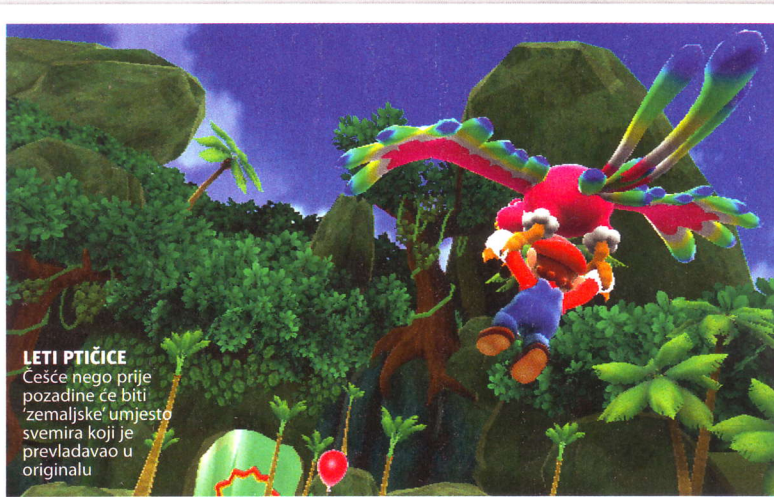
da pokuša. A s obzirom na više od 8 milijuna primjeraka igre prodanih u cijelom svijetu, definitivno se može reći da je koncept dobio potvrdu na tržištu.

ZA ISKUSNE IGRAČE

Početnicima u platformskom žanru svakako bismo preporučili da, dok dvojka ne stigne, malo vježbaju s prvim dijelom jer već nakon kratkog susreta s igrom možemo reći da će Super Mario Galaxy 2 biti nešto teži. Doduše, dvojka

će vrlo vjerojatno imati i prosječno teških ili laganih dijelova, no neke sekvence koje smo vidjeli zahtijevaju vrhunsku preciznost skakanja i kretanja, oštru kontrolu Marija i Yoshija te koordiniranje skokova s ciljanjem Wiimoteom i aktiviranjem objekata na ekranu. Za sada nismo vidjeli naznake promjene načina kooperativnog igranja udvoje pri kojem je jedan igrač Wiimoteom mogao sudjelovati u akciji. Kako su nam prijatelji-ce (i partneri-

KRAJNJI CILJ
Zvezdice su opet ono čemu težite, a koliko smo shvatili, priča će biti još jednostavnija nego prije



LETI PTIČICE

Cešće nego prije pozadine će biti 'zemaljske' umjesto svemira koji je prevladavao u originalu



NAPAD IZ PODZEMLJA

Gobblegut, zmija koju na Marija pošalje Bowser Jr., također ima sposobnost bušenja koju koristi u borbi



BEZ VATRE NE MOŽE

Kakva bi to bila platformska igra bez vatrenog svijeta? A imali smo priliku vidjeti i snježni.



SPREMITE SE ZA

SLIJETANJE Putovanje među planetima i dalje je vizualno atraktivno



ce) tako u prošloj igri bili vrlo korisni, nadamo se da će nas moći pratiti i na novom putovanju Mariovim svemirom.

INVENTIVNOST BEZ KRAJA

Doduše, bilo bi nepošteno reći da se radi o sasvim istoj igri. Početnu sekvencu

UZ VRHUNSKU KONCENTRACIJU

Sigurno će biti lakih levela, no većina onih koje smo vidjeli SMG2 težinom smješta nešto iznad originala



nismo vidjeli pa ne znamo kako izgleda priča, no dodatak jahanja na Yoshiju značajno mijenja dinamiku (vidi okvir), a bušilica koju možete koristiti na mnogim svjetovima ključna je nova mehanika. Aktivirana protresanjem Wiimotea, omogućuje bušenje kroz planet, što često znači pristup inače nedostupnim mjestima, a vidjeli smo nekoliko zagonetki koje su za rješavanje tražile inventivno korištenje ovog alata. Vidjeli smo i njeno korištenje u borbi s bossovima, a Nintendo sasvim sigurno u rukavu ima još nekoliko sitnica koje nam nije otkrio. Ono što nam jest otkrio jesu leveli koji tek stilom, ali nikako ne i dizajnom sliče

na stare, kao i neki sasvim novi koncepti poput 2D levela s promjenjivim smjerom gravitacije, levela u kojem su svi protivnici divovski, levela u horor tematici, skrivenih prostora unutar planeta do kojih je moguće doći bušenjem... Sveukupno, vidjeli smo sasvim dovoljno da Super Mario Galaxy 2 stavimo pri vrh svoje liste naslova koji izlaze ovog proljeća, unatoč tome što se osnovnom idejom ne odmiče od tri godine starog originala. Voljeli smo ga onda, a voljet ćemo ga i sada. **Berislav Jozić**

GP FOCUS

Ne donosi ništa posebno novo u isprobani koncept, ali taj koncept je genijalan i nitko drugi nije ga uspio kopirati.

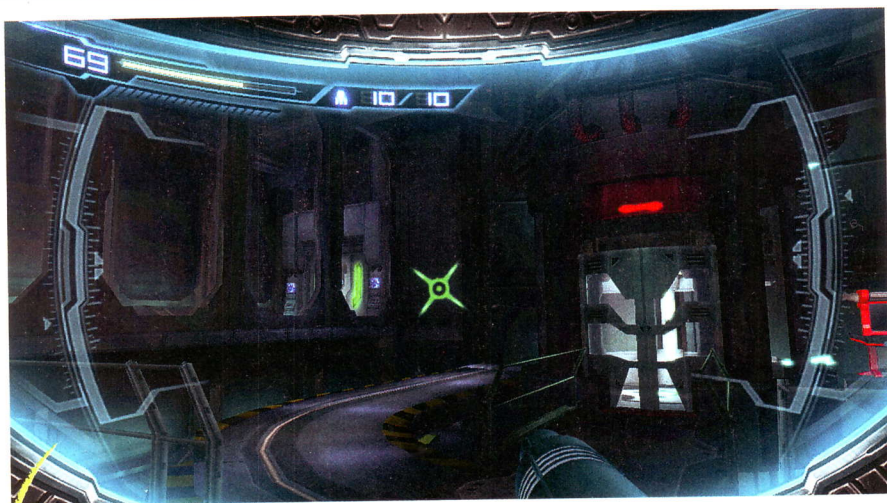
HLADNO

MLAKO

TOPLO

VRUĆE

PRIJE NEGO KRENEMO...



IDEMO ODMAH RIJEŠITI ono što vjerojatno većinu vas koji razvoj ovog projekta niste pratili zanima, da ne bude kakvih zabuna. Metroid: Other M neće biti tučnjava, niti moderni Ninja Gaiden. Riječ je o hibridu serijala iz zlatnog doba 2D sidescrollanja i akcijskog spektakla iz prvog lica koji smo objuerucke prihvatili i zavoljeli tijekom serijala Metroid Prime. No igračka izvedba ove kombinacije ono je što najviše fascinira, o čemu ćemo mrvicu kasnije.

POVRATAK KORIJENIMA



AKO STE SE nakon završene trilogije Prime zapitali kamo će Samus dalje, Nintendo je tu i nudi vrlo praktično rješenje. Metroid: Other M će radnjom biti smješten u originalni serijal, i to u razdoblje između Super Metroida sa SNES-a i Metroid Fusiona s GBA. Fanovi su toga bili svjesni još tijekom prvog trailera s E3-ja, kada je prikazan kratki isječak nezaboravne borbe s Mother Brain, no ovoga puta iz prvog lica.

POTPUNI PAKET



ONO ŠTO NAS apsolutno zadivljuje je činjenica da će Other M u realnome vremenu spojiti dvije potpuno različite generacije Metroida. Naime, igrat ćemo ga kao klasični 2D metroid i kao akcijsku avanturu iz prvog lica / FPS, i to tako da ćemo samo promjenom položaja držanja Wiimotea biti u stanju u stvarnome vremenu prebaciti se iz jedne perspektive u drugu. Dakle, kada igramo kao sidescroller, igramo na old-school način s Wiimoteom u vodoravnome položaju, dok će samo okretaj kontrolera prema TV-u učiniti da istog momenta Other M zaigramo kao Prime.

FOTO NAJAVA

piše **Darko Botić**

Metroid: Other M

wii exclusive

Osvrt autora Ninja Gaidena na jednu od najvećih Nintendovih franšiza

IZLAZI LJETO/JESEN PROIZVOĐAČ TEAM NINJA, NINTENDO IZDAVAČ NINTENDO
HTTP://metroid.jp/

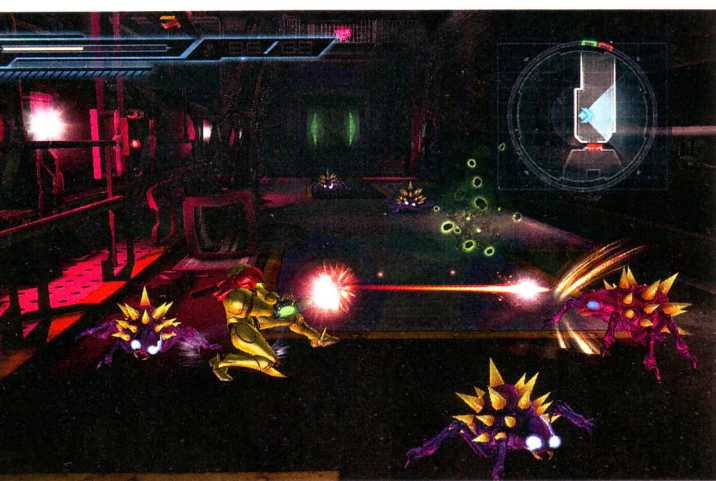
Dva su, i to vrlo očita, razloga zašto Metroid: Other M smatramo jednim od najvažnijih naslova godine. Prije svega, riječ je o Metroidu, zaboga! Jedna od najpopularnijih Nintendovih franšiza koja nas nikada nije ostavila na cjedilu (osim u slučaju Metroid Prime Pinballa, no to je sasvim subjektivno mišljenje za neku drugu raspravu :) i koju čine neke od najboljih igara koje smo ikada igrali. Ali tu je i drugi razlog, koji se skriva u identitetu razvojnog tima. Tecmov Team Ninja je vrlo neočekivan izbor koji nas je prilikom inicijalne najave Other M-a podjednako fascinirao i izbezumio, čisto zbog toga jer nikada ne bismo očekivali da će kreatoru Dead or Alivea i Ninja Gaidena pripasti tako velika odgovornost, da stvori jednu od najperspektivnijih ekskluziva za Wii u tekućoj godini.



2D-3D



POTREBNO JE RAZJASNITI kako je igranje u 2D stilu takvo samo prividno u određenim trenucima, jer Other M će klasični platformerski dio igre popratiti na takav način, koji doista ostavlja dojam igranja Metroida otprilike dvadesetak godina. Pogled iz prvog lica će biti najkorisniji u istraživanju, odnosno u razgledavanju složenih lokacija. Kako će to sve funkcionirati, još uvijek ne znamo, no nadamo se da će biti bolje realizirano nego u Shadow Complexu, na što nas neodoljivo podsjeća.



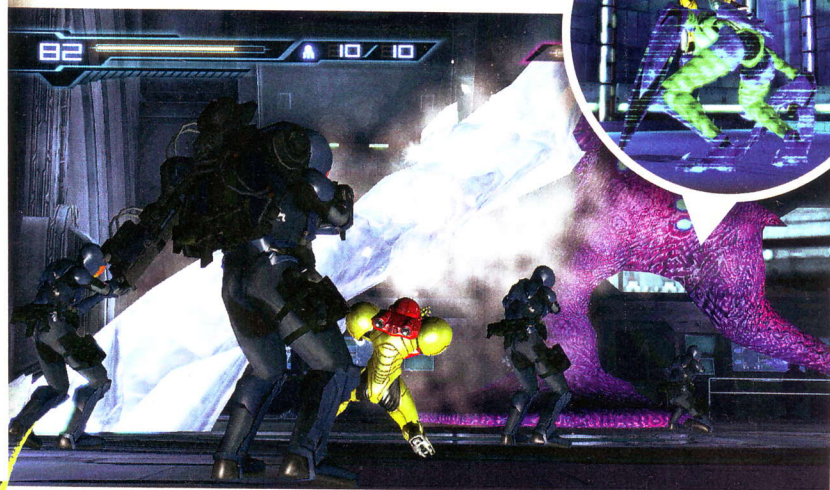
AKO TEAM NINJA želi dostaviti sve obećano i planirano, kontrole jednostavno moraju biti savršeno posložene i krajnje precizne. No ovdje je ipak riječ o Metroidu, koji nikako ne smije biti neizazovan, a ako je vjerovati dojmovima rijetkih koji su Other M nakratko zaigrali na nedavno završenom Nintendovu Media Summitu, očekuje nas vrlo jednostavna shema kontrola koja se drži stare škole i rasporeda još iz doba SNES-a.

'BUSTY' SAMUS U BIKINIJU



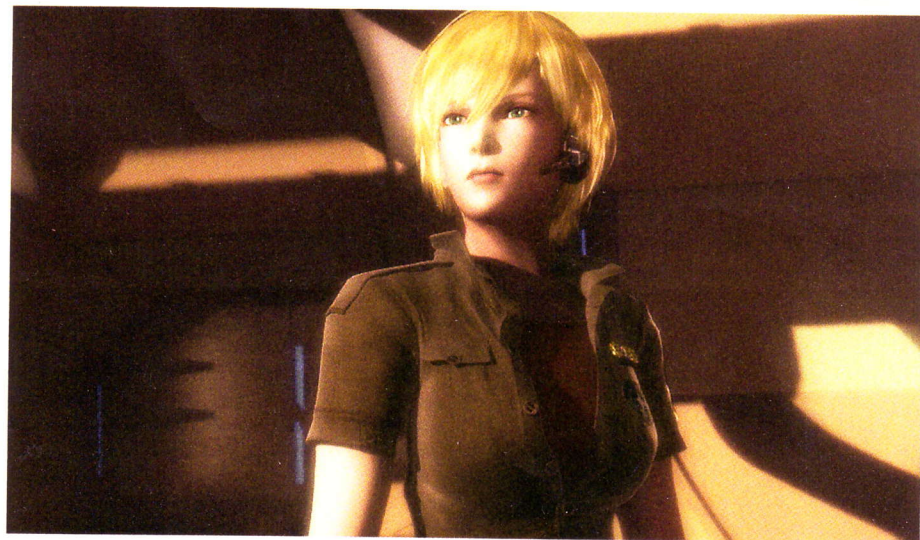
IAKO MNOGO NADE polažemo u Other M i očekujemo da nas oduševi, teško je ne ignorirati činjenicu da Team Ninja nikada nije bio osobito vješt u stvaranju priče i karakteriziranju likova s mnogo osobnosti. Ne slažete se? Brzo, prisjetite se nekoliko likova ovog razvojnog tima. Jeste? Kladimo se da je 90 posto vas vidjelo Ryua s katanom u ruci čiji masakr energično bodre obdarene curice u bikinijima. Od Metroida ipak želimo nešto više i dublje, zbog čega Nintendo i uskače u pomoć kao asistent u razvoju.

SAMUS HAYABUSA



VEĆ SU PRVIM pogledom na trailer očiti otisci prstiju Teama Ninja, koji od jednog Metroida stvaraju nikada brži i dinamičniji akcijski naslov koji će kombinirati borbu iz trećeg lica koja naliči Ninja Gaidenu i otprije poznate trikove kojima se Samus koristila. Govorimo dakako o Morph Ballu, beamovima, bombama i sličnom naoružanju kojim se Samus sada služi na vrlo spektakularan, vrlo akcijski nabijen i dinamičan način. Nintendo garantira da će kontroliranje biti pristupačno, no da će borbe zahtijevati mnogo refleksa, pravovremenih izmicanja, kontranapada i sličnoga.

FOTO FINIŠ



UZIMAJUĆI U OBZIR sve do sada napisano, ovaj nas Metroid privlači kao i svaki do sada, toliko da već sada razmišljamo o uvozu ako izlazak europske inačice bude kasno, jer američka u prodaju stiže već u lipnju. Teoretski gledano, Team Ninja je našao vrlo kreativan i ingeniozan način kako da zadovolji stare i nove fanove Metroida, a da pritom igru začini svojim prepoznatljivim akcijsko-borilačkim žargonom koji su kroz Ninja Gaiden i Dead or Alive praktički doktorirali. Akcija djeluje sjajno, Samus nikada nije izgledala atraktivnije i spektakularnije unutar bitke, a ako sve krene po planu, moguće je da ćemo dobiti Metroid s najbolje riješenom akcijskom porcijom igre. Za svaku će pohvalu biti ako razvojni tim uspije uz silne novitete ne zanemariti priču, istraživačke elemente, kao ni avanturističke zagonetke i platformiranje u kvazi 2D stilu. Kako god da na Metroid: Other M gledali, vidimo samo potencijalni megahit i očekujemo ništa manje.



BESMISLENO UVJERLJIVO

Uopće nema dvojbe oko toga da će GT5 donijeti nenadmašan prikaz vozila i okoliša

Je li čekanje napokon došao kraj?

PS3
exclusive

Gran Turismo 5

Gran Turismo 5 još će jednom pomaknuti granice žanra, a vjerojatno ga ponovo i definirati - na isti način kako je prva igra napravila prije sad već 13 godina

IZLAZI 2010. ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE IGRAČI 1-16 (ONLINE) PROIZVOĐAČ POLYPHONY DIGITAL
IZDAVAČ SCE [HTTP://WWW.GRAN-TURISMO.COM](http://www.gran-turismo.com)

Sada već debelo u šestoj godini razvoja, Gran Turismo 5 konačno je i službeno najavljen za ovu godinu. Hoće li se to doista i dogoditi pokazat će

sajam E3, gdje bi Sony trebao pokazati sve najveće adute za kraj 2010., među kojima je GT5 svakako najznačajniji naslov. S više od 60 milijuna dolara

GLASNA NOĆNA GRMLJAVINA

NOĆNO UTRKIVANJE S nama je od prve igre, ali GT5 će biti prva igra u serijalu koja će donijeti dinamičnu rasvjetu na stazama i za same farove. Prema glasinama Polyphony Digital razvoj je engine koji će omogućiti noćno utrkanje na svim stazama, a najzanimljivije su najave da će Endurance utrke poput LeMans 24 Hours

ili Nürburgringa donijeti i izmjene dana i noći u stvarnom vremenu. Iako je Race Driver: GRID pokazao da je tako nešto moguće izvesti na ovoj generaciji konzola, ostaje vidjeti je li to moguće s tehničkim standardima koje postavlja GT - 1080p prikaz u 60 frameova sa 16 vozila na stazi, da 3D prikaz i ne spominjemo.



SPECIAL STAGE ROUTES Poznati nadvoznjaci tokijskih brzoprometnih čvorišta dosad su ugostili 5 staza u serijalu, uključujući i najokrutniju kraljicu noćnog utrkanja - Special Stage R11

OD CESTOVNOG DO

TRKAČEG U igri će vjerojatno biti zastupljene sve značajne vrste automobila, uključujući i sve nove električne i hibridne modele



GRADSKI DEČKI

Cini se da bi GT5 lako mogao prestići i serijal Project Gotham, dosad ipak nenadmašan u prikazivanju gradskih staza



FACT TABLICA

- novi fizikalni engine
- posve nova struktura igre
- multiplayer podrška
- licence za NASCAR i WRC
- oko 1000 automobila i 70 staza

GT ACADEMY

O VAŽNOSTI SERIJALA Gran Turismo za automobilizam ponajviše govori već druga godina održavanja natjecanja GT Academy, koje Sony i Polyphony Digital organiziraju zajedno s Nissanom. Ovogodišnje natjecanje završilo je nakon dva mjeseca izlučnih natjecanja, gdje su nakon trodnevnog utrkanja na britanskom Silverstoneu pobjednicima proglašeni Talijan Luca Lorenzini i Francuz Jordan Tresson. Njih dvojicu sada čeka polaganje službene europske trkaće licence, a konačni pobjednik dobit će priliku voziti u službenom Nissanovu timu europskog GT4 kupa u 2010. godini.



NISSAN GT-R Završna utrka GT Academy vozila se na varljivom asfaltu Silverstonea jednim od najboljih automobila današnjice



UZ RAME S LEGENDAMA Uz dobru vožnju, pobjednici su talent morali prikazati i pred legendama automobilizma. Predsjednici žirija GT Academy 2010 bili su Eddie Jordan, F1 i LeMans vozač Johnnie Herbert i vozačica Sabine Schmidt, pobjednica Nürburgringa Nordschleife 24 Hours.

dosad uloženi u razvoj, GT5 je postao i jedna od najskupljih igara svih vremena. Dok se internetski forumi rastapaju od poplave neslužbenih informacija, nagađanja i teorija konspiracije, svi kao da zaboravljaju koliko se serijal Gran Turismo i njegovi tvorci razlikuju od svih ostalih protagonista u igračkoj industriji. Tradicionalna japanska konzervativnost, zatvorenost i predanost postizanju što veće kvalitete konačnog proizvoda u svim su zapadnim medijima u proteklo vrijeme stvorili iznimnu količinu negativnosti usmjerenu upravo prema studiju Polyphony Digital. Razlog tome je prije svega izostanak većine konkretnih informacija vezanih za sadržaj igre, onoga što 99 posto ostalih proizvođača u pravilu mjesecima i godinama prije izlaska nekog naslova baca u medije doslovno na lopate. S druge strane, serijal Gran Turismo oduvijek je bio vrlo skroman i pažljiv s najavama i ni jedna igra u proteklih 13 godina nije se pojavljivala s previše medijske i marketinške pompe, sve do gotovo samog izlaska.

POZNATO LICE PERFEKCIJE

Gran Turismo 5 neće biti iznimka u tome. Producent serijala Kazunori Yamauchi do danas je dao nebrojene intervju medijima, no nigdje nije odao konkretne informacije vezane za bilo koji aspekt budućeg naslova. Ipak, iz njegovih se odgovora može iščitati kako će dvije najznačajnije promjene u igri biti potpuna revizija tzv. Gran Turismo moda, odnosno singleplayer karijere, te vrlo kompleksna online podrška koja bi trebala postaviti posve nove standarde u žanru. Studio Polyphony Digital nikada nije bio sklon kompromisima, a sve što znamo govori kako ni GT5 neće biti iznimka. Fizikalni model -

razvijan u tijesnoj suradnji s Nissanom, Mercedes-Benzom i tvrtkom Logitech koja proizvodi volane za serijal GT - po svemu viđenom rezultirat će iznimno kompleksnim voznim modelom, ipak najvažnijom karakteristikom igre. Kako



DETALJI SE BROJE
Gran Turismo 5 ostaje jedini serijal koji do najsitnijih detalja simulira sva obilježja stvarnih modela, uključujući i pomične aerodinamičke dijelove



KORAK DO STVARNOSTI Trkači modeli podržavat će uništenje karoserija i mehaničkih dijelova, dok će cestovni zbog ograničenja proizvođača imati samo mehanička oštećenja



KLAUSTROFOBIA Najbolji osjećaj vožnje pružat će pogled iz kabine. Razina detalja i upotreba HDR efekata u kokpitu je jednostavno fascinantna i bez konkurencije.

bi bio dostupan svim potencijalnim igračima, fizika GT5 dolazit će u dvije različite izvedenice: onoj za kontroler i onoj za volan, gdje će ona

za volan predstavljati krajnji domet perfekcionizma koji Polyphony Digital tradicionalno japanski njeguje od samih početaka. Uz još nepotvrđene

glasine o izmjenjivim vremenskim uvjetima i dinamičnim izmjenama doba dana - čime bi serijal Gran Turismo i konačno premostio jedinu razliku koju kao konzolaška igra ima prema PC simulacijama - uvjereni smo kako će GT5 donijeti sveobuhvatnu simulaciju prije svega namijenjenu istinskim ljubiteljima automobilizma. A ako se pokažu

NIŠTA BEZ ONLINEA

NAJVAŽNIJI SEGMENT GT5 svakako će biti multiplayer podrška. Malo je poznato kako se na GT5 online radi već gotovo 6 godina, još od vremena japanskog testiranja online mogućnosti GT4. Komercijalno do besvjesti testiran igrom

GT5: Prologue, online multiplayer trebao bi donijeti sve što su virtualni vozači ikada tražili od neke vozačke simulacije. Ipak, vrlo je vjerojatno kako do samog izlaska igre nećemo doznati što nas sve doista očekuje.



MNOŠTVO OPCIJA Tijekom virtualne faze GT Academy natjecanja prvi se put prikazalo sučelje za buduće online utrke. Uz mogućnosti promjene svih zamislivih parametara i opcija za kreiranje prvenstava, oduševila nas je mogućnost gledanja treninga i kvalifikacija u stvarnom vremenu, te jednostavnost prikaza sučelja.

ZA ZAHTJEVNE VOZAČE Ljubitelji statistika će i tijekom online utrka moći pregledavati prolazna vremena svakog vozača, sektore prolaska i potencijalno najbolja vremena, te tako vršiti nužne modifikacije postavki ili potrebnog hendikepa. Sve viđeno pokazuje kako će GT5 donijeti nove standarde u svakom segmentu igre.

GRADOVI, STAZE, RELI

VRLO JE IZVJESNO kako će GT5 dodatno učvrstiti poziciju koju je zauzeo s igrom GT4 i u segmentu različitosti okoliša za utrke. Uz licencirane i legendarne staze "Original Circuit", GT5 donijet će i mnoštvo gradskih staza, uz službeno najavljen povratak Rima kroz koji nismo vozili od GT3. Način korištenja WRC licence ostaje omotan velom tajne, budući da se još uvijek ne zna hoće li GT serijal prvi put donijeti i point-to-point brzine ili će ostati ograničen na zatvorene pravce Special Stage kakve smo dosad vozili u GT igrama. No može se očekivati kako različitih podloga neće nedostajati, od pustinja, zemlje, šljunka, pa sve do snježnih i utrka na ledu. Već gotovo godinu dana stara glasina u uvrštenju Track Editor - mogućnosti da sami gradimo svoje staze - ostaje aktualna, budući da je o njoj nedavno neslužbeno progovorio jedan europski SCEE menadžer.



TOKIO R246 Iznimno brza staza smještena u srce japanskog megapolisa najviše je prikazivana staza na dosadašnjim promocijama GT5



INDIANAPOLIS Legendarni američki pravac premijerno je prikazan u GT Academy demou, a u svojim izvedenicama bit će dostupan i za NASCAR i za touring utrke

istinitima i najave da je posljednja odgoda učinjena kako bi Gran Turismo 5 izišao na tržište s punom podrškom za 3D prikaz, Polyphony Digital će na najbolji mogući način zatvoriti jedinstveni krug započet 1996. prvom igrom kojom su postavili tehničke standarde koje do danas nitko ne može dostići. Sve bi trebalo biti poznato za manje od 60 dana, a uz malo sreće Gran Turismo 5 vozit ćemo već krajem ove godine. **AR**

GP FOCUS

Uopće nema dvojbe kako će Gran Turismo 5 biti najveća PS3 priča ove godine, sve uz preduvjet da se napokon pojavi na policama.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



VIVA ITALIA Lamborghini, Maserati i Ferrari bit će logičan izbor za utrivanje na ulicama slavnog Rima, čija je konfiguracija promijenjena u odnosu na stazu poznatu iz igara GT2 i GT3

BACI BOMBU Nema boljeg osjećaja od bacanja nuklearne s Ghostom na hrpu jedinica koje se upravo pripremaju na tank-rush



Hell, it's about time

StarCraft II: Wings of Liberty

Igrali smo betu... Ispravak: još uvijek igramo betu i oduševljeni smo

IZLAZI OVE GODINE, NADAMO SE ŽANR RTS **IGRAČI 1-8** **PROIZVOBAČ** BLIZZARD ENTERTAINMENT **IZDAVAČ** BLIZZARD ENTERTAINMENT [HTTP://www.starcraft2.com/](http://www.starcraft2.com/) **PLATFORME** PC / MAC

Još uvijek nas prati nekakav nadrealni osjećaj, kao da smo u lucidnom snu, jer teško je povjerovati da napokon igramo StarCraft II iako smo cijele situacije potpuno svjesni. Dakle, nakon što smo početkom ovog mjeseca pretrpjeli šok izazvan pojavom StarCraft II bete na Battle.net accountu, te nakon njezina downloada, započeo je toliko priželjkivani prvi pravi kontakt s najviše očekivanijom i potencijalno najvećom PC i Mac igrom u zadnjih desetak godina. Pa što je novoga? Na prvi pogled, ne mnogo, osim vizualnog poboljšanja, koje također nije osobito istaknuto, prije svega jer je Blizzard ustrajao i uspio u svom naumu da zadrži prepoznatljivi dizajn originala, no ovoga puta u punom 3D-u. Kad smo već kod tehničke strane igre, bitno je naglasiti da je SCII iznimno dobro optimizirana igra koju će i na high i ultra grafičkim postavkama bez problema vrtjeti svaka današnja prosječna konfiguracija. No dosta o nebitnim stvarima!

FACT TABLICA

- _ brojne izmjene u starim i novim jedinicama
- _ tri kampanje, tri izdanja igre
- _ veći naglasak na mikromenadžment
- _ neke će jedinice imati svoje ekvivalente u drugoj rasi, no neće postojati nikakva simetrija
- _ brojne nove i napredne opcije očekuju buduće korisnike Blizzardova WC3 editora
- _ mikromenadžment je usko vezan za borbu
- _ ekonomija će ovaj put biti najvažniji aspekt makromenadžmenta

TO JE TO

Prvo i osnovno - StarCraft II je StarCraft u svakome pogledu, dok se igračke i taktičke razlike postupno otkrivaju kako dublje uranjamo u igru. Osjeća se tako, igra se tako i toj se činjenici možemo samo nakloniti i zahvaliti Blizzardu jer smo nakon mora prosječnih strategija koje se djelomice uspješno pokušavaju adaptirati na konzole i onih koji se previše trude začiniti žanr nečim novim i originalnim, dobili klasični RTS koji

SCAN Skeniranje protivničke baze je velika prednost terrana jer predstavlja ključni preduvjet svake pobjede - informiranost



TAKTIKA 1 Konstantni pritisak na protivnika traži mnogo koordinacije i pažnje, ali se itekako isplati



ARCHON Spojite dva templara u Archona i profitirajte

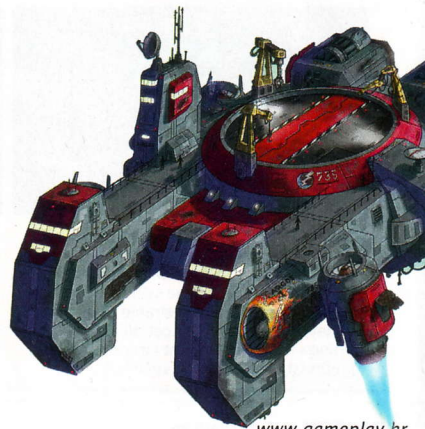


je podjednako adiktivan kao i njegov prethodnik, koji je aktivan i dan-danas, 12 godina poslije. Prvo što se, s igračke strane, da primijetiti jest to da je igra osjetno brža od prethodnika. Pritom ne mislimo na kretanje jedinica i slično, nego na brzinu razvoja, izgradnje, podizanja jedinica i konkretno same dinamike mečeva. Početni rusjevi sa zerlingovima, marincima ili zealotima odvijaju se već u prve tri minute partije, što je tradicionalni tijek odvijanja događaja svakog meča koji smo odigrali.

BALANS

Ako je vjerovati blizzardovcima, broj jedinica, vrste, njihovi atributi i statistike mijenjane su gro puta, što je jedan od prvih razloga zašto je SCII toliko odgađan. Balans je najvažniji faktor svakog RTS-a i preduvjet za uspjeh, a trenutno je tanje prilično zadovoljavajuće. Pro-gameri će pronaći dosta nedostataka koji se već sada patchevima postupno ispravljaju, no u očima prosječnog StarCraft igrača, to su tek sitnice zbog kojih se ne trebaju brinuti. Istina, postoji nekoliko očitih imba jedinica, poput zergova Nydus

Worma kojima je moguće postići mnogo više od devastirajućeg raida, budući da crv zapravo predstavlja vrata kroz koja transportiramo manje jedinice, pa ako imamo, primjerice, zračnu podršku od 6-7 Mutaliska, moralno poražavajući udarac protivniku je zagarantiran. Kad smo već kod Mutaliska, primijetili smo da se tijekom igranja s protossom - s kojima igra primjetna većina ljudi na Battle.netu jer u svojim redovima imaju najotpornije i najskuplje jedinice - frustrirajuće teško oduprijeti mass air napadima (napadima s većim brojem zračnih jedinica),



BUNKERI Klasična, amaterska obrana je funkcionalna, no samo u startu



SUPPLY DEPOT Vrlo je važno ne zaboraviti na izgradnju objekata za povećanje kapaciteta



ZOOM Zumirana akcija ne izgleda osobito impresivno, no korisna je u situacijama kada je u gužvi teško pronaći određene jedinice



pogotovo Mutaliska. Napad i konstantan pritisak na protivnika, pogotovo njegove resurse, još uvijek je najefektivnija obrana, no odlučimo li se na nekakav oblik spawna ili tank-rusha, klasični načini bunkerirane obrane su korisni, no ujedno su i najveći mogući rizik ako nastupi neuspješan napad.

MENADŽMENT

Ne bismo cijeli paragraf posvetili menadžmentu, no stvar je u tome da je ovoga puta, u odnosu na original i Brood War, stavljen istaknutiji naglasak na mikromenadžment, što je privuklo

popriličan broj igrača Warcrafta III kojima je micro u vidu upravljanja specijalnih aktivnih i pasivnih skillova taktički prioritet. Kako sada stvari stoje, u ovom dvoboju upravo SC igrači najčešće gube i žive i partije jer od klasičnih stormerskih i raiderskih taktika, koje je svaki ozbiljniji igrač SC-a usavršio do te mjere da su postale osnove, nema previše kruha ako se igra protiv iskusnijeg i spretnijeg protivnika koji je maturirao micro u Waru III. Da li će, zbog većeg broja opcija, mikromenadžment postati važnija stavka strategije igrača SC-a II gdje će ovi prvi spomenuti nastaviti profitirati, ili će se StarCraft igrati kao StarCraft jednom kad se sve karte polože na stol, ne bismo znali, niti želimo prognozirati, jer mnogošto se može promijeniti, čak i u vrijeme dok čitate ovaj tekst. Za sada, jedino logično

objašnjenje zašto najmanji postotak igrača bete koristi terrance je upravo mikromenadžment, na koji se ova rasa najviše oslanja, a igrači se drže starih taktika i pristupa koji jednostavno više nisu podjednako učinkoviti. No jednom kada se terrana prihvati netko tko nije "odrastao" na Brood Waru i počne s korištenjem brojnih skillova i mogućnosti (poput skeniranja terena pod fogs of warom) koje omogućava proučen micro, situacija postaje jasnija, pa se ova rasa nikako ne čini inferiornom. Makromenadžment je također uznapredovao, što se tiče količine mogućnosti i varijacija na koje razvoj svoje baze možete usmjeriti. S ekonomske strane, došlo je do određenih izmjena (primjera radi, terranci sada imaju jedinicu Mule dobivenu iz Orbital Command uprgradea kojom se minerali prikupljaju znatno brže), no klasična strategija podizanja i obrane dodatnih baza se i u nastavku pokazuje kao dobitna formula.

Zadovoljni smo raznolikošću ponuđenih mapa, nijednom nismo razočarani i smatramo da su jako dobro dizajnirane i balansirane, te da nijedna početna pozicija nije inferiorna suparničkoj, čak ni u 2v2 mečevima. Sučelje nam apsolutno odgovara; pregledno je, praktično i pomno raspoređeno, iako se trenutačno neki veterani žale na sitne promjene kod određenih hotkeyjeva i upadljivog chata. Kao što smo u uvodu spomenuli, grafički, SCII izgleda dobro. Nikako fascinantno ili očaravajuće, no to se od ovakve igre uopće ne traži. Dizajn je detaljan, jedinice, objekti i građevine su prepoznatljivi i dojmivi na svim postavkama, a iako je prilično teško pronaći jedinice u gužvi prilikom masivnih borbi, HUD spašava situaciju jer je vrlo pregledan i jednostavan. O ovoj bismo beti doista mogli pisati eseje jer osjećamo se kao uzbuđeni junferi nakon seksa koji vam žele prepričati svaki detalj i pojedinost. Nažalost, prostora više nemamo, no budite uvjereni da ćemo vas o svakoj važnijoj promjeni i novosti obavijestiti na našem portalu. En Taro Adun! **Darko Botić**

STARCRAFT II ZA SVE

NAJVEĆU BRIGU POSVETILI smo otvorenom pitanju o pristupačnosti StarCrafta II igračima koji se ne smatraju iskusnim, a pogotovo ne profesionalcima. Zadovoljstvo nam je reći da je sjajni Battle.net 2.0 privukao mnogo novih klinaca i da će Blizzardovo koketiranje sa širom masom vrlo vjerojatno uroditi plodom i ovoga puta. Brojnim online opcijama i mogućnostima pridodajte i vrhunski informativnu podršku unutar igre putem koje je moguće saznati apsolutno sve o svakoj jedinici, građevini, razvoju, menadžmentu, ekonomiji itd.



ENCIKLOPEDIJA Sve što vas o StarCraftu II može zanimati naći ćete upravo u - igri

OMG LULZ PROLLY B357 GAME EVER?

Budući da betu još uvijek igramo, pod dojmom smo i potpuno uživljeni u igranje, tako da vas nismo željeli zamarati nebitnim podacima, informacijama koje smo kroz ranije priloge pokrili, niti suhoparnim nabranjima jedinica i građevina.

GP FOCUS

Više nemamo nimalo sumnje da će StarCraft II adekvatno naslijediti najigraniji i najpopularniji RTS svih vremena

HLADNO

MLAKO

TOPLO

VRUĆE

FOTO NAJAVA

360
exclusive

piše Darko Botić

Crackdown 2

Povratak pravog sandboxa i opsesivne potrage za orbovima

IZLAZI PROLJEĆE/LJETO 2010. PROIZVOBAČ RUFFIAN GAMES IZDAVAČ MICROSOFT [HTTP://www.xbox.com/en-US/games/crackdown2](http://www.xbox.com/en-US/games/crackdown2)

U moru igara koje se u najavama predstavljaju kao "sandbox iskustvo", dolazi jedna koja će autorima spomenutih igara dokazati da su posve u krivu. To je ujedno i glavni razlog zbog kojeg Crackdown obožavamo i zbog čega se nastavku veselimo kao školarci ljetnom raspustu. Osim možda Saints Rowa i Grand Theft Autoa donekle, Crackdown 2 je jedini pravi sandbox naslov koji cilja na publiku kojoj ne smeta hrpetina bezazlenih aktivnosti uz koje će provesti mnogo više vremena unutar igre nego obavljajući glavne misije i prateći osnovnu radnju. Kako jedan od producenata iz Ruffiana, James Cope, kaže, "Crackdownom 2 ne želimo igračima odrediti apsolutno nikakve smjernice u igračkom smislu. Želimo da uživaju, da igraju na svoj način i samo onako kako to odgovara svakom pojedincu". O Crackdownu 2 smo zadnji put pisali u premijeri prošle godine, a u međuvremenu se pojavilo dovoljno novog materijala i informacija koji Copeovu izjavu čine itekako istinitom.

PACIFIC CITY



GLAVNO MJESTO RADNJE i ovoga puta je Pacific City, koji će sada biti znatno drukčiji, jednim dijelom zbog devastacije koju su prouzročili Freakovi (spomenuti mutanti), drugim jer je veći, te objektima i lokacijama bogatiji. Osim izmjene dana i noći, na atmosferu grada utjecat će i naš napredak kroz igru, pa će tako cijele građevine i četvrti praktički mutirati usporedo s Freakovima, a u obzir treba uzeti i činjenicu da ćemo na ulicama Pacifica voditi pravi urbani rat, koji će ih zauvijek preobličiti u bojno polje.

COOP



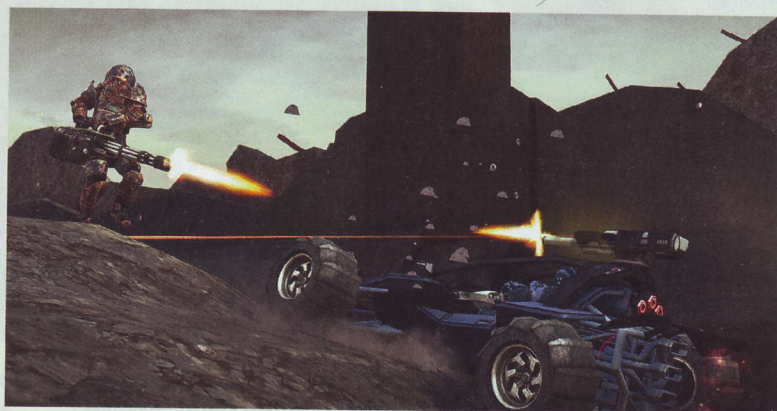
KOOPERATIVNA IGRA VJEROJATNO bi mogao biti najjači atribut Crackdowna 2. Iako je coop postojao i ranije, ostavio je dojam nedovršene i nedovoljno iskorištene opcije. Ovoga puta, podrška za dva povećana je na čak četiri igrača, koja se igri mogu pridružiti u bilo kojem trenutku. Ograničenosti sada ne bi trebalo biti, tako da se igrači praktički mogu podijeliti na parove, timove ili pak solo obavljati veći broj misija paralelno, što je veliki plus, čak i u teoriji. Ruffian nas potiče na kooperativno igranje stavljajući u igru određene orbove koje će biti moguće prikupiti samo tijekom coopa.

ŽIVOT JEDNOG AGENTA



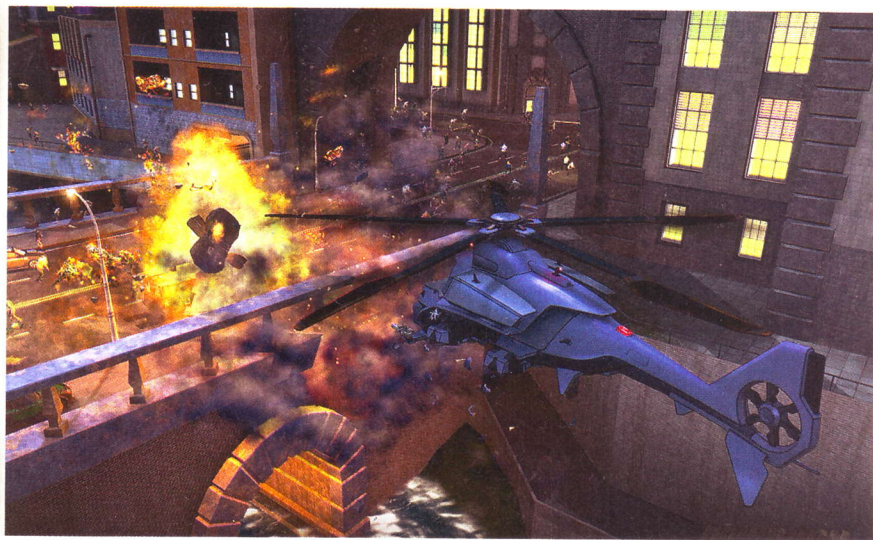
PACIFIC CITY PONOVO je u razdoru i kaosu, za što smo odgovorni mi, odnosno naše akcije obavljene u prethodniku. Naime, nakon uništenja onog laboratorija na kraju igre, došlo je do oslobađanja smrtonosnog virusa koji je sve zaražene u okruhu bivšeg teritorija Shai-Gena pretvorio u mutante, te se konstantno širi diljem grada. Oni preživjeli, koji se trude takvima ostati, formiraju organizaciju The Cell, koju Agency smatra terorističkom, zbog učestalih napada i na svoje redove. Dakle, opet bi to trebala biti slična atmosfera kao i prije - tri zaražene strane, jedan devastirani grad i usred svega mi, u ulozi Agenta.

NOĆNI ŽIVOT PACIFIC CITYJA



ZADRŽAT ĆEMO SE još malo na Pacific Cityju i reći kako je Ruffian ovoga puta unio još jedan značajan faktor u stvaranju neobične i promjenjive atmosfere. Naime, klasičnu izmjenu dana i noći popratit će specifične okolnosti i događaji. Primjerice, tijekom dana ćemo suzbijati terorističke napade The Cella, dok se tijekom noći javlja nova opasnost u obliku bijesnih Freakova, kada simpatična i neozbiljna atmosfera Crackdowna postaje dosta mračnija i napetija.





BUDUĆI DA SMO o vožnji do sada vrlo malo pisali, zato što ni Ruffian o tome nije previše zborio, drago nam je što napokon možemo naći temu koja zanima vjerojatno sve fanove originala. I to prije svega jer je vožnja bila jedan od rijetkih aspekata prethodnika koji nije zadovoljavao. Unaprijeđivanje vozačkih sposobnosti sada bi trebao biti mnogo brži proces, dok će samo vožanje biti mnogo pristupačnije i bezazelnije. Ruffian je poradio na voznome modelu, omogućio brže prikupljanje ružičastih orbova i ubacio mnoštvo novih vozila koji će sandbox iskustvo još više isticati.

IAKO SMO ČLAN Agencije, ovaj put službena vozila nećemo unaprijeđivati i transformirati. No developer to kompenzira uvođenjem gomile novih i različitih vozila najrazličitijih oblika i namjena, što bi trebalo zadovoljiti potrebe svakog onog igrača koji se odluči neometano voziti i razbijati Pacific Cityjem. Nova ćemo vozila otključavati postupno, paralelno s napretkom kroz igru, a ubojiti heli nam je trenutno najzanimljivije do sada prikazano vozilo jer je učinkovit na bezbroj načina.

MULTIPLAYER

NE, NE... NE ponavljamo se. Ako ste pratili naše dosadašnje priloge, mogli ste primijetiti da smo spomenuli i kompetitivni multiplayer kao jedan od najistaknutijih noviteta nastavka, dok sada napokon dobivamo konkretniju informaciju - dvije. MP će podržati do 16 igrača po lobbyju, odvijat će se u svojevrsnim "arenama", koje su zapravo goleme porcije Pacific Cityja, a očekuju nas i brojni zabavni i manje kompetitivni modovi, kao i oni ozbiljniji klasični, poput prikazanog deathmatcha.



FOTO FINIŠ

CRACKDOWN 2 NAS s vremenom sve više intrigira i čini nestrpljivima, a iako je još uvijek prerano donositi bilo kakve zaključke i prognozirati uspješnost nastavka, jako smo optimistični i očekujemo vrhunsku zabavu. Kooperativna igra za četiri igrača u persistent sistemu bi po svemu sudeći trebala biti pun pogodak i najprimamljiviji faktor igre koji bi mogao odlučiti o prilično velikom postotku prodaje, budući da se kooperativno, a bogami ni kompetitivno, nismo

kvalitetno naigrali u sličnim igrama otvorenog svijeta i sandbox stila. Dinamična akcija, otkaćena zabava, nova vozila, nova oružja, novi protivnici i pregršt misija i sporednih aktivnosti čine Crackdown 2 jednom od potencijalno najzabavnijih igara u ovoj polovini godine. O, da, zar to već nismo rekli? Da, da, Crackdown 2 bismo navodno trebali zaigrati već prije ljeta, što još uvijek nije službeno potvrđeno, no ipak - jedva čekamo!



**Matrix
iliti
glavom u
pijesak**

Teško je to. Za sve ono što smo prošli, kao i sve apokalipse koje smo preživjeli, te brojne ožiljke nastale od silnog plašenja, zaslužili smo barem jedno od predsjedničkih veteranskih odlikovanja

Apokalipsa danas - do sutra

I tako smo preživjeli i ovaj tjedan. A bilo je gusto. Moderan čovjek u modernim vremenima zaista ima razloga zahvaljivati nebesima za svaki dan proveden na ovoj planeti, među voljenima, prijateljima i bližnjima koji ga neizmerno vole. Te ga zato i straše. Neke strahove, odnosno, strašenja, jer ovdje je riječ o njima, lako nam je razumjeti. Naravno da su nas starci pokušavali što bolje uplašiti ne bismo li prestali gurati ruke na vatru ili prste u strujne utikače.

- Prva tri puta lijepo smo ti objašnjavali, a nakon toga morali smo priprijetiti, kako su mi to kasnije objašnjavali ljudi koje naivno nazivam roditeljima, - a malo strašenja tipa prebit ću te ko vola u kupusu znalo je davati rezultate bolje od civiliziranog objašnjavanja.

S druge strane, ja se sjećam samo batina.

Ali i to je valjda normalno, jer, eto, preživio sam djetinjstvo, izbjegavši većinu pogibelji. Ali sam popio batinaaaa...

Za razliku od roditelja, nikada mi nisu bili jasni ljudi koji te plaše, iako te ne vole i ne skrbe za tebe: Samozvani proroci proričući krajeve svijeta. Veliki znalci prognozirajući, ah, opet, krajeve svijeta, ali na strogo znanstvenim stajalištima. Političari. Da, a pogotovo oni koji obećavaju bolje sutra, jer ako ih ne pratimo, propast ćemo u grotlo za koje su Danteove svjetnje po cvjetnoj livadi. Zajedno s unutarnjim i vanjskim neprijateljima, ofkors. Vjerski fanatici, o bože, poštedi me vjernika koji su pročitali jednu knjigu. Pa i to krivo shvatili. Kompjutorski stručnjaci - oni koji su voljeli predviđati milenijске katastrofe. A skoro i pogodili. Doduše, s nekih deset godina zakašnjenja. E tu ćemo malo zastati, jer onim sretnicima koji nemaju PS3, treba i to objasniti. Mene je lijeno kasneći milenijški bug uhvatio pri igranju Final Fantasyja. Iako nije online, PS3, kao što su mnogi tog prvog ožuljka iskusili, nije htio pokrenuti igru jer, kako je lijepo objasnio, trophiesi nisu bili aktivni. Prokleti trophiesi i kopiranje Microsoftovih achievements! Eh kako bi apokaliptični svijet bio ljepši da ih nikada nisu napravili... A nisu bili aktivni jer je PS3 uporno želio biti u prvom danu 2000. godine.

Pa mu nekakvi trophiesi iz 2010. nisu bili jasni. Niti ručno mijenjanje datuma nije pomagalo pa sam cijeli dan uživao igrajući pametnu CIV Revolution koji trophiesa nema. Negdje pred jutro tvrdoglava mazga (PS3, ne ja!) je odlučila pokrenuti FFXIII i sve je bilo ok. Pogled na njegov datum otkriva i zašto - uz veselo kockanje FF živina moj PS3 pajdo i ja slavili smo Prvi maj 2020! Sljedećeg dana već smo se spremali na more, budući da je odlučio skočiti u šesti mjesec, a kasnije više nisam ni gledao, nadam se da je do sada već odvratio i tu dosadnu 2020. pa sljedeći mjesec očekujte vijesti iz još udaljenije budućnosti kada ću vas izvjestiti da je prvi brod s WARP pogonom napokon porinut i pozdraviti s: "Live long and prosper!"

Tako smo napokon proživjeli i milenijški bug te milenijšku apokalipsu. Trajala je od danas do sutra. A nitko se od plašitelja iz prošlog stoljeća nije javio i likovao...

Samo par dana kasnije preživjeli smo i oluju svih oluja, ili nešto tako, čijim bi se naslovom fino mogao podičiti neki od filmova katastrofe s naših istovjetnih komercijalnih televizija. Novinari (koji isto idu na onaj popis fanatika

potres iz obližnjeg Čilea skokne i do nas.

U tim burnim danima ja sam nastavio po Final Fantasyju u kojem je glavna tema upravo strah. Strah od bližnjega, strah od nebližnjega, strah od svega što izlazi van granica otkopčanih kaputa, a naposljetku i strah od onoga što je pod tim kaputom. Jer majstori manipulacije mogu te lijepo uvjeriti da činiš dobro ili loše, sve dok im to ide u prilog. Prokletim strahom. Glupim strahom. Ali strahom koji nikoga ne ostavlja ravnodušnim. Ako se ne sjećate kako se to radi, ili ste, hvala bogu, zaboravili, ili ne vidite kako se još uvijek radi, pitajte Gruzijce. Oni su neku večer sasvim fino poiskakali iz svojih kreveta i fotelja, eksperiment uspio, sljedeća dosjetka? Strah je najmoćnije oružje, kaže glavni negativac Sherlocka Holmesa kojeg sam upravo odgledao, a kada ti strah od ovakvih ljudi tako kaže, moraš nešto i napisati o njemu.

Mene malo više muči taj diskriminirajući faktor u strahu. Jutros me nazvala vrijedna najdraža nećakinja i najbolje postavila problem:

- Ako će već taj smak svijeta 2010 ili 2011, moram li ja onda učiti za ispite?

- Imaš pravo, slažem se ushićeno, što znači da ni

Tako smo napokon proživjeli i milenijški bug te milenijšku apokalipsu. Trajala je od danas do sutra

gore, samo što su opakiji i od vjerskih fanatika, jer rođeni su prepametni, i u velikoj su žurbi, pa nisu pročitali niti jednu knjigu su se odmah dali u utrku tko će nas najviše preplašiti. Najupečatljiviji je bio apokaliptični naslov u jednim novinama: "Sutra i do 30 cm snijega!" Jer ljudski rod se još nije suočio s takvim izazovom. Bilo je teško tih nekoliko dana, a mi, žilavi kao korov, nadživjeli i vremensku apokalipsu. Stručnjaci se još uvijek svađaju vodi li nas ovo u globalno tropsko, ili globalno ledeno doba, a novinari nastavili u revijalnom tonu s upozorenjima i pripremama što učiniti kada

ja ne moram danas pisati kolumnu?

- A neee, ti moraš, jer GamePlay izlazi ovaj tjedan, što ćemo mi čitati?

Hrmphg, ni apokalipse mi nisu sklone...

Srećom za sve iznervirane strahom, na kraju imam i dobre vijesti: ne bojte se. Jer moj PS3 i ja dokazujemo da su strahovi apokaliptične 2010, 2011 ili 2012. neosnovani. Nama je sasvim lijepo u 2020, a uskoro ćemo proslaviti i novu 2021, bez ikakvih povijesnih turbulencija. A kad Sony tako kaže...

DANIJEL REŠKOVIĆ

Vjesnik nestrashljive budućnosti





Kako dobivamo dojam prostora? Jesu li za to krive oči, mozak ili sve od toga pomalo?

Stereovizija

Tech
Wars
v2.1

Filmovi u 3D-u u kinu su nam postali već gotovo uobičajena pojava i opasno nam se približava vrijeme kad ćemo filmove s dojmom tri dimenzije moći gledati u toplini svog ili prijateljskih domova, ali osim pasivnog promatranja, moći ćemo čak i zaigrati 3D igre na konzolama, najprije na PlayStationu 3, ako taj sustav bude prihvaćen, najvjerojatnije na Xboxu, a možda čak i na Nintendovu Wiiju. Iako sve moderne igre krase 3D grafika ili se bar tako naziva, u stvari se radi o projekciji objekata u prostoru na ravni ekran i teško je o takvom načinu prikaza govoriti kao o pravom 3D-u. Iako imamo dojam prostornosti, ipak se radi o plošnoj projekciji i svedeno je gledamo li takvu sliku jednim ili s oba oka, rezultat je jednak, a to je samo slika na ravnom ekranu. Kako uopće dobivamo dojam prostornosti u stvarnom svijetu? Prvi preduvjet za to su dva oka, od kojih svako prima svoju sliku svijeta koji promatra. Kad bismo, teoretski, bili jako udaljeni od cilja koji gledamo, zrake svjetlosti koje dolaze do oka bile bi praktički paralelne, te bismo svakim okom vidjeli jednaku sliku. Tako nam se vrlo udaljeni objekti čine poput projekcije na ravnoj ploči ili ekranu. Pokušajte jednom promatrati zvijezde noću gledajući samo u jednu točku. Budući da su zvijezde vrlo udaljene, čini se kao da su sve gotovo jednako daleko od nas. Čim u tu sliku "upadne" nekakav bliži objekt, recimo avion ili nekakav kukac, dobivamo osjećaj blizine tog novog "stanovnika" naše slike. Zbog razmaka naših očiju, slika novopridošlog objekta u svakom oku je nešto drukčija od slike u onom drugom oku, te se zbog naših iskustava i načina percepcije u mozgu ta slika sklapa u doživljaj prostornosti. Na takav način mogli bismo zavarati svoje oči i mozak da dvije plošne slike sklope u jednu prostornu. Trenutačno najzastupljeniji način takvog prikaza možete pratiti u 3D kinoprojekcijama pomoću polariziranih naočala, gdje se istovremeno na platno projiciraju obje slike, a leće na naočalama ih filtriraju tako da svako oko

vidi sliku koja je njemu namijenjena. Tako možemo uživati u filmskom doživljaju prostornosti. Jasno je da slike dobivene iz dva skupa projektora i sustava leća koji nam predložuju prostornost projiciranjem obje slike istovremeno nisu baš dostupne džepovima široke publike, a ni adaptacija prostora za ovakvu vizualnu vratolomiju ne bi bila nimalo jeftina. Ovom problemu doskočeno je vrlo jednostavnim trikovima zahvaljujući tromosti ljudskih očiju. Naime, čak i kino i televizija prikazuju pokretne slike tako da u brzom slijedu izmjenjuju statične slike, te ih zbog sporosti percepcije mozak stapa u neprekinuti niz. Između svake dvije slike postoji određena kratka pauza u kojoj se slike izmjenjuju, a koje oko ne primjećuje zbog kratkog vremena u kojem se ona odvija. Takav trik je iskorišten s naočalama koje imaju zatvarače (tzv. shutter-naočale).

da naizmjenično ekran prikazuje sliku za lijevo, potom za desno oko, a naočale za to vrijeme "gase" sliku za ono drugo oko tako da nakratko "zatvore" leću koja je postavljena ispred tog oka. Tako svako oko naizmjenično vidi svojih 60 slika u sekundi neprekinutih pokreta, te se u mozgu stvara dojam prave prostornosti koja "izlazi" iz ekrana ili "ulazi" u njegovu "dubinu". Takav način prikaza na prvi dojam izgleda stvarno fantastično, ali je takve sadržaje ipak potrebno gledati smireno s jednog mjesta, jer se naglim pokretima mijenja perspektiva i dobiva dojam "distorzije prostora". Ako je riječ o samo jednom gledatelju, tom problemu vrlo je jednostavno doskočiti pomoću obične kamere koja bi pratila pomake glave, što obećavaju iz Polyphony Digitala za peti nastavak serijala Gran Turismo. Tako bi se preračunavala perspektiva u odnosu na

II

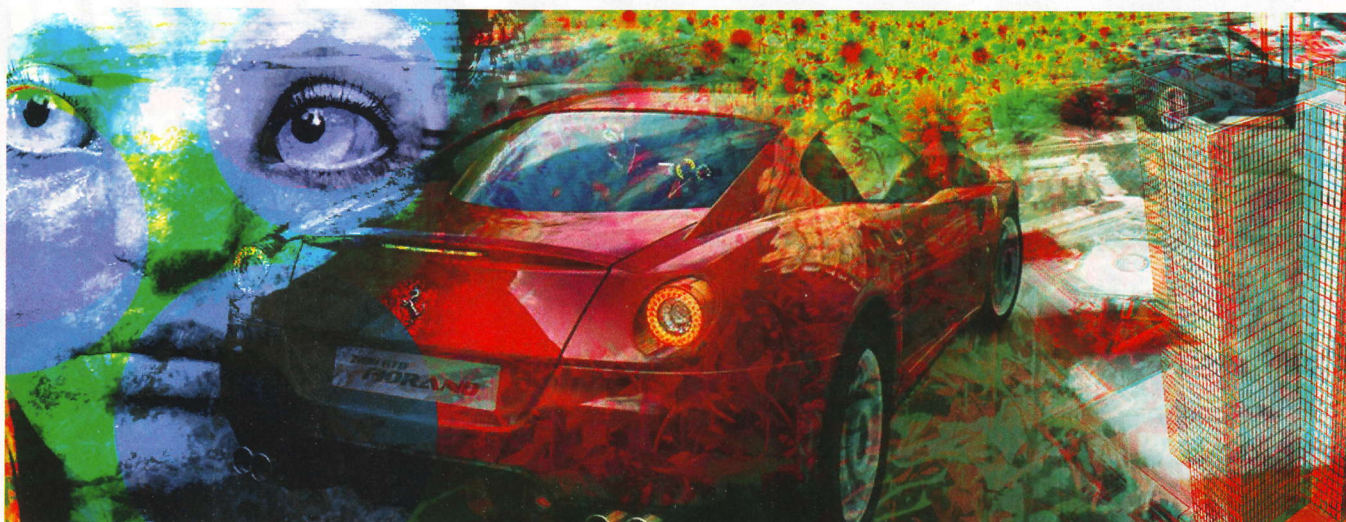
Je li 3D TV koji uskoro počinje osvajanje tržišta vrhunac dojma prostornosti ili će nas tehnologija uskoro ponovo iznenaditi još novijim i kvalitetnijim rješenjima?

Pokazalo se optimalnim da bez problema i dojma treperenja mozak može prihvatiti slijed od 50 slika u sekundi na ekranima koji se primjenjuju u domovima. Zbog nekih okolnosti i činjenice da industrijom elektronike vladaju uglavnom Japanci i Amerikanci, usvojen je standard za konvencionalni prikaz od 60 slika u sekundi. Budući da za 3D trebamo posebnu sliku za svako oko, vrlo je jednostavno dokučiti da je za tako nešto potrebno dvostruko više, odnosno 120 slika u sekundi. Kako su TV-uređaji s takvom tehnologijom tek relativno nedavno postali dovoljno pristupačni svojim cijenama, jasno je da 3D televizija nije ni mogla zaživjeti mnogo prije na masovnom tržištu. Pomoću takvog TV-a i naočala vrlo je jednostavno zavarati oči (i mozak) tako

položaj gledatelja, te bismo stvarno dobili dojam "prostora koji se nalazi u našem TV-u". Jedino pravo rješenje za više gledatelja bilo bi preračunavanje perspektive za svakog posebno, odnosno da svaki gledatelj ima svoj ekran. Najjednostavnije rješenje bilo bi nešto već viđeno na Nintendovu VirtualBoju, a to je da ekrani budu ugrađeni u naočale, te tako svaki gledatelj bude neovisan o ostalima u svom malom virtualnom svijetu, no za dovoljne rezolucije tako malih ekrana i smanjivanje intenziteta glavobolje koju bi mogli prouzročiti morat ćemo se ipak još strpjeti...

Bruno Banić

3D je samo privid... Žlica ne postoji...



RECENZIJE

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Darko Botić



1. StarCraft II beta
2. BF: Bad Company 2
3. Napoleon: Total War

Da mi je netko rekao da ću u istom mjesecu igrati SCII, SupCom 2 i novi Total War, nasmijao bih me su u lice i ošamario ga zbog glupiranja.

Tomislav Tomašić



1. Forza Motorsport 3
2. God of War III
3. NEW Super Mario Bros.

Stagnacija moje vozačke karijere konačno je završena ovog mjeseca kad sam forsiranom vožnjom dogurao do levela 45.

Danijel Milčić



1. Free Rider 2
2. Free Rider 1
3. Free Rider 3

Umjetnici novog doba uprljali su prste u virtualnoj tinti Free Ridera 2 (besplatna online flash igra) i donijeli sate zadovoljstva milijunima igrača diljem svijeta. Tko каза da najbolje stvari nisu besplatne? Hvala "ITz ChuckNorris", "iamninja", "Helmertz"...

STINGER



1. Heavy Rain
2. GTA: The Ballad of Gay
3. Forza Motorsport 3

Konačno je napravljen i mini draft u PES2009 pa se s obnovljenim klubom krenulo u redovno gubljenje od druga Tome. Sve to nije nimalo uspjelo smanjiti brutalan doživljaj igranja Heavy Raina.

Berislav Jozić



1. MAG
2. God of War III
3. Greed Corp

Inače nisam ljubitelj MMOFPS-ova, no MAG me oduševio. A malo krvi i vježbe za sive stanice uvijek dobro dode u predahu.

Damir Đurović



1. Final Fantasy XIII
2. BF: Bad Company 2
3. Lord of The Rings Online

Osim velikog Final Fantasyja malo se što stiglo ozbiljnije zaigrati

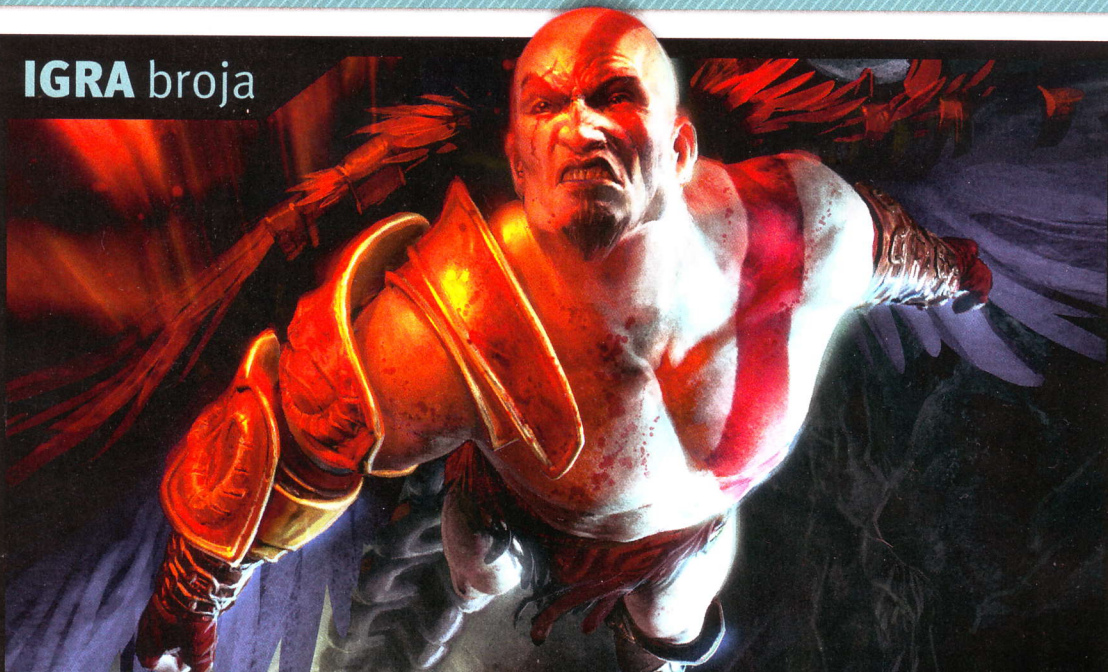
Danijel Reškovic



1. Final Fantasy XIII
2. Resonance of Fate
3. Civilization: Revolution

Ni milenjski bug ne može me spriječiti u nezaustavljivoj penetraciji najnovijih hitova za vašu i našu omiljenu platformu (Amigu - Atari stinks)

IGRA broja



52

God of War III

Kad krv proključa

GP preporuka



68

Battlefield: Bad Company 2

Neka bitke počnu. I ne samo one u Bad Companyju nego i na forumima.

GP preporuka

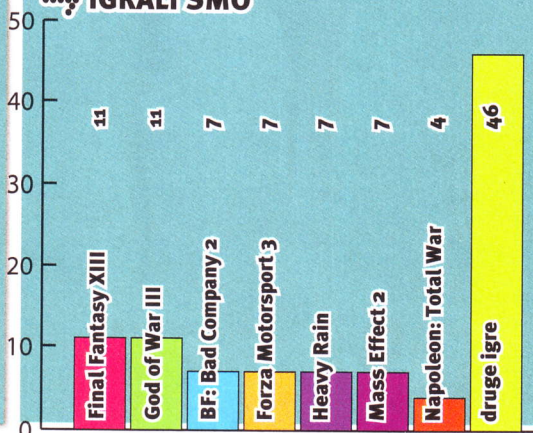


74

Yakuza 3

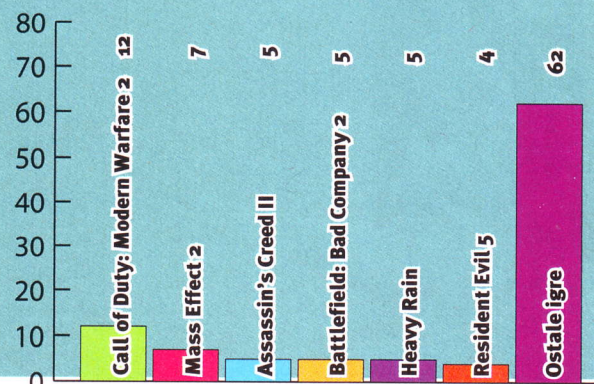
Bilo bi šteta propustiti igru koja na najbolji način pokazuje kako japanski autori igara doživljavaju GTA

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.

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

POGLED UNATRAG

Microsoftova iznimno
popularna RTS franšiza
- a hazzini!

Ocjene i njihovo značenje

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

KATEGORIJE OCJENJIVANJA

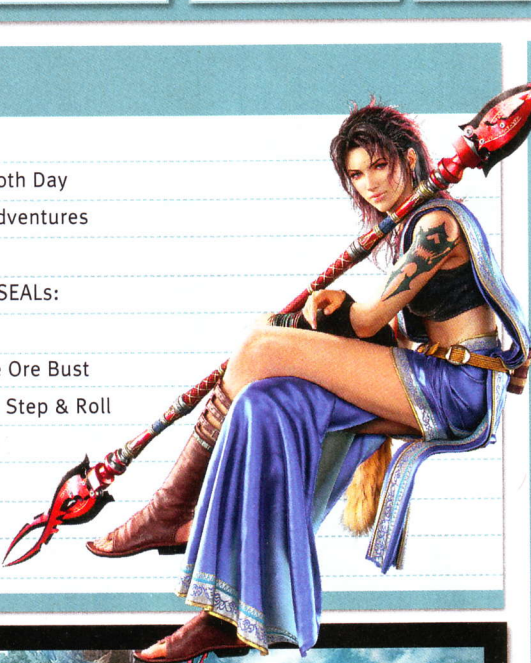
GRAFIKA	Kvaliteta grafičke prezentacije igre - rezolucija, detalji, izgled menija, animacija, frame-rate, kvaliteta i postojanost tekstura
ZVUK	Kvaliteta glazbe i zvučnih efekata, govorne uloge, surround zvuk i sl.
IGRIVOST	Zaraznost, zabavnost, karizmatičnost i sve ono što igru čini "potrošačem" našeg 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	2	3	4	5
> CPU AMD 64 3000+ > 1 GB RAM > GeForce 6800 GTX	> CPU AMD 64 X2 4400+ > 1 GB RAM > GeForce 7800 GTX	> CPU AMD 64 X2 6400+ > 2 GB RAM > GeForce 8800 GT	> CPU Intel Core 2 Duo E6850 > 2 GB RAM > 2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)	> CPU Intel Extreme QX6800 > 4 GB RAM > 2x GeForce 8800 Ultra (SLI)

SADRŽAJ

- RECEZIJE
- 52 _ God of War III
 - 58 _ Final Fantasy XIII
 - 64 _ Napoleon: Total War
 - 66 _ Resonance of Fate
 - 68 _ Battlefield: Bad Company 2
 - 72 _ Supreme Commander 2
 - 74 _ Yakuza 3
 - 79 _ Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth
 - 80 _ Superstars V8 Next Challenge
 - 81 _ Sonic & SEGA All-Stars Racing

- 82 _ Greed Corp
- 82 _ Army of Two: The 40th Day
- 83 _ Endless Ocean 2: Adventures of the Deep
- 84 _ SOCOM: U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 3
- 85 _ Space Miner: Space Ore Bust
- 85 _ Super Monkey Ball: Step & Roll
- 86 _ Plants vs. Zombies
- 86 _ 1000: Find 'Em All!



Božić prije Uskrsa

Da, Božić zaista dolazi prije Uskrsa. Ovaj put dvaput. Prvo prošle godine, a onda početkom ožujka ove, kada je izišlo toliko igara da svaki igrač koji želi održati prosječnu razinu poznavanja videoigara jednostavno ne smije izlaziti iz kuće. Osim po igre. A većina igara i tako sama dođe do nas - ili ih dostave poštom ili ih skinemo s interneta. No unatoč tome što PlayStation Store, Xbox Live Arcade, WiiWare, Steam... i hrpe drugih servisa svakim danom apsorbiraju sve više kuna, dolara i eura namijenjenih videoigrama, ne može se poreći da najznačajnije igre opisane u ovom broju još uvijek dolaze na diskovima - i to Blu-rayu. Čini se da je još jedina prepreka digitalnoj distribuciji igara (npr. GOW3) upravo količina podataka. No samo je pitanje vremena kada će tehnologija otići dovoljno daleko da to ne bude slučaj. Je li ovo posljednji ekvivalent Božića u kojem najznačajnije prikazane u GamePlayu dolaze na diskovima?

Berislav Jozić



GP preporuka



58

Final Fantasy XIII

Od pedeset do stotinu sati blještavila kakvo samo Square može priuštiti

PAŽNJA, PAŽNJA Dobro pazite kad ugledate puzavice jer nikad nisu postavljene radi ukrasa. Uvijek vode k nekom rješenju ili nagradi.

SPARTANSKI ŠTIT Svaka razina unaprijediti oružja donijet će i novu čarobnu mogućnost za borbu protiv golemih bestija ili veće grupe protivnika

NEMESIS WHIP Svaki put kad Kratos stekne novo oružje ili sposobnost igra će spremno ponuditi nekoliko svježih protivnika za brzu inspekciju mogućnosti novih igračaka

POVRATAK NA POVRŠINU Nakon što pobijedi Hada, Kratos se vraća na Olimp gdje nastavlja lov na preostale bogove



PS3
exclusive
HIT
igra

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 14+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SANTA MONICA ST.
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.godofwargame.com](http://www.godofwargame.com)

God of War III

Veličina čovjeka očituje se u tome što čini s moći - Platon

POGLED UNATRAG

Dana 22. ožujka 2010. navršit će se pet godina od izlaska originalnog GOW-a, igre koja je svojom kvalitetom i inovativnošću četiri godine nakon izlaska pionira žanra modernih akcijskih avantura (Devil May Cry) uvela novi podsmjer u spomenuti žanr, pokazujući pritom koliko snage leži unutar kućišta PlayStationa 2 i što se njime može napraviti ako čovjek zna što radi. Dvije godine nakon toga, GOW 2 poharao je tržišta dajući nam još bolji izgled, intenzivniju akciju, zanimljive nove protivnike i još jedan primjer dobrog korištenja grčke mitologije. Završetak trilogije je pred nama i svi očekujemo nove korake naprijed...

Nakon brojnih i opširnih najava koje ste mogli pročitati u prošlim brojevima GamePlaya konačno je došao red da se upoznamo i s cjelovitim sadržajem igre koja godinama predstavlja jednu od posljednjih pravih Sonyjevih tvrđava i benchmark za ocjenjivanje kvalitete akcijskih avantura. God of War 3 je zadnja epizoda u trilogiji o avanturama spartanskog ratnika Kratos i njegovoj potrazi za osvetom usmjerenom prema božanskim stanovnicima Olimpa. Bez obzira na završetak trilogije, izvjesno je kako ćemo zbog iznimne uspješnosti ovog serijala još doživjeti razne prequale, spin-offove i slične money milkere, no to je danas sudbina uspješnih igara i jedino nam ostaje nadati se kako će Sony u slučaju novih epizoda zadržati postojeću produkcijsku razinu.

ZATVORI USTA

Igra počinje dojmljivom filmskom špicom inspiriranom antičkim umjetničkim izričajem, koja u kratkim crtama te uz odličnu muziku i već dobro poznatu naraciju Linde Hunt prezentira događaje iz prethodne dvije epizode. Kao što znate, drugi dio ove, već sad

se može reći legendarne trilogije završio je Kratosovim ujedinjenjem s vojskom Titana i njihovim zajedničkim usponom prema zadnjem uporištu bogova, samom Olimpu. Kratos, oboružan svojim poznatim mačevima i ultimativnom Oštricom Olimpa, na leđima Gaie, Majke Zemlje, napreduje nezaustavljivo prema vrhu na kojem se preostali bogovi ne osjećaju ugodno promatrajući kraj svijeta koji su pažljivo gradili pod nadzorom svog vođe

"GOW 3 predstavlja kraj trilogije, ali ne znači kraj serijala - JOHN HIGHT, direktor studija Santa Monica"

Zeusa. Ipak, skupivši preostalo dostojanstvo, Zeus u nadahnutom govoru poziva preživjele bogove Posejdona, Heliosa, Hada i Hermesa da stave svoje razmirice na stranu i pripreme se za odlučujuću bitku s nezaustavljivim polubogom i njegovom titanskom vojskom. I dok još niste pravo niti zatvorili usta razapljena nakon ovakvog spektakularnog uvoda u igru, akcija počinje a početnici se

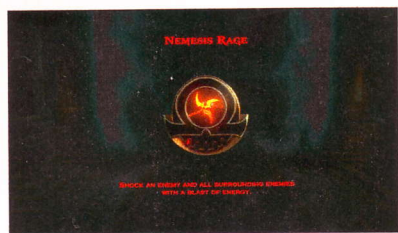
kroz tutorial imaju priliku upoznati s načinom igranja.

OLIMP NA KOLJENIMA

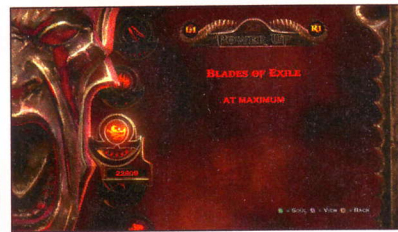
Što se načina igranja tiče, možemo reći da se ništa važno nije promijenilo, tako da će igra startati po svojem već ustaljenom receptu po kojem Kratos na početku ima sve sposobnosti razvijene do maksimuma, kao što je svaki igrač GOW2 imao na kraju prethodne igre. Ako mislite da vam napomene tijekom igre neće trebati, možete ih odmah na početku isključiti, no tijekom igranja igre nisam primijetio da tih nekoliko rečenica koje se pojavljuju na dnu ekrana na bilo koji način remete ritam igranja. To znači da tutorial možete slobodno uključiti budući da se ponekad, osobito igračima nenaviklima na ovakav tip igara, pisana pomoć može pojaviti kao dobrodošla, iako je u svojoj osnovi GOW 3 jednostavna igra. Nakon što isprobate što Kratos može glavnim oružjem, parom mačeva sad nazvanim Blades of Exile, počinje borba s prvim bossom, bogom mora Posejdomom. Od svih borbi s bossovima ova je po mojem sudu kvalitativno najslabija bez

ORUŽJA I OPREMA

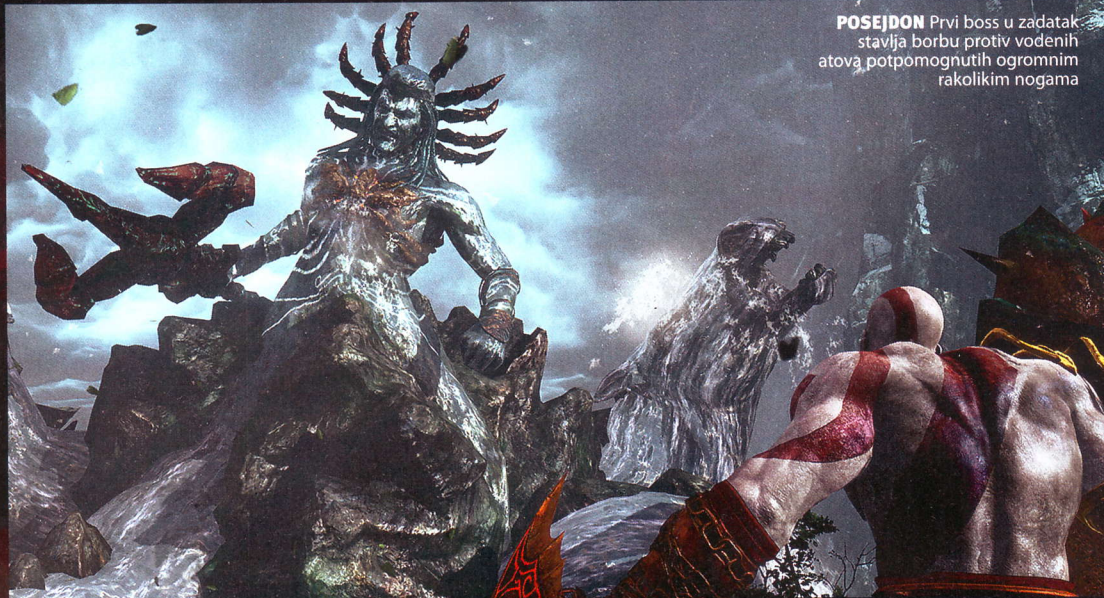
KVALITETI IGRIVOSTI POSEBNO pridonosi bogat arsenal novih oružja kojima su se tijekom razvoja igre autori, po vlastitim tvrdnjama, posebno posvetili. Cilj je bio napraviti oružja koja neće služiti samo kao usputni cilj za skupljače predmeta, nego će igrači doista željeti koristiti ta nova oružja i neće se odmah vratiti provjerenim Blades of Exile. Ne bi li to osigurali, uveli su korištenje određenih oružja kao uvjet izvršavanja određenih zadataka, no nisu morali posegnuti za tom krajnjom mjerom jer su ovog puta uspjeli u svom naumu, te su oružja zanimljiva i poticajna za korištenje, svako na svoj način. Oružja i poboljšanja u opremi Kratos stječe nakon pobjede nad pojedinim bossom pa tako tijekom igre dolazi do Apolova luka, Hadovih pandži, Heliosove glave, Hermesovih čizama, Nemejskih rukavica i Nemesisina biča. Svako od oružja moguće je dodatno unaprijediti skupljanjem i trošenjem crvenih orbova, što će polučiti veću učinkovitost oružja i još bolje vizualne efekte. Uz oružja i opremu koje zaradite od bogova, moguće je u skrivenim škrinjama pronaći i dodatne dijelove opreme koji će također imati svoju namjenu kao što su Posejdonov trozub koji omogućuje disanje pod vodom ili Boreasova ledena oluja koja omogućava smrzavanje izvora topline. Ti dodaci nužni su za nastavak igre, no od ukupno 12 dijelova opreme ima i onih koji nisu obvezni u nastavku igre, nego će svoju namjenu imati tek po završetku igre; na primjer Posejdonova školjka koja će omogućiti uključivanje neograničene magije ili Dedalovi nacrti koji omogućavaju neograničeno korištenje posebnih osobina Apolova luka, Heliosove glave ili Hermesovih čizama.



IGRAČKE Svaki put kad steknete novo oružje dobit ćete kratko objašnjenje njegovih mogućnosti. Tijekom igranja isplati se prikupljati crvene orbove jer maksimalno pojačana oružja doista su spektakularna za korištenje.



obzira na to što kao i ostatak igre izgleda fantastično, pa sam se već na samom početku igre osjetio gotovo razočarano. Pitate se zašto? Pa zato što je rasplet bio predvidljiv; Kratos je po običaju ispaljivao macho parole, slijedio je zamah lijevo i desno, pokoji skok i borba se primicala svojem predvidljivom kraju. Dodatni problem bili su prevladavajući tamni (pre)zumirani kadrovi prošarani strašnim bljeskovima svjetlosnih efekata, u kojima nisam imao apsolutno nikakav osjećaj kontrole i samo sam bez veze lupao po tipkama iščekujući da se pojavi spasonosan znak početka mini igre koja će označiti da je kraj protivnika blizu. Razmišljajući na samom početku o tome da li je sve što me dalje čeka jednako nespretno i predvidljivo te napravljeno s namjerom da izgleda spektakularno i ništa više od toga, bio sam iznenađen, pogotovo kad je igra napravila već poznati zaokret oduzevši Kratosu sve zaradene duše, oružja, zdravlje i magiju, bacivši ga u dubine Hada napola mrtvog.



POSEJDON Prvi boss u zadatak stavlja borbu protiv vodenih atova potpomognutih ogromnim rakolikim nogama

ČAROBNICE Postat će vidljive tek kad ih Kratos osvjetli Heliosovim plamenom



CHAIN OF BALANCE Putovanje između gornjeg svijeta i podzemlja odigrava se u uzbuđujućim letačkim dionicama uz lanac koji povezuje oba svijeta i održava ravnotežu kao što mu i ime govori

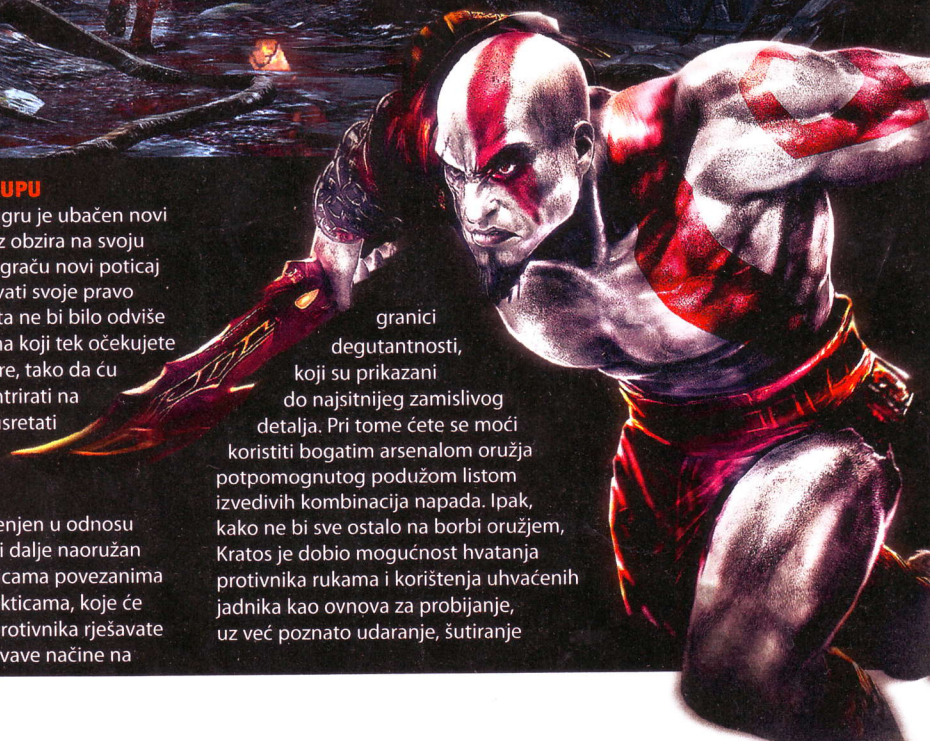


TITAN GAMEPLAY Ipak je ograničen isključivo na kretanje po površini Titana. Tako je Kratos stigao i do Gajna srca.

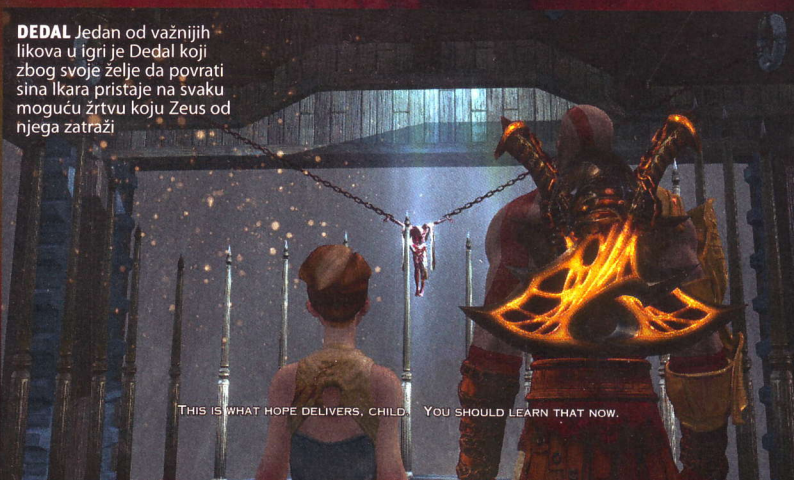
STARI PRIJATELJI NA OKUPU

Srećom, odmah potom u igru je ubačen novi zaplet, i ta svježja priča bez obzira na svoju šabloniziranost ipak daje igraču novi poticaj pa GOW 3 počinje pokazivati svoje pravo lice. Otkrivati radnju doista ne bi bilo odviše sportski prema svima vama koji tek očekujete dolazak svog primjerka igre, tako da ću se u nastavku ipak koncentrirati na detalje s kojima ćete se susretati igrajući GOW 3. Kao što sam već spomenuo, način borbe uglavnom je ostao potpuno neizmijenjen u odnosu na prethodnike. Kratos je i dalje naoružan dvostrukim vatrenim oštricama povezanim lancima s njegovim podlakticama, koje će vam omogućavati da se protivnika rješavate na svakojake brutalne i krvave načine na

granici degutantnosti, koji su prikazani do najsitnijeg zamislivog detalja. Pri tome ćete se moći koristiti bogatim arsenalom oružja potpomognutog podužom listom izvedivih kombinacija napada. Ipak, kako ne bi sve ostalo na borbi oružjem, Kratos je dobio mogućnost hvatanja protivnika rukama i korištenja uhvaćenih jadnika kao onova za probijanje, uz već poznato udaranje, šutiranje



DEDAL Jedan od važnijih likova u igri je Dedal koji zbog svoje želje da povrati sina Icara pristaje na svaku moguću žrtvu koju Zeus od njega zatraži



THIS IS WHAT HOPE DELIVERS, CHILD. YOU SHOULD LEARN THAT NOW.

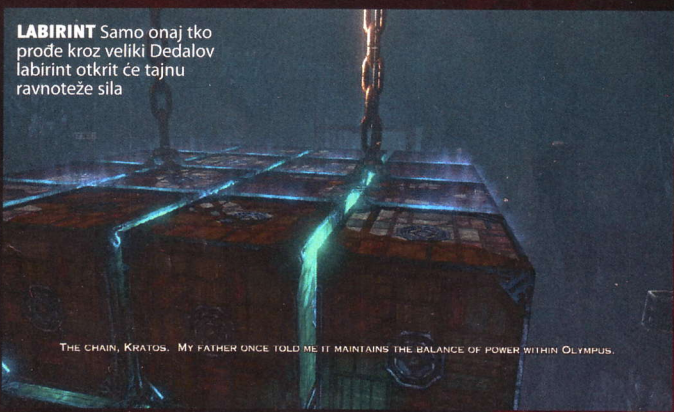


HADOVE KANDŽE Opako oružje koje će osim svoje ubojitosti omogućiti Kratosu prizivanje poprilične količine različitih čudovišta koja će napadati okolne protivnike. Izbor se povećava napredovanjem kroz igru.

RASULO Nakon što su svi bogovi osim Zeusa pobijeni, nad Zemlju se nadvila sveopća propast, dok sile prirode razuzdano luduju



LABIRINT Samo onaj tko prođe kroz veliki Dedalov labirint otkrit će tajnu ravnoteže sila



THE CHAIN, KRATOS. MY FATHER ONCE TOLD ME IT MAINTAINS THE BALANCE OF POWER WITHIN OLYMPUS.

GOLIH RUKU Dosadi li vam mahanje oružjem, protivnike ćete na jednako surov način moći obraditi i golim rukama i nogama



"Kratosove gnjevne macho parole u izvedbi T. C. Carsona i dalje su važno obilježje igre"

nogama, bacanje, čupanje glava i slične gadosti. Probijanje protivničkih redova ošamućenim protivnikom ograničeno je naravno samo na nižu klasu neprijatelja jer Kratos unatoč svojoj nevjerojnoj snazi ipak ne može podizati razne protivnike

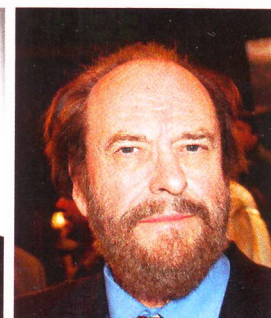
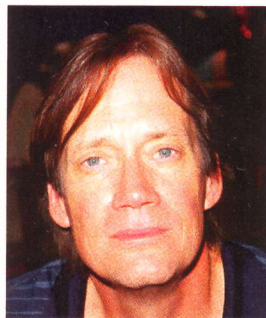
HERIN DIJAMANT Konačno malo mozganja. Ovo je jedna od dviju interesantnih dionica u igri koje se mogu nazvati mozgalicama.



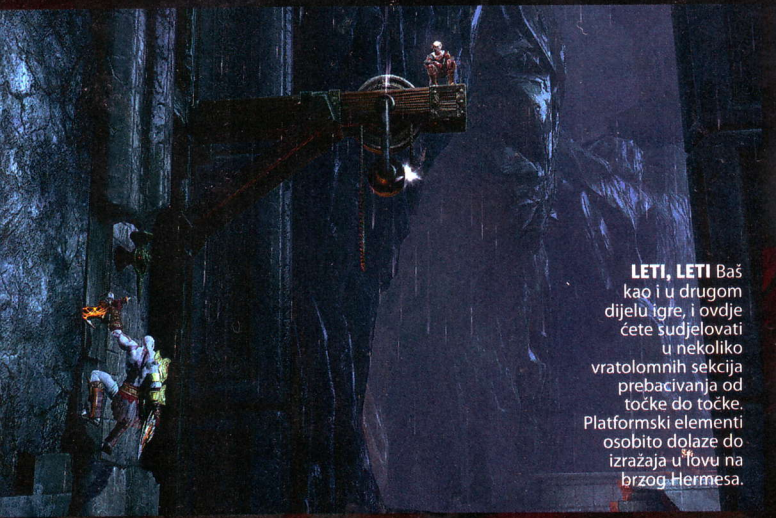
ZVJEZDANA EKIPA

Vrhunska razina produkcije igre zahtijevala je da u čitanje tekstova bude uključena prvorazredna glumačka ekipa koja će nam uz već poznatu glazbenu dionicu osigurati što neposredniji dodir s pričom. Osim naracije Linde Hunt koja uz to daje glas Titanu Gaji, u glavnoj je ulozi T. C. Carson, mladoliki 52-godišnji glumac koji se uz ulogu Kratosa pojavljivao u brojnim drugim igrama. No unatoč njihovoj poslovničkoj vrhunskoj prezentaciji, moramo se ipak prisjetiti većih imena koja su zabilježila nastup u GOW-u 3. Na prvom mjestu

ističe se doajen klasičnog engleskog glumišta Malcolm McDowell u vrlo važnoj ulozi Dedala. Za njim slijedi Kevin Sorbo u ulozi Herkulesa kojeg je također utjelovio u istoimenom poznatom televizijskom serijalu, a na kraju dolazi neponovljivi Rip Torn u ulozi Hefesta, čiji je maestrinalni glas već došao od izražaja u brojnim sličnim djelima od kojih mi odmah na pamet pada uloga Zeusa u prekrasnom Disneyjevju crtiću o Herkulesu (u kojem su uz Torna briljirali James Woods i Danny DeVito).



SNIMANJE GLASOVA Jedan od najzahtjevnijih zadataka u nastanku igre bilo je davanje karaktera i duše likovima naporim isčitavanjem skripte uz stroge upute režisera



LETI, LETI Baš kao i u drugom dijelu igre, i ovdje ćete sudjelovati u nekoliko vratolomnih sekcija prebacivanja od točke do točke. Platformski elementi osobito dolaze do izražaja u lovu na brzog Hermesa.



RJEŠENJE U ovoj velebnoj dvorani skriven je ključ moći Olimpa



MINI IGRE

KAKO BI UNAPRIJEDILI igrivost, autori su tijekom borbi ubacili niz mini igara koje pred igrača stavljaju zadatak preciznog i brzog pritiskanja nasumično zadane kombinacije tipki koja će automatski završiti određenu borbu na posebno nasilan način, nagradivši pritom igrača povećanom količinom crvenih orbova. Ako vam se možda crveni orbovi ne čine kao dovoljno atraktivna nagrada, treba istaknuti da će se ovisno o protivniku kojeg svladate pojavljivati i druge nagrade kao što su plavi i zeleni orbovi, a rijetki likovi mogu ostaviti Kratosu dio svoje opreme ili sposobnosti koje će u najmanju ruku dobro doći tijekom daljnjeg odigravanja igre iako će imati ograničenu primjenu. Ne uspijete li odigrati sekvencu iz prvog pokušaja, moći ćete pokušati ponovo, s time da igra u najvećem broju slučajeva mijenja raspored tipki koje treba pritisnuti.



POČETAK Kad protivniku zadate dovoljno štete, pritiskom na krug započet ćete predefiniciranu sekvencu tipki koje treba pritisnuti za uspješan završetak mini igre

APSOLOTNO PREKRASNO

Glavni razlog zabavnosti igre leži u dinamičnosti prikaza, odnosno u činjenici da su autori tijekom igre nastojali često mijenjati perspektivu, kut pogleda, blizinu odnosno daljinu prikaza, te način kretanja Kratos kroz okoliš, nastojeći u što većoj mjeri postići dojam akcijskog filma. Pri tome ipak kao manju zamjerku mogu istaknuti fiksiranost kamere koja može zasmetati prilikom istraživanja prostora. Doduše, na početku svake dionice, čije se rješenje proteže kroz nekoliko razina, kamera fokusira ključne točke za napredovanje, no ponekad se nakon povratka kamere na Kratos rješenje više ne pokazuje potpuno očitim kako je maloprije izgledalo i u masivnim prostorijama katkad nije lako pronaći traženi detalj. Osim toga, s kamerom nisam tijekom cijele igre iskusio apsolutno nikakve probleme u izvođenju puzanja uza zidove, kretanja po visećim kabelima, trčanja uza zidove te tijekom skakačkih ili letačkih dionica. Osim toga, platformerske dionice dobro se izmjenjuju s borilačkim dionicama, dok manjih prigovora imam tek na snažno smanjenje količine avanturističkih dionica koje je prouzročilo

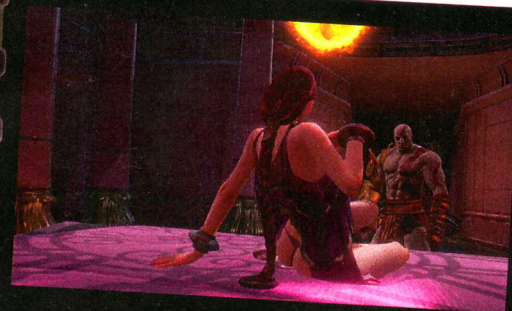
koji su po nekoliko puta veći i teži od njega jer bi se tako poprilično kvarila ravnoteža snaga na bojištu, a trajanje igre bilo bi znatno skraćeno. U odnosu na veće protivnike ipak je ostala mogućnost kontrole kiklopa do trenutka dok ne izdahne, no tzv. Titan gameplay koji je bio prilično pompozno najavljivan ipak je ostao ograničen isključivo na korištenje površine tijela pojedinog Titana kao ratnog polja, dok je nažalost mogućnost kontrole Titana, o čemu smo potajno maštali prethodnih mjeseci, ipak izostala. Ipak, bitno

"Nemogućnost prijenosa zaradenih i razvijenih oružja u novu igru umanjuje želju za ponavljanjem"

je da je akcija odlična, sveprisutna i pažljivo koreografirana, tako da svladavanje protivnika ili grupe protivnika nikad neće predstavljati napor i dosadu, nego zabavu i izazov, ovisno o tome na kojoj od četiri dostupne razine težine igrate.

IMA I DRUGIH ORUŽJA OSIM MAČEVA

Kratos će morati založiti svoju muškost ne bi li dobio brz pristup u Hefestove odaje. Mini igra zahtijevat će brzo i spretno korištenje tipki i stickova, a uključuje i lezbijску igru Afroditinih družbenica. Uspijete li sve napraviti kako treba, Afrodit će udijeliti kompliment: zeznete li, slijedi poruga.

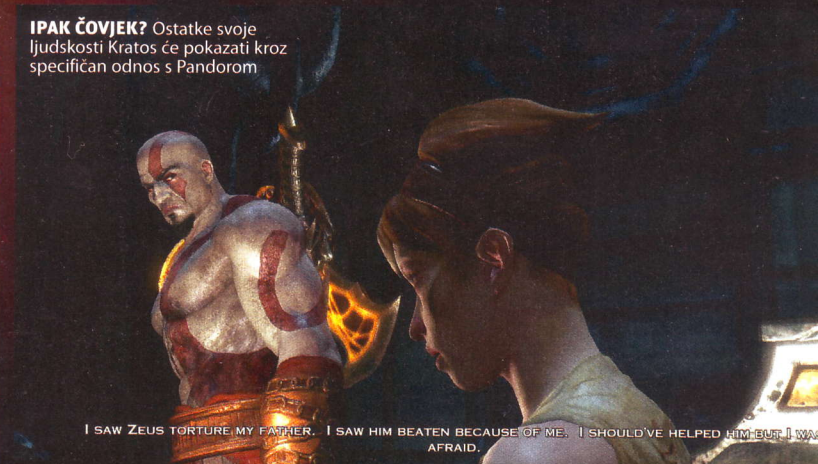


BRUTAL KILL Ode glava! Za brutalno ubojstvo dobivate nagradnu količinu crvenih orbova.



IPAK ČOVJEK? Ostatak svoje ljudskosti Kratos će pokazati kroz specifičan odnos s Pandorom

I SAW ZEUS TORTURE MY FATHER. I SAW HIM BEATEN BECAUSE OF ME. I SHOULD'VE HELPED HIM BUT I WAS AFRAID.



SKOK Platformerski dijelovi igre kao i sve ostalo u GOW-u 3 napravljeni su bez greške



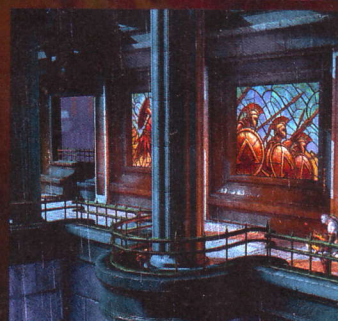
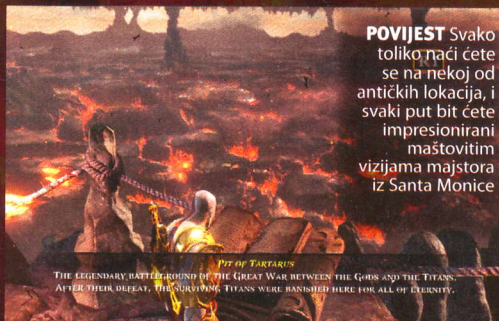
PIJUNI Najnižu klasu protivnika možete slobodno razbacati, šutirati, udarati i doslovno rastrgati golim rukama



OTAC I SIN Na kraju je moralo doći i do novog sukoba između velikog sina i još većeg oca



POVIJEST Svako toliko naći ćete se na nekoj od antičkih lokacija, i svaki put bit ćete impresionirani maštovitim vizijama majstora iz Santa Monice



APOLOV LUK Dobro dođe za rješavanje letećih protivnika, ali specijalna mogućnost ispaljivanja gorućih strelica osobito je zgodna da zapalite protivnika. Izgorjet će prije ili kasnije.



"Reciklaža nivoa je prisutna tek na samom kraju igre pa ju je moguće tolerirati"

ravnomjerno predstavljaju novi, od kojih je većina poznata iz prethodnih nastavaka, pa ih je možda bolje nazvati novouređeni. No možda u tome upravo i leži tajna glamuroznosti ove igre jer ćete uspoređujući

je s prethodnikom koji i dan-danas na konzoli prošle generacije izgleda perfektno, moći vidjeti koliko protivnici, kao i cijela igra, izgledaju fantastično. Svaki protivnik je maksimalno detaljan, životan, prepun

CHALLENGE OF THE OLYMPUS

DODATNI SADRŽAJI U igri nisu pretjerano brojni, barem što se tiče njihova igrivog dijela. Po završetku igre otključava se COTO, serija od sedam prilično zahtjevnih zadataka u kojima ćete imati priliku isprobati naučene vještine i tehnike borbe. COTO sastoji se od sljedećih igara: Population control u kojoj igrač mora tijekom zadanog vremena spriječiti da na ekranu bude više od 50 živih protivnika; Bare hands u kojoj je potrebno u 75 sekundi golim rukama potamaniti sve protivnike; Get stoned u kojoj treba dopustiti Gorgonama da pretvore Kratosu 10 puta u kamen

i spriječiti protivnike da ga razbiju; El Matador-Ole u kojoj treba pobijediti Minotaura a potom svladati protivnike koji se bacaju na Kratosu; Knockout u kojoj je potrebno skupiti 1000 bodova u 60 sekundi; Hades kids u kojoj treba svladati 5 Kiklopa za 90 sekundi i Simply smashing u kojoj treba za 20 sekundi uništiti 30 čupova. Zadaci se odvijaju na okruglom borilištu s kojeg je moguće pasti, a po uspješnom završetku svih zadataka otvara se novi mod Combat Arena koji zbog zahtjevnosti COTO-a i kratkoće raspoloživog vremena nisam uspio otključati.



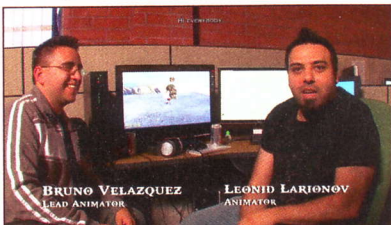
EL MATADOR-OLE Minotaura se možete lagano i brzo riješiti ako ga natjerate da se zaleti u Kratosu blizu ruba i tada se brzo izmaknete. Višljasti pešaci bit će mnogo veći izazov.



EFEKTI Svjetlosni efekti u baš svakom dijelu igre su nezamislivo dobri

DODACI

UZ CHALLENGE OF the Olympus i omogućavanje korištenja pronađenih predmeta (ali ne i oružja) u daljnjem igranju, te Combat Arene, GOW 3 i nema neke osobite dodatne sadržaje. Možda je najviše dodatka sadržano u vidu produkcijskih filmova u kojima članovi studija Santa Monica opisuju svoje Scile i Haribde koje su svladavali tijekom nastavka ove goleme igre. Tako se u ponudi nalazi čak 25 podužih videoisječaka u kojima ćete, u slučaju da vas to zanima, moći vidjeti kako su nastajali pojedini likovi ili eksterijeri u igri, kako su nastajali protivnici, kako se koreografirala borba ili kako je bilo na snimanju glasova, što je s aspekta široke publike vjerojatno najinteresantniji dodatak. Osim toga, na samom kraju možemo spomenuti da se prvim prolaskom kroz igru otključava i četvrti, najteži nivo težine (Chaos, a ispred su Spartan, God i Titan), te jedan jedini alternativni kostim u kojem je Kratos četverostruko jači nego inače, no i protivnici nanose četiri puta više štete. Moram priznati da mi ovo nije baš najjasnije, ali kostim je zanimljivo pogledati.



MISSION ACCOMPLISHED Vrijedna ekipa u videoisječcima je prepričala nekoliko pozadinskih priča o nastanku GOW-a 3



LUDE GLJIVE? Čarobnice su sposobne izazvati neugodne poremećaje u perspektivi dopustite li im pretjerano približavanje

jedinica koje čine svaki pojedini objekt na ekranu teško i zamisliti.

OČEKIVANO ALI OPET DOBRO

Igra je inače podijeljena po save-pointima, i ne oslanja se na posebno imenovana poglavlja ili epizode. Zbog toga možete očekivati kako ćete na save-point naići ili na kraju nekog logičnog dijela radnje ili na

"GOW 3 pokazuje što je u svijetu igara moguće postići kad čovjek ima znanja, novca i vremena"

kraju nekog većeg sukoba, a sama igra osim toga podržava i sustav auto-save-pointa koji se kreiraju neovisno o utjecaju igrača. U svakom slučaju, snimiti je moguće dovoljno često tako da igra u tom smislu nije zamorna i ne zahtijeva predugačka neprekidna razdoblja igranja. Inače, za prolaz cijele igre na normalnoj težini igranja potrebno

HEFEST Zatočeni zaštitnik kovača zbog svoje mržnje prema Zeusu pristaje otkriti Kratosu put do Zeusova uništenja i iskovati mu posebno oružje

PREDAH Zašto se vrata ne mogu otvoriti sama od sebe nego je potrebno bjesomučno pritiskati zadanu tipku, ne mogu shvatiti. Valjda je to simuliranje Kratosova napora pri otvaranju teških vrata.



je između deset i dvanaest sati, ovisno o tome koliko ćete detaljni i uporni biti u pronalaženju svih skrivenih predmeta. Blago se nalazi u stiliziranim škrinjama koje sadrže otprije poznate Gorgonove oči, Feniksova pera i Minotaurove robove namijenjene povećanju zdravlja te produžetku trajanja magije i produžetku trajanja specijalnih dodataka iz Kratosova inventara. Osim njih i dalje su prisutni crveni, zeleni i plavi sanduci od kojih crveni donose duše protivnika namijenjene poboljšanjima oružja, plavi obnavljaju magiju, a zeleni obnavljaju zdravlje.

I NA SAMOM KRAJU...

I tako, malo-pomalo, igra će vas voditi do (vizualno) originalnog i u najmanju ruku neobično prezentiranog, a s druge strane, više-manje očekivanog i pomalo zbrzanog kraja, o kojem će svatko dati svoj sud. U svakom slučaju, čak i bez originalnog tvorca serijala Coryja Barloga te s njegovom desnom rukom Davidom Jaffeom samo na poziciji konzultanta možemo konstatirati kako je ekipa studija Santa Monica predvođena hiperaktivnim Stigom Asmussenom ipak uspjela napraviti vrlo dobru igru koja u svim važnim aspektima predstavlja prvoklasan proizvod koji svaki ljubitelj akcijskih avantura apsolutno mora imati.

Tomislav Tomašić

I exclusive! PS3

God of War III

SANTA MONICA STUDIO / SCE

GRAFIKA

PS3 power

20

ZVUK

Izvršne glazbene dionice i zvjezdana glumačka ekipa

19

IGRIVOST

Raznovrsno i zabavno

18

TRAJNOST

Koncept ne pridonosi višestrukom igranju, ali fanovima to neće smetati

16

DOBRO
LOŠE

Izvršna akcija, dobra uporaba antičke tematike i fenomenalna grafika

Potpuni izostanak mozgalica te koncept koji onemogućava prijenos zarađenoga u novu igru.

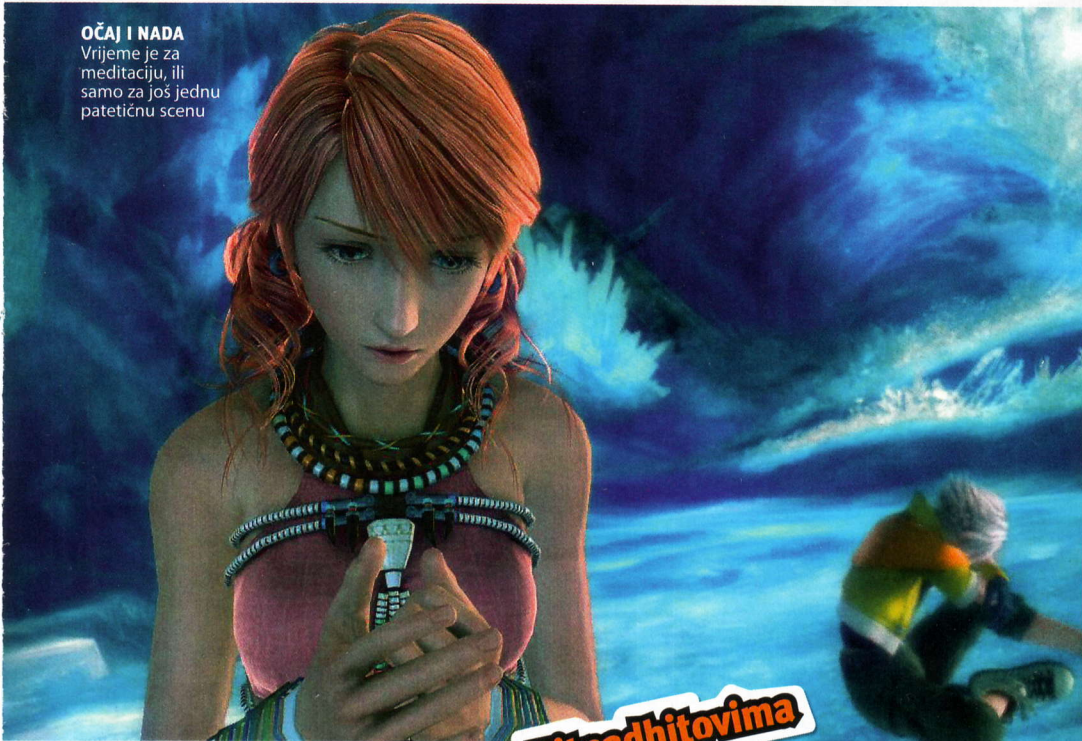
KONAČNO

Spektakularan kraj velike avanture

Gp 19 /20

OČAJ I NADA

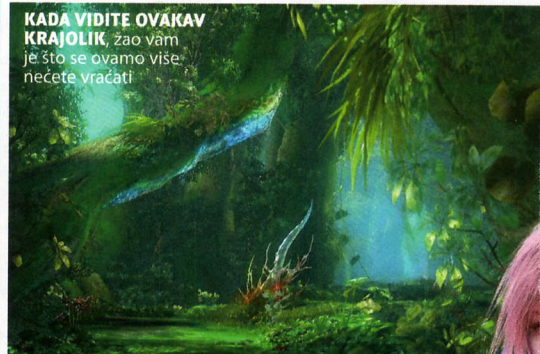
Vrijeme je za meditaciju, ili samo za još jednu patetičnu scenu



EIDOLONI Ili klasični FF summoni. Svaki od likova dobit će po jednog nakon iscrpljujuće i izazovne borbe.



KADA VIDITE OVAKAV KRAJOLIK, žao vam je što se ovamo više nećete vraćati



Hitnadhitivima igra



AH, KRISTALI, KRISTALI
I opčinjenost squareovaca u serijalu FF



LAKO JE NJEMU BITI HEROJ S blizankama Shivama, tako bismo i mi mogli



U POZADINI JE fal'Cie, jedno od mehaničkih bića magičnih sposobnosti čije su sudbine gusto isprepletene s ljudskima na ovome svijetu

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SQUARE ENIX
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://www.finalfantasy13game.com/](http://www.finalfantasy13game.com/)

POGLED UNATRAG

Tko bi rekao da će Final Fantasy, igra koja je prije, uh, oh, bome, 23 godine ugledala svjetlo dana kao posljednji pokušaj izvlačenja Squaresofta iz dugova te spasa od bankrota postati jedan od najpopularnijih serijala u povijesti igara. I to ne samo serijala, već i (nikada nisam upotrijebio ovu blesavu riječ koju voli Đuro) franšiza, jer FF je od davno prestao biti samo videoigra. Nema medija na kojem nije prisutna neka od FF priča, a samo su razni nastanci videoigre (uz spin-offove do XII ih je bilo 28!) od 1987. prodani u više od 85 milijuna primjeraka. Put od ružnog pačeta do najnaprednije nastavke trinaesti nastavak koji izgleda kao pravi FF labud. U današnjem Squareu Enixu više se ne boje - labude pjeva s Final Fantasyjem više neće i ne može biti.

Final Fantasy XIII

Nesretni broj uopće nije nesretan.
Barem za squareovce i serijal Final Fantasy

Obično roditelji kažu da prve znakove starenja na sebi vide po svojoj djeci. Ako su ti djeca dvadesetogodišnjaci, koliko si tek ti star? Pa padaju u depresije, ili izbace na ulicu ovu staru djecu i prave novu, manju, mlađu i slađu. Po mogućnosti s mlađim i slađim partnerima. No što rade igrači kada ih snađe igra serijala koji ne samo da je davno zaslužio biti izbačen na ulicu, nego ima i više svoje djece, te, zamislite, i unučića? Onda se igrači dijele na generacije. Jedni ga još uvijek gledaju zaljubljeni, jer s njim su proživjeli neke od najljepših dana svojih života. A drugi uz stari

„Cure napokon imaju normalne sise, ali pretanke noge. Kad ćemo se više dogovoriti?!“

šarm očekuju i promjene koje onda u pravilu uvijek dočekaju na nož, jer to nije ono što su oni igrali (čega se sjećaju) prije deset godina. Final Fantasy XIII je još više od sličnih nastavaka, ne samo u svojem serijalu, izložen ovakvim dočecima i kritikama. I red je, ipak je ovo igra i serijal od kojeg se jako puno očekuje. S druge strane nalazi se uvijek spremna (barem u slučaju

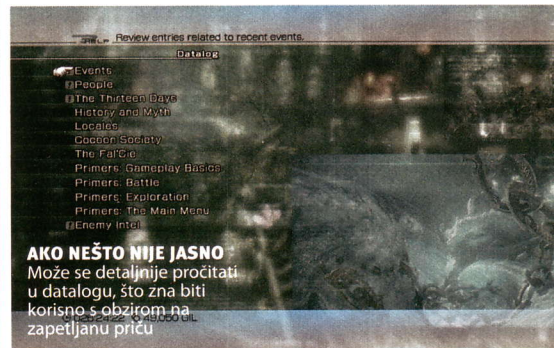
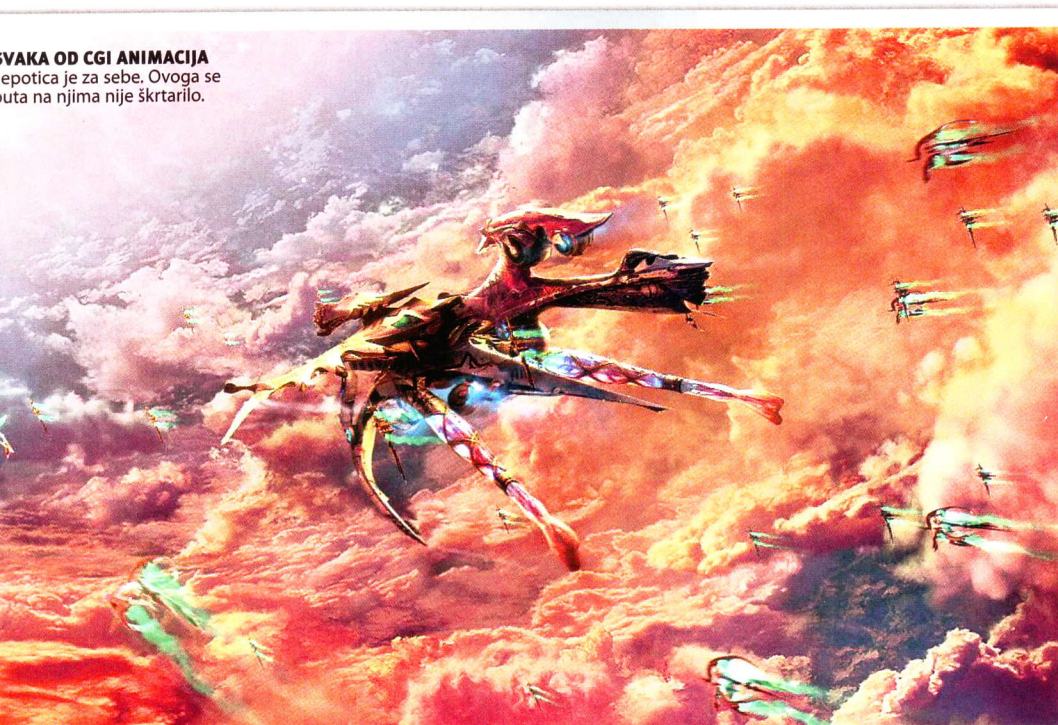
FF-a), te u vječnoj formi, ekipa iz Square Enixa. Oni su prototip radišnih pčelica i svih pozitivnih predrasuda kojima su nama zapadnjacima i balkanskim protuhama odmalena o Japancima punili glave. Squareovci ne mogu pogriješiti. Squareovci će učiniti sve da dobijemo najbolje igrače iskustvo. Squareovci će u novom nastavku FF-a napraviti nešto neviđeno. I zato smo ih prozvali izvanzemaljcima. Ne bojte se, ovo nije uvod iz kojeg će izići da su izvanzemaljci podbacili, zato što nisu. Jer teško je, osim onima rijetkima koji su odigrali baš sve nastavke i živjeli s Final Fantasyjem, objasniti veličinu i pedigree igre koja je pred nama. Pa, cijenjene dame i nervozna gospodo, dajte da već jednom počnemo.

SSSSSSSVJETLUCAVO

I evo, FF XIII je jedna od onih prokletih igara koje ti ne daju trepnuti ili skrenuti pogled na trenutak. Pa i misao. Ako poželite reći nešto o priči, pada vam na pamet svjetlucanje, i to cijelu priču o priči odgađa na neodređeno. A kako je taj FF XIII samo svjetlucav! Čak i ako ste se već navikli na svoje skupe ravne ekrane, FFXIII će izvući novu ljepotu iz njih, a vi ćete pod debelim utjecajem posebno iščašenog JRPG ukusa poželjeti napisati kakav svjetlucavi

haiku, ili barem odu svjetlucavosti. Ali ovaj, s igre nećete skrenuti pogleda, jer kletva začaranosti (i tamnih podočnjaka) potrajat će još barem tjedan dana. Tek tada ćete moći reći da je priča trinaestice jedna od najapstraktnijih koju ste odigrali u serijalu. Jasno je da je cilj spasiti svijet. No novi nastanci serijala odvijaju se i u novom univerzumu, zvanom Fabula Nova Crystallis, i u njemu vrijede neka nova pravila, barem u ovome nastavku. Jedno od najvažnijih - u trinaestici nema gradova i sela kroz koje smo u svakom RPG-u tumarali i skupljali razne sitnice, iskustva i misije. Svijet trinaestice sastoji se od Cocoona, umjetnog planeta koji lebdi iznad većeg planeta, Pulsea, koji na Cocoonu smatraju paklom na zemlji. U neko doba stanovnici na višem stupnju razvoja, zajedno sa svojim zaštitnicima, mehaničkim bićima nadnaravnih moći, fal'Cieima, uz pomoć stvoritelja napravili su svoj mali planet i izdigli se iznad Pulsea. Dolje su ostale divlje zvijeri, ali i ljudi, te mnogi fal'Cie koji, načelno, pomažu ljudima. U središtu svakog fal'Ciea nalazi se kristal koji po volji fal'Ciea nekako

SVAKA OD CGI ANIMACIJA
epotica je za sebe. Ovoga se
puta na njima nije škrtilo.



PS3 | XBOX360

PS3 INAČICA IGRE dolazi na jednom Blu-ray disku, a Xbox 360 na tri dual layera, što bi trebalo pokriti igru. No Đuro je igrajući na boxu došao do podatka da je premijerni FF na Xboxu za dobrih 10 Gb manji od onoga na PS3 te bio uporan u tvrdnjama kako njegova review verzija za box ima komprimiranije pozadine, a likovi malo drukčiju kosu. Ja mu kao pravi prijatelj nisam ustupio svoju verziju za PS3, što gledanjem nedavno objavljenih filmića na netu te uspoređivanjem igre na obje konzole i dokazujem - ako na nekim dijelovima ne izgleda isto, igra je vrlo slična, a razlike bi promakle i izvežbanijem oku. Od štednje prostora uvijek prvo trpi zvuk koji se, kada nema mjesta, komprimira i do neslušljivih 128 kbs mp3ica. Eh sad, je li to napravljeno s FFXIII na boxu nismo mogli dokazati, jer mr. Nagluvi jednostavno nikada neće imati tako profinjene uši kao ja. Igrajte i veselite se, na bilo kojoj konzoli.



PRONADITE RAZLIKE Prva slika je s PS3, a druga s Xboxa. Xbox je ipak malo zrnatiji u detaljima kose. Ili Lightning na boxu samo koristi drukčiji regenerator?

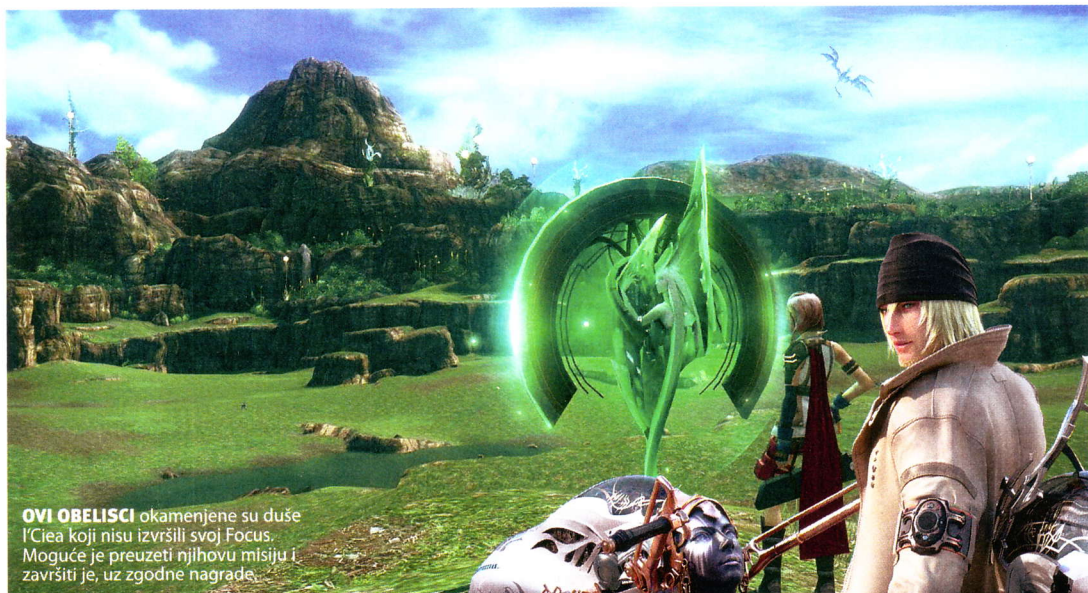


može obilježiti čovjeka u njegovoj blizini. Takvi ljudi zovu se l'Cie, te svojim znakom dobivaju i misiju, takozvani Focus. Ako ne obave svoju misiju u određeno vrijeme, l'Cie postaju Cie'th (o ludih li imena za pamćenje!), tj. čudovišta u vječnom kajanju za propuštenom prilikom. Ako ispune Focus, l'Cie su nagrađeni predivnom nagradom - vječnim životom. Jedini je problem što se tada pretvaraju u kristal. I tko kaže da kristali ne traju vječno? Drugi problem je

MALO SAM TUŽNA U ZALASKU SUNCA Ha, i to se događa, eto, kod nas pada snijeg



ZALJUBLJENI Često će se prepleti događaji trinaest dana uoči igre iz perspektive svakog lika



OVI OBELISCI okamenjene su duše l'Ciea koji nisu izvršili svoj Focus. Moguće je preuzeti njihovu misiju i završiti je, uz zgodne nagrade

" FFXIII je ATB sistem borbe izdigao na novu razinu, odlična dinamika "

sam Focus - većina ljudi ne zna ga, ili ga ne može shvatiti, jer fal'Cie im ga predložuju posredstvom vizije, koja je uvijek jaaako nerazgovjetna. Nije lako biti junak u ovome svijetu, ali nekako nam se čini da će naših šest heroja u tome uspjeti. Osim ako vas baš usred boss fajta mama ne pozove na večeru.

JUNCI I JUNACI

Primijetili ste kako smo olako otkrili broj likova kojima je moguće



LIGHTNING JE UNIVERZALNI LIK dobra i u magiji i u udaranju



LIVADICA NA PULSEU

Od jednog do drugog kraja trebat će trčkarati petnaestak minuta, ne računajući brojne borbe usput. Ona kugla u zraku je umjetni planet Cocoon.

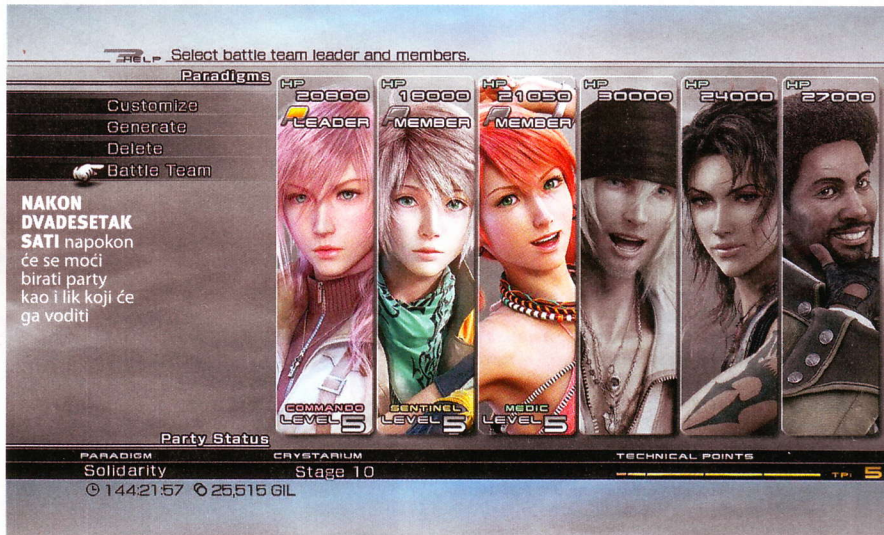


upravljati, no svaki malo bolje informirani obožavatelj već ih zna. Obično nam je posebno zadovoljstvo trpjeti emocionalno nedorasle likove Final Fantasyja i sličnih japanskih RPG-ova koji svi odreda imaju problema u razvoju, odnosno onom što kreatori igara zamišljaju kao odrastanjem. Ni FFXIII nije iznimka, pa ćete uz gomilu stereotipa ubrzo početi razmišljati tko vas od ove nemoćne gomilice najviše nervira. Konkurencija je strašna - Lightning koja je čudljiv i šutljiv, vječno nadurenjeni vojnik. Ne, biti cool ne znači biti stalno naduren. Opraštamo joj tek kada šamara Snowa

"Šteta je što ne postoji opcija gledanja svih impresivnih CGI animacija iz igre"

koji je klasični heroj - idiot. Ovaj pozer stisnute šake s čarapom na glavi trebao bi zavoditi maloljetnice koje su se, nadamo se, nagledale dovoljno ovakvih glupo ambicioznih tipova u povijesti JRPG-a, pa neće nasjesti. Beznadno stvorenje Hope dječak je (ne curica, ako ste vidjeli slike) koji tek treba odrasti, a nešto od toga, srećom, uspjeh će mu i tijekom igre. Najstariji, jer jedan mora i takav biti, jest Sazh, prototip tamnoputih side kickova ili sporednih zabavljača, kombinacija Dannyja Glovera i Eddieja Murphyja. Čuvena rečenica koju mnogo puta stavom odaje, a ponekad i kaže, često će vam biti na umu baratajući s ovakvim likovima: "I'm too old for this shit." No konkurencija bi se mogla zaoštriti s curetkom Vanille koja je pretjerano živahna i optimistična, iako krije mnoge tajne. Nju ćemo otpustiti samo zato što je čudna, kao neko biće s drugog svijeta. Jedina prava cura koja bez kukanja i iritantnih prenemaganja prihvaća svoju l'cie tetovažu je Fang,

KOLIKO GOD IMPRESIVNO IZGLEDALO Nijedan od Sazhových pištoljčica ne izaziva previše štete, bolji je u logistici



kopljaničica u čiju čast možemo samo pjevati spjevove. Velika pohvala dizajneru likova - cure u RPG-u napokon imaju normalne sise. Bio je to sigurno težak izazov. Velika pokuda - sve cure imaju upravo nepristojno tanke i ravne nožice.

Zašto?!

U prvoj polovini igre ovo će biti najdisfunkcionalnija družba kojom ste igrali neki RPG. Igra će vam uporno nametati neželjene kombinacije i parove kojima se mora igrati, jer radnjom i pričom često će biti

ZA FINE UŠI (MOJE, MOJE!)

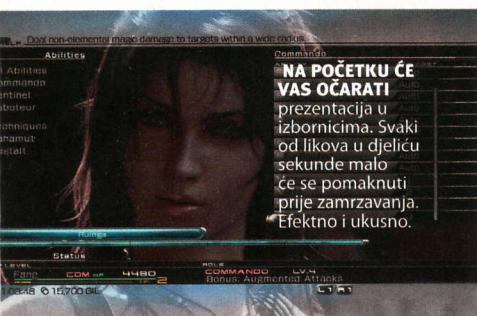
SURADNIK NA MJUZI iz FFX i kompozitor Dirge of Cerberusa, Masashi Hamauzu napravio je vrlo dobar soundtrack koji se može nabaviti na četiri diska, a sastoji se od čak 85 numera! Ovaj vjerojatno najveći i najduži soundtrack za neku igru najvećim dijelom odsvirala je Varšavska filharmonija. Naslovna pjesma u japanskom i

zapadnjačkom izdanju se razlikuje - japansku "Kimi ga Iru kara" je otpjevala Sayuri Sugawara, a našu "My Hands" Leona Lewis, no ovo uopće nije pjesma napravljena za FF, nego pjesma skinuta s njenog drugog albuma Echo. Svaka čast damama, ali Hamauzu je za FFXIII stvorio neke teme koje bi nam lako mogle dugo ostati u sjećanju.





NAJVAŽNIJE JE PROTIVNIKA izudarati toliko brzo da mu se napuni ona žuta stagger crta gore. Tek u takvom stanju bit će ga moguće ozbiljnije oštetiti.



NA POČETKU ĆE VAS OČARATI prezentacija u izbornicima. Svaki od likova u djeliću sekunde malo će se pomaknuti prije zamrzavanja. Efektno i ukusno.

VRLO BRZO

shvatit ćete dobru ideju paradigmi i sami kreirati nove postavke koje se mogu brzo prebacivati u borbi



UNAPRIJEDJIVANJE LIKOVA

Slično kao i u FFX, bodovi se koriste za kupovanje sposobnosti na putu koji se može birati, ali nije onoliko razgranat kao u FFX ili FFXII



UPRAVLJANJE EIDOLONOM naziva se gestalt mod. Duhovito.

odvojeni. Biranje likova, odnosno vođe družbe, bit će nemoguće prvih dvadesetak sati, što će mnoge izludjeti, ali tako su to kreatori htjeli.

POLOVKE, FRANCUSKA OBRADA

A ono što će među igračima i obožavateljima izazvati najviše kontroverzi jest pomalo umjetna podjela igre na polovine. Da, u prvoj polovini nemoguće je mijenjati likove, i da, tih dvadesetak sati osjećat ćete se kao da igrom prolazite kroz uski te strahovito linearni hodnik. Unatoč širini krajolika, a pogotovo njihovoj ljepoti, moramo priznati da su ponekad neinventivni. Nema škrinjica koje ćemo ugledati krajičkom oka na nekoj lokaciji, pa nekoliko sljedećih sati pokušavati pronaći skrivene putove do njih. Zapravo nema ni škrinjica, u FFXIII to su nekakve techno kugle u kojima se nalaze itemi. Nema ni vraćanja, no to je samo dobra strana, jer Square Enix je napokon imao Blu-ray skladište u koje stane jako puno, pa se radnja ne mora razvlačiti prokušanom metodom dosadašnjih RPG-ova, tj. vraćanjem i posjećivanjem nekih lokacija više puta. I koliko god to bilo dobro i progresivno, nekako nam ostaje žal za svim tim prekrasnim prijašnjim lokacijama na koje se više nikada nećemo vratiti. A koliko je truda utrošeno u njih...

ZA FINE UŠI #2

A BUDUĆI DA SMO nahvalili gospodina Hamauzu, moramo pohvaliti i manje poznate glumce koji su posudili glasove likovima u igri - nigdje se ne osjeti da je netko preko volje čitao tekst za još jednu "Igricu", a čak je i Fang dobila australski naglasak, budući da je ionako iz zemlje "down under", u ovom slučaju Pulsea. No ono što nas je ponekad najugodnije, a ponekad i neugodno iznenadilo jest zvuk efekata u igri. Prava je predstava slušati odlične efekte magija - bacate li na primjer vodene, iz zvučnika će vas zapljuskivati zvuk praćkanja po kadi, kao kad smo se kao klinci igrali s plastičnim patkicama. Pravi je spektakl kada sva tri lika u isto vrijeme počnu pržiti nekog jadnika munjama i raznim lightning čarolijama - sve pršti i frca od iskre, što često navodi na paničnu pomisao da je ekran eksplodirao. Jedina mana efekata je zamorni zvuk koraćanja po tvrdim podlogama koje će obeshrabriti igrače koji igraju na slušalicama.



PRŽ-SVIŠŠŠŠ Ne, ništa vam nije rinklno u sobi, iako već osjećate miris osmudenog repa



PROBLEMI S KAMEROM Ponekad predstoji neshvatljivo hrvanje koje je u 3D igrama davno zaboravljeno

Ali radnja tjera dalje, a FFXIII nas uči novu logiku igre naizgled vrlo sporo, samo zato što je igra toliko velika da si to može i dopustiti. Kvrugu, u prvih desetak sati igre čak neće biti moguće ni koristiti sve mogućnosti odlične borbe, pa ni bildanje likova! Je li ovo RPG ili nekakva akcijska avantura, pitat će se iznenađeni igrači. Jest da sve izgleda prelijepo, animacije su impresivne, ali hoće li ovdje biti nekakve interakcije?! I, naposljetku, hoćemo li FFXIII prebaciti u Kid's Corner?

No ne brini se, sada već zabrinuti čitaoc, jer na kraju uskog hodnika nalazi se svjetlo. Ne baš onako sveobuhvatno i blago, nego svjetlucavo i hiperkičasto, u FF stilu, i točno onakvo kakvo volimo.

Jer kada nakon dvadesetak sati tumananja izidemo na proplanak Pulsea, FFXIII postaje onaj stari, pravi, punokrvi RPG na koji nas je Square navikao, samo sada još širi, veći, a ponekad i, hmghr, zahtjevniji jer već dugo nismo ovako psovali u, u zadnje vrijeme, nezahtjevnim RPG-ovima. I tu će

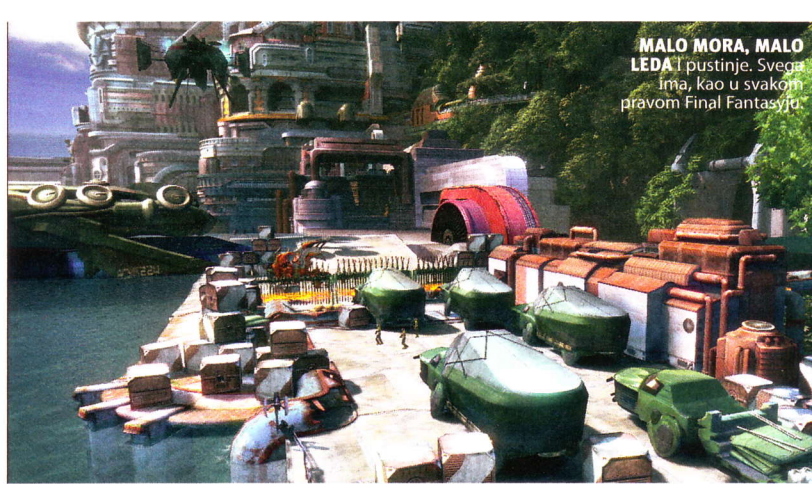
"Mislite li da se likovi u JRPG napokon ponašaju normalno? Razmislite opet"

oni koji žele moći bildati, grindati, farmati, ma zovite to kako želite, do mile volje. Veliki otvoreni svijet za razgledavanje, otkrivanje i

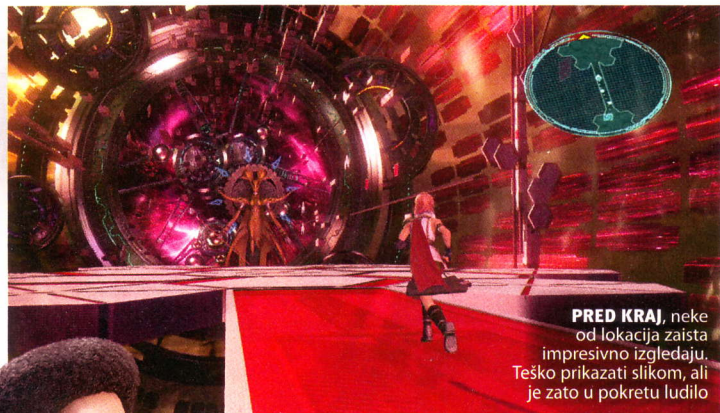




DREAM CITY NAUTILUS Ovdje je jedna od najljepših predstava/animacija u igri



MALO MORA, MALO LEDA I pustinja. Svega ima, kao u svakom pravom Final Fantasyju.



PRED KRAJ, neke od lokacija zaista impresivno izgledaju. Teško prikazati slikom, ali je zato u pokretu ludilo

sudjelovanje u nemogućim misijama otvara se tek u drugoj polovini igre, i to točno po Squareovu voznom redu, trećinu prije završnih borbi (na trećem disku, kako smo to nekada označavali). Uz svakakva čuda i čudovišta, ovdje se nalazi i više od šezdeset tipičnih MMO (pronađi i

"Dodatnih misija ima puno i znaju izgledati nemoguće"

pobijedi) misija koje se mogu i ne moraju izvršiti, bilo kojim redom. E tada prestaje kukanje kako je FFXIII pojednostavno igrivost i kako je napravljen za casual igrače. Pa će nam čak i opcija retry nakon izgubljene bitke biti od pomoći, jer učitavanje zadnjeg save pointa znači gubljenje vremena i dragocjenih crystal bodova.

ATB U NAJBOLJEM IZDANJU?

U FFXIII squareovci su se vratili starom sustavu borbe ATB (Active Time Battle) koji se sada izvodi u stvarnom vremenu. Skratimo sva objašnjenja i recimo samo ovo - napokon se akcijska borba u RPG-u izvodi kako treba. Jer najbolje je ipak u Final Fantasyju. Prava je umjetnost kako su squareovci učinili da vrijeme koje je potrebno da bi se linija za akciju napunila prođe neopaženo i bez iritantnog čekanja. Tome sigurno pomažu i odlične animacije te atraktivna koreografija borbe, kao i kamera koja odlično kruži i zumira, a i činjenica da se ne mora čekati puna crta, nego i prekinuti punjenje pa udariti onime što se ima (iako manje učinkovito). Ovisno o broju slotova na crti, u multinapad je moguće uključiti sve što želite - običan napad u kombinaciji s magijama, ili se najvećim dijelom prepustiti odličnom AI-u i pritisku na auto. Upravlja se samo jednim likom, ali ako ste skenirali protivnika (obavezno!), sva tri lika će ga



TRI FILMA U JEDNOJ IGRI

YUSUKE TANAKA, glavni režiser odgovoran za animacije u igri, kaže da se u FFXIII nalazi više od šest sati FMV animacija! Većina ih je odrađena u game engineu i vrlo su uvjerljive, kao uostalom i sav motion capture u igri. No posebna poslastica bit će CGI animacije koje izgledaju bolje i od FF filmova i prava je šteta što ne postoji nikakva mogućnost njihova ponovnog pregledavanja

u opcijama ili extra opcijama. Kako se igra bliži kraju, animacije su sve luđe, a one pri povratku na Cocoon voljeli bismo opet pregledati, ali u slow motionu, jer jednostavno su predivne i prebrze prosječnom oku izmorenom od osamdesetak sati igre. Square je opet postavio nove granice koje će ionako samo oni moći nadići.



VOLJELI BISMO IH VIDJETI VIŠE PUTA A mnoge i u slow motionu

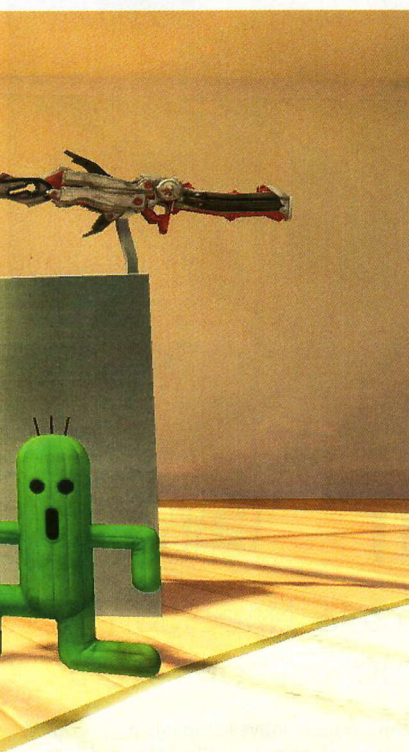


PS3

X360

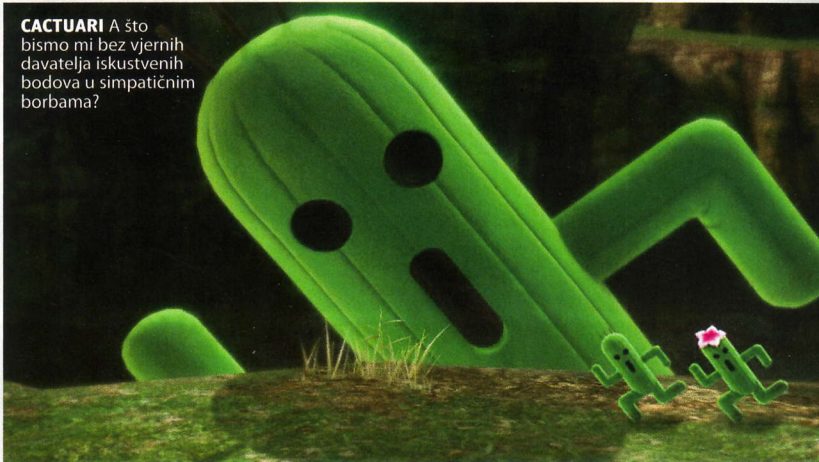
HEROJ S ČARAPOM NA GLAVI svojim patetičnim ispadima vodi u konkurenciji nervirajućih likova. Zato navijamo za Lightning koja ga nakon toga voli opaliti preko zubiju.

Maybe I will end up a Cie'th. But until that happens, I'm gonna make Serah proud.



automatski zasipati udarcima na koje je slab. I nakon milijun borbi ne bismo mogli reći koji detalj najviše pridonosi dinamici, ali očito je kako je ovo jedan od najboljih trenutaka igre, što je veliko dostignuće i pravi spomenik za ostale akcijske RPG-ove. Nakon ovakvog fajta, radije bismo da svi ostali "akcijski" RPG-ovi svoje borbe vrate na poteze. Trinaestica je, osim usavršenih, u borbu unijela i novi element, paradigme. Nema više učenja univerzalnih "svih za sve" čarolija i udaraca. Svaki lik ima svoju klasu u kojoj je najbolji i ostale kojima se može priučiti. No u fajtu na raspolaganju ima samo udarce i magije iz jedne klase, tzv. paradigme, koje se u kombinaciji s tri lika mogu koristiti klasično - commando, ravager, medic (udarač, magičar, iscjelitelj), no tijekom borbe mogu se i mijenjati, što daje brojne i zanimljive kombinacije. Iskustveni bodovi zarađeni u borbi, Crystal Points ili CP, raspoređuju se u sistemu sličnom onom u FFX, samo što je sada 3D. Put do određene sposobnosti (HP+, Attack, Magic...) plaća se bodovima, a svaku je klasu do kraja igre moguće nabijati do četvrtog stupnja. Tek kada se završi igra te prebrodi i posljednji od

CACTUARI A što bismo mi bez vjernih davatelja iskustvenih bodova u simpatičnim borbama?



NE MOŽE SE NI BEZ Chocoboa - ide tamo gdje ljudska noga ne može i otvara nove lokacije, a dobar je i u traženju blaga, kao i u FFX

završnih bossova, dobiva se mogućnost petog stupnja, što je namijenjeno najtvrdoglavijsima koji se žele vratiti u igru i nakon završne špice. FF naime nikada nije imao opciju New Game+, ali trinaestica nudi mogućnost vraćanja u igru netom prije završnih borbi kako bismo se s nabildanim likovima mogli vratiti i završiti nedovršene misije, te svesti sve račune, kao ozbiljni erpegeaši koji drže do sebe.

I ČEMU TOLIKA MUKA?

KADA SE ZAVRŠI odjavna špica, igra će vam ponuditi još jedno spremanje pozicije. S ovog se savea može učitati pozicija prije završnih borbi, kada igra još daje mogućnost vraćanja na neke lokacije i dovršavanja nedovršenih misija, kao i onih što ih je bilo nemoguće završiti zbog limitiranih sposobnosti. Budući da igra svaku borbu ocjenjuje brojem zvjezdica (nije važno, osim za misije), sada će se misije i završni bossovi moći lupetati sve dok ne nabijemo tih pet zvjezdica. Glavna nagrada na PS3 (a vjerojatno i za box) je - tratarara - nova tema Lightning za vašu pozadinu na PS3. Bit će to veliki trofej, sve dok se ne pojavi na netu, da je svaka šuš skine.



CIJENJENA POZADINA NA VAŠEM DESKTOPU, samo ako ste sve misije završili s maksimalnim brojem zvjezdica

SVEDIMO, DAKLE, RAČUNE

Ako je teško govoriti i pisati o izdanku jednog od najvećih serijala, još je teže dati mu pravu ocjenu. Prezentacijski, FFXIII nešto je najljepše i najbolje što se u svijetu JRPG-a, RPG-a, ali i igara općenito može vidjeti te iskusiti. Očarani najboljom grafikom, atraktivnim CGI animacijama koje izgledaju bolje i od bilo kojeg FF filma, odličnim soundtrackom, predobrim efektima i glasovnom sinkronizacijom, ova igra je, očekivano, toliko ispred svih da je ocjena 20 preniska. No zbrojivši kukanje i malo pretjeranu linearnost prvog dijela igre te nedostatak interakcije koji će iskusnim igračima itekako zasmetati, jer nema NPC-ova koji daju misije, nema gradova i sela te onog finog osjećaja opuštenog putovanja, to ne može biti 20. Igrivosti se ne može prigovoriti, pogotovo borbama koje nikada ne mogu postati dosadne. A s trajanjem FFXIII je opet rastegnut po Squareovu voznom redu - ravno više od pedeset sati. S krivudanjima i bildanjem i do sto! Moja skromna primjedba je nedostatak humora i duhovitosti, sve je nekako shvaćeno preozbiljno, nećemo biti cinični pa dodati i prekomercijalno, jer to je ipak FF. Ali najbolje od svega je što će ga svi koji su u mogućnosti jednostavno morati odigrati. I neće žaliti, iako će nam, na fino odgojenim FF nepametima, svakome ostaviti za nijansu drugačiji okus. No i to je Final Fantasy, jer tek ćemo se za nekoliko godina moći svađati koji nam je najdraži, uključujući i trinaesticu, s punim pravom.

Danijel Reškovac

X360 PS3

Final Fantasy XIII

SQUARE ENIX / SQUARE ENIX

GRAFIKA

Najljepše što smo vidjeli u RPG-u, pa i šire

20

ZVUK

Odličan u svakoj komponenti

20

IGRIVOST

Kradljivac vremena. Odlične borbe

19

TRAJNOST

Po članku 10, paragrafu 26, 50 ili 100 sati

19

Besprijekorna prezentacija i grafika, zvuk, soundtrack, cjelokupna tehnička strana kao i igrivost.

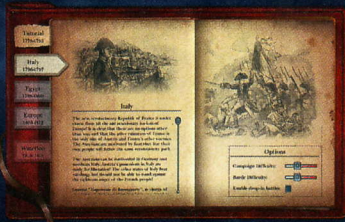
Ponekad nervirajući i patetični likovi, linearnost prvog dijela, nedostatak duhovitosti, neposlušna kamera.

KONAČNO

Impresivan FF, no hoćemo li ga zaigrati više puta?

GP 18 / 20

KAMPANJE Napoleonove kampanje ne nude ni približno slobode kao Grand, no u svakom su slučaju vrlo zanimljive



RAZOČARANJE
Iznenađujuće mali broj igrivih frakcija



PVP Prilikom svake je bitke sada moguće odlučiti da li igrati protiv stvarnog protivnika ili kompjutera



ARTILJERIJA je strašno efektivna i demoralizirajuća



ANIMACIJE Užitek je zimirati kameru i promatrati ponašanja individualaca, zahvaljujući uvjerljivim animacijama pokreta



ŽANR STRATEGIJA
IGRAČI 1-2
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ THE CREATIVE ASS.
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.totalwar.com/napoleon](http://www.totalwar.com/napoleon)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Napoleon: Total War

PC exclusive
HIT igra

Unatoč razočaravajuće malom broju novog sadržaja, Napoleon uvodi promjene koje će zauvijek oblikovati budućnost Total Wara

POGLED UNATRAG

Zar je moguće da je prošlo već jedno desetljeće otkako smo prvi put zaigrali veličanstveni Shogun i jednom zauvijek prihvatili Total War kao vrh ponude u žanru grand strategija? Nikada prije nismo imali tako kvalitetnu kombinaciju kompleksnog strateškog mozganja na mapi i za RTS-ove klasičnog taktiziranja unutar masovnih bitki. Total War je zaslužio jedan od najcjenjenijih i najpopularnijih strateških serijala u zadnjih deset godina, koji je iz nastavka u nastavak sve bolji (diskutabilno, fanovi će se složiti), a ovo je prvi put u povijesti serijala da se službeni nastavak pojavi u samo 12 mjeseci razmaka.

S Napoleonom smo došli do zanimljive spoznaje – bez obzira na količinu noviteta i sadržaja, bez obzira na to kada se i u kojem distribucijskom obliku pojavili, nastavke i ekspanzije Total Wara vjerojatno ćemo uvijek objeručke dočekivati. Jer činjenica je da je Shogun i danas vrlo zabavan, te da serijal nikada nije otišao u toliko radikalnom evolucijskom smjeru da prijašnje nastavke automatski učini manje igrivim i naprednim. Naš problem u ovom slučaju je taj da ne znamo da li da, iz perspektive kritičara, Napoleona svrstamo u rubriku legitimnih nastavaka ili ekspanzija, što je bilo jedino veliko pitanje tijekom igranja bete. Sadržaja nema onoliko koliko smo to od klasičnog nastavka Total Wara očekivali, mnogi su bugovi iz prethodnika još uvijek prisutni, minusi koje smo ranije spominjali još su tu, Grand kampanja je djelomično oštećena, no sve u svemu to je i dalje Total War kakav

volimo. Najveći novitet u serijalu je proširena i obogaćena online komponenta, odnosno podrška za kompetitivno igranje unutar kampanje, gdje je svaki konflikt s AI protivnikom moguće zamijeniti

stvarnim putem online servisa koji se nije osobito promijenio, što je opet loše jer multiplayer u Total Waru nikada nije funkcionirao onako tečno kako bismo htjeli.

POVIJEST

Povijesna preciznost i autentičnost događaja nikada nisu bile jače strane zanata Creative Assemblyja, što nam nikada nije posebno smetalo, iako je picajzle bockalo u oči. Od Empirea stvari su krenule turbo brzinom uzbrdo, pa smo tako dobili vrlo interesantan

"Multiplayer je napokon dostupan i tijekom kampanje"

novi koncept dodatnih i manjih kampanja koje su se ticale jedne određene radnje i određenih povijesnih događaja, konkretno koloniziranje Amerike. Razvojni tim se nadovezao na ovu ideju, što srdačno pozdravljamo, te nam ponudio bliže i nešto poznatije povijesno razdoblje s kraja osamnaestog i početka devetnaestog stoljeća. Te Napoleonove kampanje ovaj su put središnji dio igre, a riječ je o trima kampanjama koje je moguće igrati samo kronološkim redom, od Italije 1796. do Europe 1812., budući da je u odnosu na Empire priča još istaknutiji i važniji element. Pozitivna stvar je što je priča povijesno vrlo precizna, jako zanimljiva i pomno posložena, no upravo iz istih razloga dolazi do sljedećih nedostataka.

Naime, Napoleonove kampanje nude pogled u ono za što se najiskrenije nadamo da nije uvod u budućnost serijala jer ograničavanja i linearnost nikada nisu bili asocijacije koje bi fanu Total Wara pale na um. Problem se krije u činjenici da je Creative Assembly otišao iz krajnosti u krajnost i ovoga puta stvorio toliko autentičnu radnju da je apsolutno svaki pokret kompjutera unutar bitki skriptiran, a da ne spominjemo ograničenja u vrlo očito predodređenom igranju na strateškoj mapi. Ionako nerelevantna diplomacija je praktički beskorisna, dok se gotovo svaka igračeva taktička i strateška odluka temelji na vrlo primjetnim smjernicama, što bi moglo uvrijediti sposobnost, iskustvo i inteligenciju okorjelog obožavatelja serijala. No unatoč svim spomenutim nedostacima, Napoleonove kampanje ipak su jako zabavne i konceptualno zanimljive do te mjere da ne puštaju dok ih se ne odigra.

GRAND STRATEGIJA

Možda u prethodno opisanim kampanjama nema onog osjećaja glomaznosti i straha od gubitka socijalnog života u idućih nekoliko tjedana, no sve je to još uvijek prisutno u najdražoj nam Grand kampanji ovoga puta nazvanoj "Campaigns of the Coalition". Ako kažete da je i Grand kampanja osakaćena u kontekstu sadržaja, definitivno ćemo se složiti, no stvar je u tome da razvojni tim nije htio napraviti jednu golemu prazninu među modovima, pa je tako i ova podržana radnjom u kojoj se praktički cijela Europa zajedničkim





NA SLUŽBENOM
PUTU Prekooceanska putovanja i pomorska trgovanja jedan su od primarnih i ključnih načina dobivanja redovnih prihoda



STRATEŠKA MAPA nikada do sada nije izgledala detaljnije



OPSADNE

BITKE još uvijek su dugotrajne, napete i taktički najzahtjevnije



GOLDDIGGA

Unutar svake regije postoje specifične farme ili rudnici koje obavezno treba okupirati i unaprijediti



DETALJNOST

Količina detalja na svakoj jedinici jednostavno impresionira

snagama pokušava otrgnuti od francuske dominacije, što je koncept s kojim smo se donekle već sreli prije. Veliki šok uslijedio je već pri samom izboru frakcija, jer u startu ih je ponuđeno tek četiri: Prusija, Austrija, Rusija i Velika Britanija, što bi bio golemi korak unatrag da se te četiri frakcije dovoljno ne razlikuju. Razlika itekako ima, no ne toliko u smislu potpuno drukčijeg pristupa igranju, koliko onih statističkih, što će se, posebno u slučaju drukčijih i specifičnih jedinica, osjetiti u bitkama.

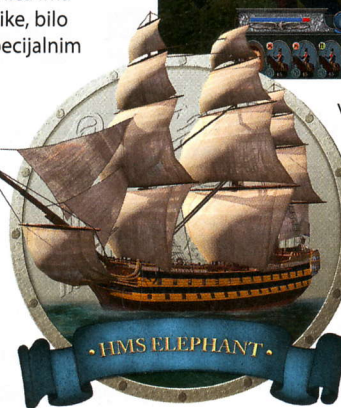
tresti, a vidljivost nestajati u prašini i općem kaosu prilikom udara. Artiljerija je strahovita i nikada brutalnija, a svaki pogodak topovskog projektila usred voda od stotinjak vojnika stvara tako dobar osjećaj uzbuđenja i adrenalina, što odavno nismo iskusili u nekoj strategiji. Mikromenadžment je također primjetno napredovao, pa tako sada praktički svaka jedinica ima specifične taktičke karakteristike, bilo da je riječ o formacijama ili specijalnim mogućnostima. Ovoga puta i

FOR THE GLORY OF EMPIRE

A bitke su sjajne, čak i kada od cjelokupnog dojma oduzmete sada već tradicionalne totalwarovske bugove i nerijetko frustrirajuće grozan pathfinding. Vjerujemo da nam nijedna strategija do sada nije ponudila ovoliko količinu opcija, strateških mogućnosti u kombinaciji s uvjerljivim bitkama koje kao da su režirane scene nekog povijesnog filma. "Spektakl" bi najbliže opisao scene kada zumiramo kameru i fokusiramo se na konjicu u naletu, kada se kamera počne

"Masovne bitke oduzimaju dah"

utvrđivanje okolnih građevina tijekom opsadnih bitki ima značajnu ulogu, te katkad može biti i prijelomna strateška odluka, pogotovo ako protivnik nema adekvatnu vatrenu i artiljerijsku podršku, pa se jurišanje paljbi otvorenih



vojnika može pokazati kobnom odlukom, čak i kad ih je višestruko više. Sve je u borbama prilično kvalitetno balansirano i tu nemamo nikakvih prigovora. Na kraju ćemo još samo reći da je Napoleon jedna od najljepših strateških igara koje smo ikada igrali. Tolika količina

BRODARENJE

IAKO JE POBOLJŠANJE pomorskih bitki najavljavano na velika vrata, nekakav ozbiljniji napredak i nismo primijetili. Stekli smo dojam da su donekle jednostavnije i više oporastajuće, i to ne samo zbog nove mogućnosti popravka brodova tijekom bitke. Kontroliranje brodova je još uvijek jako naporno, pogotovo kada u floti

imate više od 5 komada, zbog čije se tromosti i paralelnog manevriranja i kretanja protivničkih brodova poprilično lako izgubiti u cijeloj strci. Pozitivna stvar je ta što je igra na vodi napokon bolje optimizirana, pa je pravi užitek gledati i slušati velike i dugotrajne bitke i krsenja, paljenja i potapanja prekrasno dizajniranih brodova.



POMORSKE BITKE izgledaju sjajno, no voljeli bismo da su barem upola zabavne kao bitke na kopnu



detalja u dizajnu svake jedinice vjerojatno nikada nije viđena u žanru, a fascinantne animacije pokreta, umiranja, preskakanja prepreka, trčanja, bježanja i drugog čine atmosferu ove strategije jednom od najimpresivnijih do sada. U istom je rangu i zvuk, jer razvojni je tim posvetio toliko vremena detaljima da smo unutar borbi primijetili usklrike i uzvike na različitim jezicima, uvjerljivo vrištanje palih protivnika i realistične efekte eksplozija, koračanja, galopiranja, trčanja, pucanja, udaranja željeza o željezo prilikom mačevanja itd. Prostora za pisanje više nemamo, pa ćemo samo ukratko i direktno reći da će se Napoleon: Total War pokazati idealnom investicijom nakon nekoliko patcheva i pada cijene, jer iako se ne radi o znatno primjetnom napretku u odnosu na Empire, definitivno vrijedi nekoliko tjedana života. **Darko Botić**

I exclusive PC

Napoleon: Total War

THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

GRAFIKA

Jedna od najljepših strategija do sada

18

ZVUK

Apsolutno fantastični efekti, solidan soundtrack

19

IGRIVOST

Klasično totalwarovska, no premalo igračih noviteta

17

TRAJNOST

Mnogo modova, multiplayer, sjajan replay value

18

DOBR

Kampanje, proširenje multiplayera, bitke, tehnička strana igre, atmosfera...

LOŠE

Mala količina konkretnog sadržaja, bugovi, pathfinding tijekom borbi...

KONAČNO

Nastavak koji ne oduševljava na prvu, no priraste srcu kao pravi predstavnik serijala

GP 17 /20

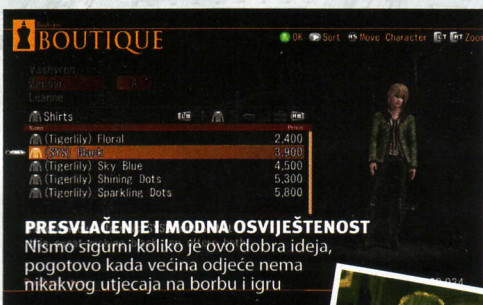
U SVIM POZAMA

Ispod u sredini su čuveni akcijski bodovi kojih nikada nema dovoljno



SAMO PLASTIKA

Još da je i ruža prava...



PRESVLAČENJE I MODNA OSVIJEŠTENOST

Nismo sigurni koliko je ovo dobra ideja, pogotovo kada većina odjeće nema nikakvog utjecaja na borbu i igru

ŽANR RPG

IGRAČI 1

GODINE 12+

IZLAZI 26. OŽUJKA

PROIZVOĐAČ TRI-ACE

IZDAVAČ SEGA

HTTP://www.sega.co.uk/games/resonance-of-fate/



IMAMO MALIH PROBLEMA s očima, ali trudimo se, i ne želimo biti prva liga u animacijama i izgledu



MLADA DRUŽBA POZNATA JE po svojim kostimima. Nije loše, nije loše



Resonance of Fate

Japanski RPG u kojem nema mačeva i magija? Već dugo se nismo susreli s ovakvim eksperimentom

POGLED UNATRAG

tri-Ace koji je do sada imao uspjeha s dva popularna serijala, Star Ocean i Valkyrie Profile, okušao se, udružen sa Segom, u novom japanskom RPG-u. Resonance of Fate nema sličnosti ni s jednim dosadašnjim JRPG-om i bit će zgodan eksperiment što se tiče izbirljivosti sve zahtjevnijih potrošača, a pogotovo onih zapadnjačkih. A trebao bi se svidjeti upravo njima. Bacio dakle mačeve i uzmimo puške u ruke!



Trt, mrt, frrrrt...

Nema ničega čudnog u vrludanju žanrovima, ili u uvođenju novosti u postojće. Napokon, tako bi stvari trebale i ići na bolje. Problem su konzervativna publika i ziheraški proizvođači koji obožavaju igrati na sigurno i vrtjeti u krug vječno iste stereotipe. Upravo zato Resonance of Fate je pobudio našu pozornost. Ako odbacimo sve uobičajeno pompozne najave programerskog, odnosno PR tima, koji se vole nabacivati nerealnim obećanjima, Resonance of Fate bi nam još uvijek mogao biti zanimljiv samo zato što je malčice drukčiji. A danas je za to očito potrebna velika hrabrost, kao da je vrijeme inovacija prošlo, a kamenjene sapunice s dosadnim varijacijama na temu odavno već postale realnost. Zato je Resonance of Fate vrijedan pozornosti. No zbog nekih drugih, puno prozaičnijih stvari, programerski tim tri-Acea i izdavači iz Sege mogli bi sami sebi skočiti u usta te presuditi ovoj igri prije negoli se i pojavi na policama. Naime, Resonance of Fate trebao je izići istog datuma kada i Final Fantasy XIII, što bi budućnost ove igre otpisalo i prije starta. Kada smo dobili review verziju

igre, u Segi su se ipak malo predomislili te odgodili datum izlaska za 26. 3., tj. dva tjedna nakon izlaska FFXIII. Koliko će ovo utjecati na prijem igre ostaje nam vidjeti,

"Eh, da su te borbe napravljene bolje, puno više bi se o ovoj igri pričalo"

no i sami smo iskusili problem većeg i jačeg brata - igrali smo Resonance of Fate prije, ali i poslije FFXIII, i teško je izvući objektivne zaključke a da ga ni po jednom parametru ne usporedimo sa Square Enixovom sagom. Sorry Resonance of Fate, osim ulizivanja publici, za uspjeh igre potreban je i dobar tajming izlaska...

APOKALIPTIČNO

U nekoj, ne toliko dalekoj budućnosti, Zemljani su napokon uspjeli ugušiti Zemlju. Planet je izdahnuo, zajedno s većinom stanovništva na površini, a jedini preživjeli bili su srećkovići koji su se našli u Baselu, eksperimentalnoj kuli-bunkeru ogromnih razmjera koja se nalazi u izbušenom i

hermetički zatvorenom krateru, duboko ispod Zemljine površine. Ova kula kao da je sazdana od davno ispričanih bajki, a unutar nje poštuju se čvrsti zakoni hijerarhije. Prva vladarica bila je prekrasna papesa obožavana u narodu koja je prerano umrla, a vladanje je tada naslijedilo višeće kardinala koji, kao i sva vladajuća klasa, vole živjeti u raskoši pri vrhu piramide, odnosno kule Basela. Baselom danas haraju mnogobrojne bande i kriminal, posebno na nižim nivoima, pa se stanovništvo štiti skupinama plaćenika među kojima su i naši tinejdžerski junaci. Njihovi zadaci variraju od jednostavnih izgubljeno-nađeno do zahtjevnijih misija. Kada se reaktor zadužen za održavanje života u Baselu nenadano počne kvariti, kreće i naša avantura.

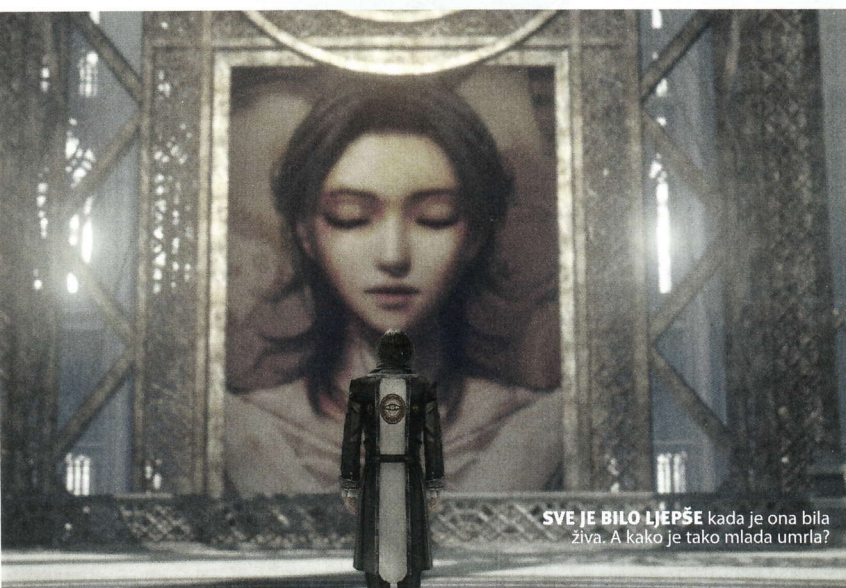
Ako ste od Resonance of Fate očekivali još jedan šareni JRPG, pogledajte slike. Ovo je mračniji svijet uvrnute tehnologije cyber punka, a prevladavajući tonovi su smeđi, sivi i tamni, s naglaskom na tamno. I uz svu silu hardvera nove generacije konzola, ne možemo se otrgnuti dojmu da smo igre ovakvog izgleda igrali u počecima PS2, ali u ovome slučaju to nije prigovaranje izgledu, ili nekakva velika mana, nego samo nostalgican



TRČI DESNO! U protrcavanjima i skokovima likovi su nepobjedivi, ali tako se troše i dragocjeni bodovi.

U BORBI S TESLINOM KORNJAČOM
Kladimo se na kornjaču

KULA BASEL
Tmurni svijet koji je jedini preživio apokalipsu



SVE JE BILO LJEPŠE kada je ona bila živa. A kako je tako mlada umrla?



MEHANIČKA ŠKLOPOCIJA
Naravno da je otporna na metke. Eh, da mi je malo magije...



OPAKI BOSSOVI i izazovne borbe. Ovaj nas zapravo malo podsjeća na RE.

odbljesak u igri koja i nema previše detalja (ne, još uvijek ne uspoređujemo sa šljaštećim FFXIII). Apokaliptični Basel naposljetku i mora biti sumorno mjesto, no ponekad je i preogoljen, pogotovo na lokacijama na kojima se odvijaju borbe.

HEXOVI I PROLAZI

Resonance of Fate ima još jednu unikatnu karakteristiku - kretanje između lokacija nemoguće je ako se ne prokrči put između njih. Tomu služe posebni oblici spojenih hexova u inventaru koje se mora položiti na šesterokute raznih boja na putu i tako stvoriti prolaz. Ponekad se u otvaranju tako nađu i korisni itemi, a većinom otvaraju borbe s neprijateljima koji iskaču iz zasjede, što znači da nisu vidljivi na mapi. Za otvaranje posebnih polja i prolaza različitih boja trebat će i posebni hexovi u istoj boji, za što će se dugotrajna igra i pobrinuti. Zgodno i unikatno. I tu naša privrženost RoF-u prestaje, jer ni nakon više odigranih borbi nismo uspjeli naći dobar način kako

postići optimalni balans, što je za RPG ovakvog kalibra pogubno, jer zna se što uz priču čini igranje igrivim.

BORBA

Na žalost, koliko god se programeri trudili napraviti inovativnu akcijsku borbu prepunu dobrih ideja, rezultatom i nismo najzadovoljniji. Lijepo izgleda kombinacija borbe na poteze u biranju akcija i pogledu na bojište te dinamičke akcije jednom kada je aktiviramo. Najbolji učinak dobiva se kada likovima odredimo put trčanja između

"Cyber punk atmosfera daje igri poseban šarm"

protivnika. Kada startaju, aktivirat će se i akcijski krug koji se puni te dopušta razne udarce, odnosno pucnjeve, a u takvoj su akciji likovi zamalo nepobjedivi, jer u skokovima, krivudanju i pucanju, protivnici ih neće moći osujetiti. Izvedemo li neke od ovakvih komboa kako treba, pa još i u pravo vrijeme pritisnemo pravi gumb, atraktivna pobjeda je na vidiku. No problem je što se za ovakve akcije crpe akcijski bodovi kojih, dovruga, uvijek ima premalo. Izvede li se akcija krivo, bodovi će se teško napuniti, i eto nas u bjesomučnom i predugom puškaranju iz kojeg ne moramo uvijek izići kao pobjednici, pogotovo protiv težih protivnika, ili u čestim trenucima kada upadnemo u krivi ritam pa protivnici svaki naš potez prekidaju svojim napucavanjima. A onda se događa najiritantnija situacija; izbjivši nam sve akcijske bodove, naši junaci će kukavički trčati uokolo držeći se za glavu, pokušavajući skupiti izbijene bodove u vidu neakvih

kristala i neće pucati, a neprijatelj će ih svakim potezom ponovo izbijati... užasno neugodno. I dovoljno da svaki pokušaj borbe opet prekinemo i vratimo se savršenoj borbi FFXIII gdje je balans ipak bolje napravljen, pa i kada se borimo protiv znatno izazovnijeg protivnika od kojeg nije sramota izgubiti.

NA BILDANJE

Šteta, jer svojim ozračjem i dobrim idejama Resonance of Fate je obećavao više. Ovako nam ne preostaje drugo do čestih odlazaka u arenu gdje se u mnogobrojnim borbama možemo i bildati, te nakon stotina fajtova osvojiti i neke zgodne iteme. Ali to će potrajati do sljedeće godine, a mi baš i ne volimo RPG-ove s lošim balansom gdje se za daljnje napredovanje mora puno bildati. To je samo opcija za tvrdokorne koji žele nešto više, a i ne bi trebalo biti tako dosadno. Nakon fajta ne usudujemo se uopće uspoređivati RoF s FFXIII jer bi nam se još više srozalo mišljenje o igri. Više sreće drugi put! **Danijel Reškovac**

LJEPOTA NADOGRADNJE

BUĐUĆI DA SU GLAVNA oružja automatske puške i pištolji, poseban gušt je namještanje raznih pomagala na oružja i njihovo kombiniranje, jer mjesta za nadogradnju ipak su limitirana. Nažalost, u praksi, rijetko se primjećuju bolji ciljnici, veći spremnici ili jače cijevi. Jest da ne donose puno, ali nakon zabavnog slaganja i opremanja te potrošene love očekivali smo više.



ORUŽJE SE MOŽE MODIFICIRATI Ali niti se na njemu to vidi, niti osjeti

I X360 PS3	
Resonance of Fate	
TRI-ACE / SEGA	
GRAFIKA	
Nikako prva liga, ali cyber punk stila	15
ZVUK	
Ništa posebno, ok sinkronizacija	14
IGRIVOST	
Šteta što borbe nisu bolje	14
TRAJNOST	
Uz opciju new game+ odlična	17
DOBRO	
Zanimljiva atmosfera i ne toliko inovativne koliko drukčije ideje	
LOŠE	
Loš balans inače atraktivnih borbi, prezamorno a ponekad i dosadno	
KONAČNO	
Igra koja je obećavala, ali pala u fajtu	
GP 13 / 20	

NEISKORIŠTEN POTENCIJAL Vjerovali ili ne, u SP kampanji ćete naići na samo tri, praktički skriptirana, stealth segmenta

VIZUALI Igra na momente vizualno oduševljava

PROLOG Prva misija odvija se u vrijeme Drugog svjetskog rata, što je vrlo simpatičan potez developera

WOW I ova kampanja ima svojih 'epic' trenutaka

HIT igra

Battlefield: Bad Company 2

Bit ćemo ugodno iznenađeni zaigramo li ove godine bolji FPS. No je li to dovoljno da se Battlefield vrati na tron?

ŽANR FPS
IGRAČI 1-32 (PC), 1-24 (KONZOLE)
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ DICE
IZDAVAČ EA
[HTTP://www.battlefield.com/](http://www.battlefield.com/)
OPTIMALNA PC PLATFORMA 4

POGLED UNATRAG

Originalni Bad Company pamtimo najviše po revolucionarnom potezu u franšizi koji ga je učinio prvim Battlefieldom s pravom i potpuno razrađenom singleplayer kampanjom. No veliki i popularni Battlefield stvoren je iz vrlo malog, gotovo prosječnog, no iznimno naprednog FPS-a Codename Eagle, koji su uništili bugovi, a koji je u brojnim elementima bio toliko ispred svog vremena da bi tek tri godine kasnije perspektivni projekt mogao u potpunosti zaživjeti. Igraču scenu je tada pogodio BF, golemi, otvoreni FPS koji je ponudio do tada nikada viđenu mjeru masovnog napucavanja na nogama i u vozilima, te zauvijek podijelio FPS gamere na ljubitelje "malih" i "velikih" kompetitivnih pucačina.

Nadovezao bih se odmah na podnaslov i rekao da se Battlefield s Bad Companyjem 2 definitivno zaslužuje vratiti na tron, no živimo u vremenu kada za takvo što nije bitna kvaliteta igre koliko hype i promidžba. Ne bih htio da nastavak ovog teksta poprmi nekakav subjektivni blogerski ton, niti razljutiti gomilu fanova Modern Warfarea 2, no činjenica je da se u raspravi o Bad Companyju 2 najčešće javlja pitanje je li bolji od MW-a 2, pa je usporedbu nemoguće (objašnjenje slijedi) izbjeći, iako s igračke strane takvo što smatram nepravednim, pogotovo za BFBC2. Dostojnija usporedba bi bila ona s Battlefieldom 2, jer nakon pet dugih godina DICE je BF napokon vratio na prave staze, vratio se korijenima, a rezultat je takav da smo dobili možda čak najzabavniji i najkompletniji naslov franšize.

KAMPANJA

Veličanstvena četvorka, znana još i kao Bad Company, nakon uspješne misije oslobađanja zarobljenog i mučenog suborca pilota, pacifista hipija, uskače u baš četiri parkirana quada, upušta se u usputnu međusobnu utrku, tijekom koje Haggard uzvikuje: "Vožnja snowmobileom je za pi*kice!" Rukavicu je DICE davno prije izlaska igre bacio u lice Infinity Wardu, što

ovakve parodijske šale i neozbiljna "spuštanja" čini višestruko zanimljivim, jer sada svi očekuju odgovor švedskim provokatorima. Ispod zafrkantskog sloja krije se podjednako opuštena i na momente komična atmosfera u kakvu smo se zaljubili uz originalni Bad Company, koja je, najavljavano, nešto ozbiljnija, no tek u početku. Isto ne vrijedi za igračke elemente, koje su diceovci ovoga puta shvatili još ozbiljnije, te

"Kampanja je dosta linearnija od one iz prethodnika"

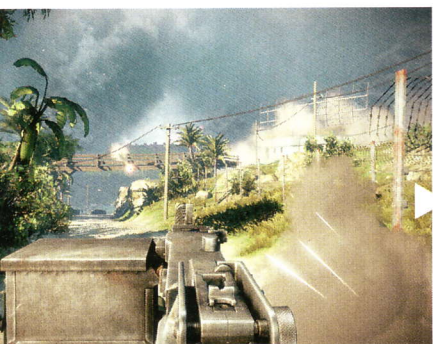
ponudili iznenađujuće kvalitetno realiziranu singleplayer kampanju koja se više ne osjeća kao solo mod posložen od djelića multiplayera zamaskiranih pričom i likovima. No s druge strane, kampanja nikako ne oduševljava i sumnjamo da ćemo joj se više vraćati, čisto zbog toga jer je prepuna već davno izlizanih mehanika i igračih klišeja kakve pamtim o prvog Medal of Honora. Upravo zbog toga htio bih naglasiti kako je neprimjereno singleplayer kampanju uspoređivati isključivo s Modern Warfareom 2, jer se tu primijete očiti utjecaji Crysisa, Vietcong-a i već spomenutog MoH-a,

čiji se predvidljivi recept sastoji od sladunjave priče, nekoliko on-railsa, tenkovskih, očito skriptiranih, te otvorenih misija. Nijedna od navedenih nipošto nije dosadna, no pati od nekoliko dječjih bolesti i gotovo amaterski odrađenih elemenata koji ostavljaju dojam zastarjelosti i nedovršenosti. Prvi primjeri bili bi skriptirani potezi neinteligentnog i razočaravajuće pasivnog AI-a koje je doslovce moguće vidjeti kako se spawnaju na uvijek istim, predodređenim pozicijama, te klasični, na sreću vrlo rijetko pojavljivani, pop-up. A sada prijeđimo na ono zbog čega smo svi tu.

BATTLEFIELD

Izdavanje Battlefieldda 1943 bio je jedan od najboljih poteza DICE-a i EA, jer time nisu samo nagovijestili što bi nas moglo čekati, nego su okupili popriličan broj fanova koji tek sada uviđaju kako je BF1943 bio





KLASIKA On-rails misije u kojima sjedimo za stacionarnim topom tradicija su formule Medal of Honor koje se strogo držao i Call of Duty



012



NIŠANJENJE Ciljanje s podignutim nišanom je mnogo kvalitetnije riješeno i sada je pucanje fantastično zabavno

030

NO PLACE TO HIDE Kao što to stoji u reklamama, u ovoj se igri doista ne može skruti na dulje vrijeme

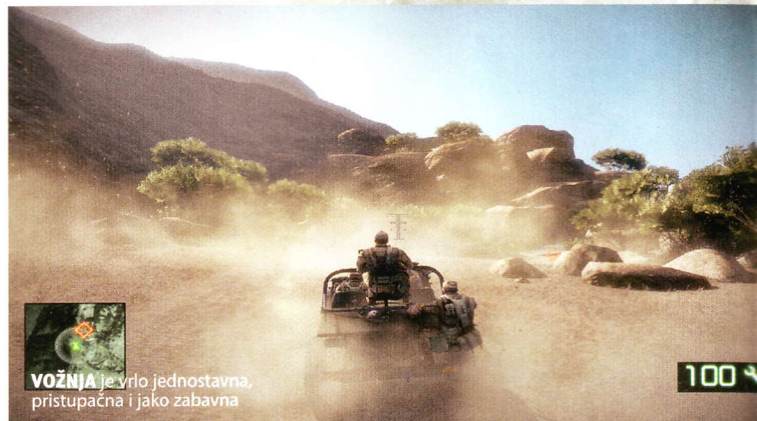


001

DESTRUKCIJA je jedna od konstanti Bad Companyja



100



VOŽNJA je vrlo jednostavna, pristupačna i jako zabavna

100



ORUŽJA Dobro obratite pozornost prilikom igranja kampanje, da vam ne promakne neki primjerak oružja



AI nije osobito inteligentan, niti agresivan

009

idealni trening. BFBC2 je višestruko dorađeniji i kompleksniji, no osnovni igrački stil i pristup Battlefieldu potpuno su prisutni i u ovom slučaju. Pritom ne mislim samo na tradicionalni mod Conquest, nego i na nepredvidljivu masovnu akciju kojoj se možete pridružiti timski u squadu sa svojim prijateljima, ili pak odigrati koju partiju čisto onako rekreacijski, rambovski, bez ikakvog timskog presainga i držanja određenih odgovornosti. Upravo se tu krije čar BFBC-a 2. Dok igre poput Frontlinesa, Sectiona 8, Quake Warsa i mnogih drugih neuspješno pokušavaju kopirati Battlefieldov stil otvorenog, no opet timski nastrojenog i konstantno kaotičnog kompetitivnog igranja, u ovoj su igri takvi elementi stvar prirode. BFBC2 je jedna od rijetkih pučućina koja je podjednako zabavna u klanskim "warovima" i na public serverima, za što je prije svega zaslužna enormna količina načina na koji joj možete pristupiti. Jednu se rundu želite posvetiti vožnji heliča, sljedeće dvije igrati snajperom

skriveni u grmlju, dok biste se kasnije možda pridružili nekom squadu i usredotočili se na osvajanje/uništavanje zadanih taktičkih točki? Sve je apsolutno na vašoj odluci, koju možete mijenjati koliko god puta željeli tijekom jedne partije, ako suigrači imaju razumijevanja. Multiplayer je u biti ostao isti, no s tehničke je strane itekako dorađen. Ono što se dalo

"Zabava je garantirana, bez obzira na to kako BFBC-u 2 pristupili"

primijetiti još u 1943-ci, odnosno što je ovdje dodatno usavršeno jest bolje riješeno ciljanje preko nišana, te preciznija detekcija pogotka, iako sam još uvijek pomalo razočaran osjećajem fraganja. Možda to samo nostalgija nalaže, možda bi nekim igračima narušilo osjećaj realističnosti, no u FPS-ovima obožavam onaj gotovo neprimjetni, no neopisivo

zadovoljavajući old-school zvuk koji daje do znanja da je do pogotka došlo. Ali OK, dosta s cjepidlačenjem. Jedan od glavnih čimbenika spomenute nepredvidljivosti i praktički potpuno iščezle monotonije su klase. Četiri ih je, no njihovu egzistenciju možete shvatiti kao nekakvu kategorijsku podjelu oružja i opreme zbog konkretnijeg i jednostavnijeg odabira specifičnog "kita". Dakle, svaka klasa, odnosno svaki kit, nudi karakterističnu ponudu oružja, pa ćete tako, primjera radi, odabirom Engineera na izbor dobiti jednu od sedam lakih strojica (SMG) kao primarno oružje, bacač raketa kao klasi specifičan dodatak, pištolj ili sačmaricu kao sekundarno. Izborom klase





HALF-LIFE Neke lokacije pomalo podsjećaju i na razrušeni City 47

HUMOR Scenarij je na momente jako zabavan smiješan, pogotovo kad je o dijalozima među likovima riječ

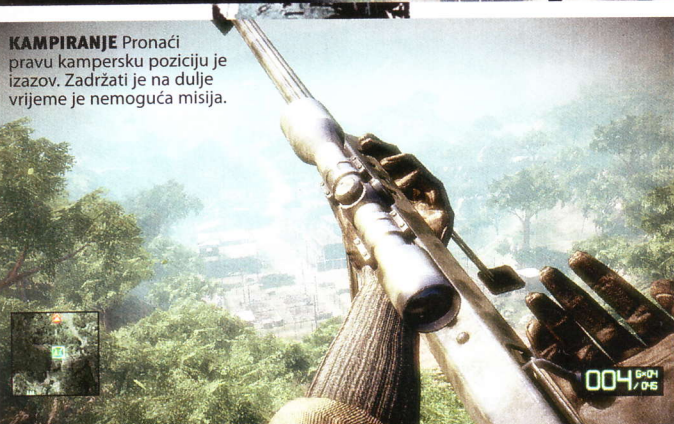


SNAPJANJE Prilikom ciljanja snajperom, odnosno dizanja nišana, bitno je uzeti u obzir udaljenost mete



VRATA U ovoj igri zaključana vrata nikada neće biti prepreka

KAMPIRANJE Pronaći pravu kampersku poziciju je izazov. Zadržati je na dulje vrijeme je nemoguća misija.



PRAŠUMA Sumski leveli neodoljivo asociraju na Crysis i Vietcong



experience bodova, kao u MW-u, s tim da ovdje očekujete neusporedivo sporije tempo promoviranja ako se koncentirate samo na pješačko fraganje.

SQUADOVI

IGRANJE U SQUADOVIMA, mini timovima unutar glavnog tima, do četiri igrača nešto je s čime smo se upoznali ranije, u Battlefieldu 1943 i nekim drugim igrama poput Killzonea 2, a igri daje posve novu razinu dinamičnosti i taktičkog pristupa. Maksimalan broj igrača u squadu je vrlo vjerojatno proporcionalan broju klasa, što

nekako daje do znanja da ste ulaskom u squad spremni na određene kompromise, timski pristup i timsku taktiku. Squadovi najbolje do izražaja dolaze prilikom glasovne komunikacije, što je uz mogućnost respawna odmah kraj živog teammatea, najveća i vrlo značajna prednost u svakoj situaciji.



TEAMPLAY Kao i svaki Battlefield do sada i Bad Company 2 ima golemi potencijal da postane prvi izbor za kompetitivnu timsku aktivnost svakog fana FPS-ova

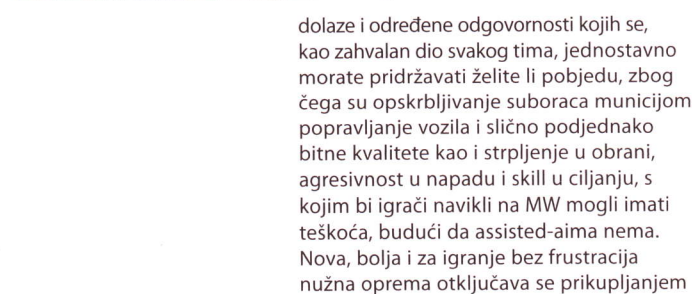


dolaze i određene odgovornosti kojih se, kao zahvalan dio svakog tima, jednostavno morate pridržavati želite li pobjedu, zbog čega su opskrbljivanje suboraca municijom, popravljavanje vozila i slično podjednako bitne kvalitete kao i strpljenje u obrani, agresivnost u napadu i skill u ciljanju, s kojim bi igrači navikli na MW mogli imati teškoća, budući da assisted-aima nema. Nova, bolja i za igranje bez frustracija nužna oprema otključava se prikupljanjem

PC

PS3

X360





OČITI NAPREDAK

Pomalo staromodni način "ručnog" liječenja sada je napokon promoviran u moderni, standardni oblik automatskog regeneriranja, što je samo jedan od primjera rebalansa igre. No koliko god BFBC2 bio ispoliran i zabavan, određene pojedinosti vezane uz balans katkad znaju dovesti do frustracije. Prije svega, klase Medic i Engineer bez svoje specifične opreme (medkit i alat) u početku su zapravo Assault s teškom strojnicom, odnosno SMG-jem s prigušivačem, što igranje i prikupljanje expa čini nešto više otežanim. Što donekle vrijedi i za Recon, jer igranje snajperom zahtijeva najviše učenja i mnogo strpljenja. Podizanje nišana je sporije nego u MW-u, ciljanje je realističnije tako da je podizanje nišana iznad mete određeno njenom udaljenošću, te da treba računati na putanju metka prilikom gađanja protivnika u trku ili hodu. U teoriji, to je nešto zbog čega će svaki virtualni snajperist doživjeti

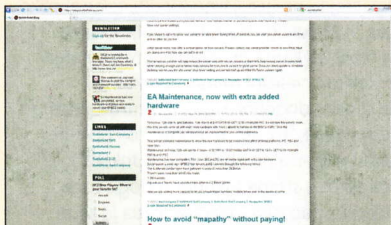
"Zvučni i vizualni efekti stvaraju realistične osjećaje uzbuđenosti i panike"

insta-boner, no u praksi je stvar u početku prilično frustrirajuća, jer protivnici sa 100 posto healtha padaju praktički isključivo prilikom headshota. Jednom kada otključate novu opremu i bolje snajpere, te se samim time usput naviknete na snajpanje, sve lagano dolazi na svoje mjesto. Aktivni igrači MW-a 2 bi se mogli začuditi otpornosti na metke u regularnom modu, gdje je nerijetko potreban gotovo cijeli šaržer da se obori jedan protivnik. Dakako, sve to ovisi o individualnom skillu, no upravo sam zbog ovoga u početku mnogo više vremena provodio igrajući

hardcore mod koji će se navedenoj skupini gamera zasigurno više svidjeti. Prije kraja recenzije, još bih se jednom htio nadovezati na izvrsnu dinamiku i atmosferu igre, koja je nedvojbeno impresivnija zahvaljujući superiornom engineu Frostbite i općenito vrlo dojmljivoj tehničkoj doradjenosti. Model destrukcije jednostavno oduševljava, bez obzira na to iz koje perspektive ga promatrali. Nevjerojatan adrenalinski šut doživio sam izjurivši iz razrušene zgrade, jer je osim realistične animacije rušenja fantastičan zvuk neopisivo stvarno dočarao

JAO, NE OPET!

PC GAMERI SE nakon masovne pobune i negodovanja zbog izbacivanja podrške za dedicated servere u Modern Warfare 2 doista ne trebaju brinuti. Dedijeli funkcioniraju kako spada, ping je na bližim serverima fantastičan, igra je (na svim platformama) praktički lag-free, no postoji jedan veliki problem koji je DICE vjerojatno ispravio dok čitate ovaj tekst, no opet... PunkBuster (anti-cheat sistem) trenutačno obavlja svoju funkciju, kicanje je aktivno, ali nažalost preaktivno i najčešće se javlja zbog vlastitih glitcheva i nedorađenosti, što će se sigurno s vremenom riješiti. Problemi s neuspješnim spajanjem na servere nažalost nisu riješeni ni nakon gotovo dnevne servisiranja, na što je, barem se nadamo, DICE još jednom obratio pozornost.



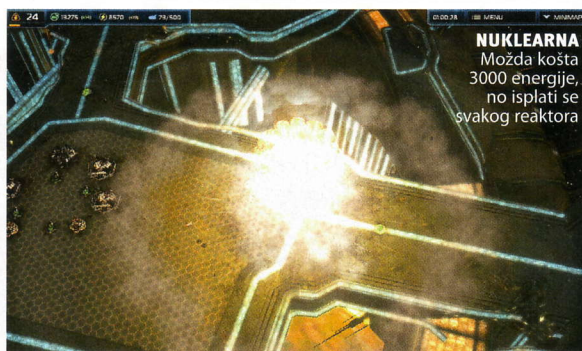
CRASH & BURN Ne zaboravite na update najnovijih drivera grafičkih kartica, da ne bi došlo do crashanja koje je na određenim driverima frustrirajuće često, a za sve ostalo pratite blogs. battlefield.ea.com

urušavanje građevine u kojoj sam se upravo nalazio i stvorio pravi osjećaj panike. Mape su jednostavno sjajne i prekrasno dizajnirane. Svaka od deset (8 startnih + dvije u sklopu besplatnog DLC-a koji je dostupan od dana izlaska) mapa je prepoznatljiva, prepuna detalja i jako dobro složena. Osjećaj glomaznosti je praktički zastrašujući, te je jedan od faktora koji utječu na spomenutu dinamiku i slobodu, pogotovo ako igrate timski. Jedan savjet: prilikom prve partije obavezno si namjestite idealan omjer osvjetljenja i kontrasta na TV-u jer gotovo kamuflirane protivnike nije jednostavno primijetiti ni na srednjim udaljenostima, što daje veliku prednost dosadnim kamperima koji se, kao po pravilu, uvijek skrivaju na nekom brdu ili u grmu, čak i kad ne igraju sa snajperom. Osim mlake singleplayer kampanje, doista ne mogu pronaći nijednu ozbiljniju zamjerku koja bi mogla utjecati na konačni dojam. A konačni dojam je impresivan koliko i početni, toliko velik da ćemo Bad Company 2 proglasiti ozbiljnim kandidatom za igru godine i vrlo vjerojatno najboljim kompetitivnim FPS-om u zadnjih nekoliko godina. To bi trebalo dovoljno reći o kvaliteti novog projekta s razlogom samouvjerenog DICE-a koji nijedan fan Battlefieldda, nijedan fan originalnog Bad Companyja, ali i nijedan fan kompetitivnog multiplayer napucavanja ne smije propustiti. **_Darko Botić**

PS3 X360 PC	
Battlefield: Bad Company 2	
DICE / EA	
GRAFIKA	18
Frostbite je sjajan!	
ZVUK	19
Možda i najbolji zvučni efekti u nekoj pucačini	
IGRIVOST	19
Vrhunska zabava	
TRAJNOST	20
Kratka kampanja, no multiplayer je bezobrazni kradljivac vremena	
Sve, osim...	DOBR
...sitnih bugova, problema s punkbusterom na PC-ju i neoriginalne kampanje	
KONAČNO	GP 19 / 20
Nevjerojatno je dobar osjećaj ponovo zaigrati Battlefield koji u svakom pogledu oduševljava	



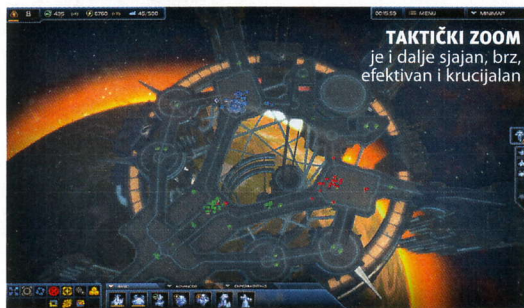
EKSPERIMENTALNE JEDINICE i građevine sada gradimo znatno brže



NUKLEARNA
Možda košta 3000 energije, no isplati se svakog reaktora



OBRANA
Pazite da se ne fokusirate na izgradnju protuzračne obrane, kako vas protivnik ne bi tank-rushao



TAKTIČKI ZOOM je i dalje sjajan, brz, efektivan i krucijalan



1V1 Mape namijenjene igranju 1 na 1 osjetno su manje, ali i bolje posložene



RUSHEVIMA eksperimentalnim jedinicama se gotovo nemoguće obraniti, osim u slučaju da nemaju adekvatnu zračnu potporu

ŽANR RTS
IGRAČI 1-8
GODINE 10+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ GAS POWERED GAME
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP://na.square-enix.com/sc2/](http://na.square-enix.com/sc2/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG

Supreme Commander je jedna od onih igara koje je unatoč svojoj vrhunskoj kvaliteti prošla vrlo neslavno na tržištu, a čije egzistencije nije svjesna poprilična količina igrača. SupCom je jedna od rijetkih RTS igara u zadnjih 5-6 godina koja nas je istinski oduševila, što prije svega ide u prilog činjenici da je riječ o spiritualnome nastavku legendarnog Total Annihilationa koji ga ni u kojem pogledu nije posramio, a čiji je autor također bio poznati dizajner Chris Taylor (TA, Dungeon Siege, SupCom, Space Siege...).

Supreme Commander 2

Pojednostavnjena verzija originala koja se neće nužno svidjeti fanovima SupComa, no drugima bi mogla

Iako nastavak ima više direktnih poveznica s Totalom, te je u brojnim segmentima dorađeniji, jednostavno nas nije očarao kao svojevremeno original, a glavnog odgovornog krivca treba tražiti u činjenici da se ne radi o istinskoj evoluciji serijala, nego o križanju SupComa 2 i Demigoda, Gas Powered Gamesova prethodnog proizvoda. Iako Chris Taylor iz intervjua u intervju tvrdi da se radi o pravome nastavku pogonjenom engineom Demigoda, primjetna sličnost dviju potpuno različitih strategija takvim izjavama ne ide u prilog. No stvar je u tome da ova mješavina doista funkcionira, u nekim situacijama čak i vrhunski, što Supreme Commander ponovo čini primamljivim, zabavnim i adiktivnim strateškim iskustvom.

SUPCOM ZA CIJELU OBITELJ

Odmah je bitno naglasiti da su pojedine kvalitete prethodnika uspješno transformirane u nastavak, no u jednom vrlo pojednostavnjenom obliku, koji bi ljubitelje kompleksnih RTS-ova poput originalnog SupComa mogao neugodno iznenaditi. SupCom 2 je neusporedivo pristupačnija igra u svakome pogledu. Menadžment i ekonomija su u prethodniku bili toliko kompleksno razrađeni da su odbijali mnoge ljubitelje klasika poput C&C-a ili StarCrafta, dok se ovoga puta sve svodi na školski

RTS pristup izgradnje tek triju različitih vrsta građevina za prikupljanje resursa. Izgradnja baze je mnogo jednostavnija i opuštenija, do te mjere da vam igra napominje kako je ovoga puta bitno "razbacati" građevine i napraviti razmak među njima kako bi se jedinice unutar baze neometano kretale. Hmm, mi ipak mislimo da je to zbog groznog pathfindinga jedinica, što je problem koji autori igre nikako da isprave. Koordinacija istovremenog flankiranja protivnika izviđačkim napadima, pripremanja velikog rusa, ojačavanja obrane

"Klasični strateški 'tier-menadžment' zamijenjen je jednostavnim tech-treejem"

i mikromenadžmenta još uvijek je tražena kvaliteta igrača, ali to ovoga puta nije ni približno naporno i zahtjevno. Partije SupComa 2 mogu trajati nevjerojatno kratko, tek nekoliko minuta, ili praktički više sati, što nije ovisno toliko o postavkama brzine tijekom kreiranja meča koliko o veličini mapa, taktikama i eventualnom dogovoru igrača o turtle pristupu (za neupućene, "turtle" je termin koji opisuje fokusiranje igrača na obranu "iz bunkera"). Sa strateške se strane također mnogo toga promijenilo. Kao prvo, zračna borba je sada mnogo više istaknuta, tako da su bombarderski početni rushevi ovoga puta očekivana rutina svake partije. No startni fokus na protuzračnu obranu može biti i dvosjekli mač odlučiti li se protivnik na klasični supcomovski raid i

pritisak sa svih strana. Kao što rekossmo, igra je mnogo brža, pa je stoga i do eksperimentalnih jedinica sada moguće doći u iznenađujuće kratkom vremenu, a to nam baš i ne smeta jer samo obogaćuje dinamiku i raznovrsnost borbe, te tjera igrača na konstantnu opreznost i uravnoteženu pokrivenost proizvodnje na tlu, moru i u zraku. Upravo je ovo aspekt koji nas neodoljivo više podsjeća na TA, jer gubitak fokusa na samo jednom od tri bojna polja znači kratak put do propasti.

MULTIPLAYER ONLY?

Zahvaljujući dobro balansiranim i simetrično postavljenim mapama, prikupljanje resursa oduzima jako malo vremena, pa je proizvodnja jedinica praktički konstantna, što valjda dovoljno govori o dinamici igre i akciji koja, poput Demigoda, jednostavno ne prestaje. Tek tada do izražaja dolazi iskustvo, prbiranost i taktička razboritost igrača, budući da je kaos ovoga puta izražajniji nego ranije, pa i najmanja neopreznost nerijetko donosi prevagu. Zahvaljujući pojednostavnjenom ekonomskom sistemu, sada smo se mnogo više koncentrirali na borbu i akciju, manje na vucanje inženjera po mapi i kreiranja reaktora za Mass i Energy. Konstantnim napadanjem i kvalitetnom obranom moguće je brzo prikupljati Research bodove, što je zapravo pandan experienceu iz Demigoda, te donekle podsjeća na sustav prikupljanja Reinforcement bodova u World in Conflictu, koji se dodatno ubrzava izgradnjom stanica Research. Prikupljanje Researcha predstavlja





FLANKIRANJE protivnika i ubitačna kazna zbog zanemarene bočne obrane. Kao u nogometu.



ACU RIP Uništavanje protivničkog ACU-a je praktički pobjeda, te doslovce pobjeda, ovisno o postavkama prilikom kreiranja partije



KAOS Kada je ovakav kaos na sceni, Supreme Commander 2 izgleda mnogo bolje



MORNARICA Kobna je pogreška u SupComu zanemariti mornaricu



GUŽVA Malokad u ovakvim situacijama znamo što se događa dok se ne okončaju



EFEKTI EKSPLOZIJA su sjajni i u ovakvim situacijama zaboravljamo na grafičke mane iore

TECH-TREE

"TEHNOLOŠKO STABLO" U slučaju Supreme Commandera 2 ne nadovezuje se isključivo na ulaganje u dodatne opcije mikromenadžmenta. Dakako, "kupnja" takvih poboljšanja dio je ovog tech-treeja, no bitna razlika je činjenica da tech-tree ovdje ujedno smjenjuje i dosadašnji tradicionalni RTS način makromenadžmenta kroz "tiere" (da pojasnimo terminologiju: kada je potrebno izgraditi određene tehnologije i građevine kako bi se otvorile nove, u sljedećem redu, odnosno "tieru"). Tech-tree je tako podijeljen na unaprijeđivanje zračnih, pomorskih, kopnenih jedinica, ACU-a i građevina, a osim ulaganja u nove tehnologije i poboljšanje atributa poput energije, jačine, brzine popravka i slično, u svakoj se kategoriji nalaze nove jedinice i građevine do kojih treba doći trošenjem Researcha.



NOVA ŠKOLA Tech-tree je praktičan, pregledan i jednostavan, no umanjuje stratešku kompleksnost menadžmenta koju smo u prethodniku tako voljeli



KVALITETNA OBRANA može biti takva samo uz asistenciju inženjera

igranje. Sumnjamo da je ovo potonje bila namjena developera, no s obzirom na prilično nezanimljivu i ograničavajuću kampanju, koju loša priča (toliko o ulozi Square Enixa) i amaterski odradene animacije katkad čine ubitačno dosadnom, to je jednostavno tako. Na svu sreću, igranje u multiplayeru je vrlo zabavno, pogotovo ako

"SupCom 2 je neusporedivo brži od originala"

ne igrate protiv "whinera" koji će svako malo zapomagati i širiti vlastitu frustraciju nezadovoljstvom jer se ne može pomiriti s činjenicom da je ovo mnogo lakša i jednostavnija igra od prvog SupComa. Čak je i igranje protiv AI-a u skirmishu neusporedivo zabavnije i zaraznije od kampanje, te je ujedno naša preporuka svim novajlijama jer će samo na ovaj način

biti djelomice strateški pripremljeni za kompetitivno igranje. Kako bi napokon izišli u susret brojnim igračima koji nemaju bijesne konfiguracije da SupCom 2 vrte na high postavkama, Gas Powered Games je morao posegnuti za kompromisom koji je po ovim slikama vrlo vjerojatno očit. Mape ne izgledaju ni približno lijepo kao u Demigodu, jedinice su složene od malog broja poligona, mutne teksture prilikom zumiranja ostavljaju dojam zastarjelosti itd. No efekti su solidni, osjećaj kaosa i uništavanja je sjajan, tako da ipak nije riječ o tehničkoj katastrofi. Na kraju ne bismo ništa zbrjali i oduzimali, nego samo još jednom istaknuli dvije činjenice krucijalne za odluku pri kupnji Supreme Commandera 2: ako ste fan koji je navikao na kompleksnost i igračku zahtjevnost prethodnika, mogli biste se prilično razočarati; no igra je u svakom slučaju itekako zabavna, očito namijenjena široj masi i potencijalno prikladan uvod u žanr. **_Darko Botić**



I X360 | PC

Supreme Commander 2

GAS POWERED GAMES / SQUARE

GRAFIKA

Relativno zastarjelo, iako sjajno optimizirano

15

ZVUK

Solidan i nenametljiv

15

IGRIVOST

SupCom je i dalje jako zabavan

17

TRAJNOST

Kampanja, skirmish i dugotrajan multiplayer

18

DOBRO

Tech-tree, optimizirano, zabava u skirmishu i multiplayeru, dinamičnost i brzina

LOŠE

Kampanja, vizuali, pojednostavljen menadžment, pathfinding, manji broj jedinica

KONAČNO

Zabavan i pristupačan RTS koji bi se mogao više svidjeti novacima u žanru nego fanovima

Gp 16 /20



BAKICE UŽIVAJU U svakoj slučajnoj borbi na cesti oko vas se stvara prsten promatrača koji navijaju

ŽANR RPG AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CS1 TEAM
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.co.uk/yakuza3](http://www.sega.co.uk/yakuza3)

POGLED UNATRAG

Prema riječima njenih kreatora, Yakuza nikad nije bila namijenjena masovnom tržištu nego vrlo specifičnoj populaciji starijih japanskih (muških) igrača. A uspjela je preko svake mjere. Kako prvi, tako i drugi i treći dio. S više od 300.000 komada prodanih u prvih nekoliko dana, Yakuza 3 u Japanu je prisvojila status jedne od najuspješnijih PS3 igara. No Sega je još do prije šest mjeseci tvrdila da nikad neće biti lokalizirana za zapadno tržište. Zašto su se predomislili nije objavljeno – možda zato što su i prva dva dijela, iako vrlo "japanski" po stilu, okružuju i priči, sasvim dobro prošla u Europi (u Americi baš i ne). A četvrti dio već je u pripremi...

Yakuza 3

HIT igra
PS3
exclusive

Šefovi nikad ne odu u mirovinu. Ne potpuno. Uvijek su tu kad zagusti

N Kazuma Kiryu nikako da se smiri. Treniran kao ubojica, od niskog se položaja uspio probiti do šefa jedne od najvećih yakuza bandi u Japanu a zatim se tog položaja pokušao odreći i posvetiti mirnom životu. Dvaput. A izgleda da u Japanu ne znaju za onu "treća sreća" jer novi nastavak serijala Yakuza po osnovnom modelu jasno se nastavlja na prethodnike: u ulozi Kazume bit ćete ponovo uvučeni u spletke japanskog kriminalnog podzemlja i samo će vaša aktivna uloga – pri čemu mislimo na aktivno korištenje šaka, nogu i priručnog oružja – staviti stvari na njihovo mjesto. A ako mislite da je samo kostur radnje preuzet iz prošlih nastavaka, grdno se varate.

KLASIČNO U MODERNOM OKRUŽENJU

Naime, kao i njegovi prethodnici, Yakuza 3 je RPG smješten u moderni Japan, ali prilično klasičnog stila. Priča se linearno razvija nastavno na vaše akcije, pa ako ponekad i ne znate što točno trebate napraviti da radnja krene dalje, nije problem da pola ili četiri sata potrošite

lutajući oko istražujući, sve dok ne napravite ono što igra očekuje od vas. Najčešće se radi o tome da s nekim razgovarate, pri čemu su razgovori često dugi i prepuni emocionalnih izljeva s vikanjem i dramatičnim pogledima. Da, pomalo slični na sapunicu. Razlika je ipak u pušenju (koje je mnogo češće nego u većini sapunica ili američkih akcijskih filmova),

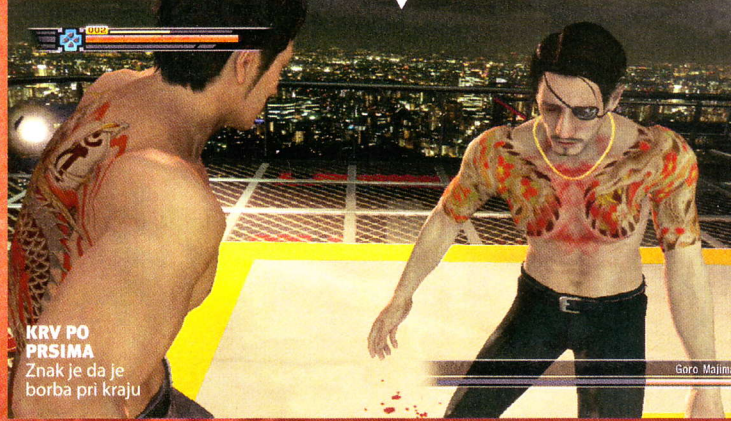
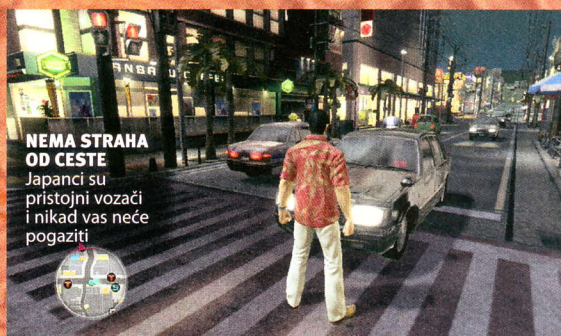
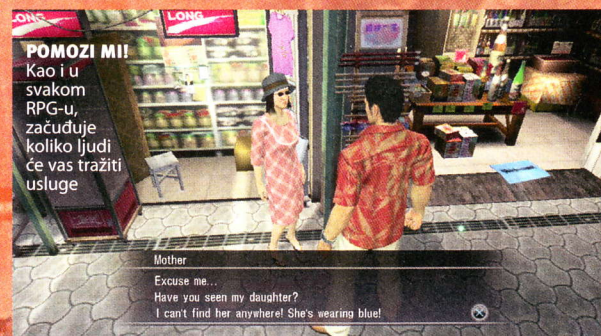
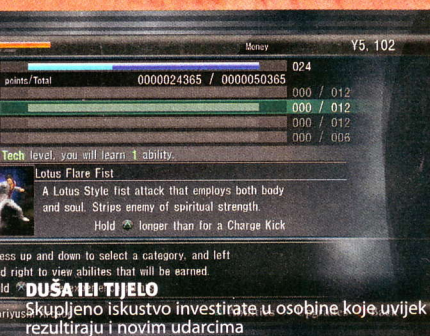
"Ako niste voljeli prošle nastavke, nećete ni ovaj - jer osnovni koncept nije promijenjen ni trunke"

psovanju i činjenici da su romantične veze između likova koje susrećemo u meksičkim uracima zamijenjene vezama odanosti i poštovanja između "opakih" gangstera. Važan savjet: da biste preskakali animacije pritiskom na START, prvo morate tu opciju uključiti u izborniku "Options". A vjerujte nam, poželjet ćete to čak i ako ste zaista zainteresirani za priču koja, po našem mišljenju, i nije vrhunski proizvod.

ISKUSITE JAPAN

Na sreću, kad god vam priča dosadi, možete prošetati bogato napućenim ulicama prekrivenim reklamama i oznakama stvarnih japanskih brandova, ući u restoran i naručiti piće te se pozabaviti raznim mini igrama. Kreator Yakuze sklopili su brojne ugovore sa stvarnim japanskim kompanijama kako bi ugođaj gradskih ulica bio što realističniji, a njihova je želja za perfekcijom išla toliko daleko da se ponuda u restoranima mijenja ovisno o dobu dana, te u dućanima možete kupiti stvarne proizvode iz japanskih trgovina.



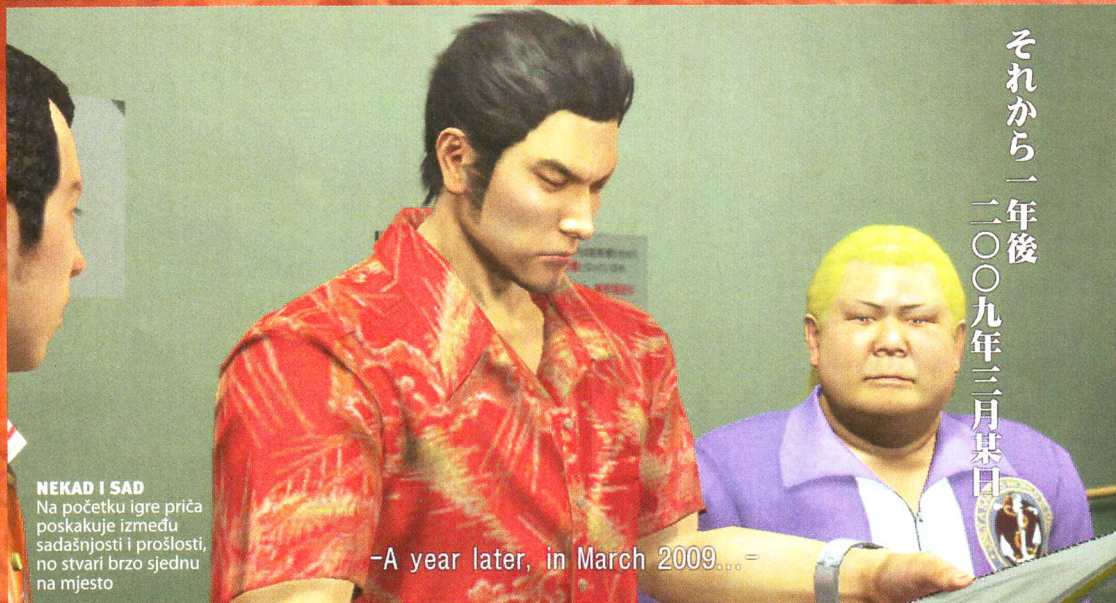


"Uključujući inicijalnu instalaciju i animacije, igra počinje pola sata nakon što stavite disk u PS3"

OK, ne možete ući u svaki restoran i ljudi s kojima na ulici možete razgovarati čine tek maleni postotak od ukupne gužve na ulicama, no osjećaj da grad živi oko vas može se mjeriti s onim u GTA, unatoč tome što vam je na raspolaganju znatno manje prostora za istraživanje. A iako im ne mislimo posvećivati puno prostora u tekstu, mini igre definitivno ne treba zanemariti. Ima ih mnogo (biljar, pikado,



PRAVI DOBROTvor
Četvrti kum velike mafijaške obitelji kao voditelj sirotišta? Pa, i čudnije stvari su se događale.



NEKAD I SAD

Na početku igre priča poskakuje između sadašnjosti i prošlosti, no stvari brzo sjednu na mjesto

–A year later, in March 2009...–

それから一年後
二〇〇九年三月某日

TEŠKA ROMANTIKA

Nije baš, jer ona je vaše posvojce, no igra je definitivno puna patetike



OD IGLE DO MAČETE
Trgovac oružjem ima ponešto za svaki ukus



golf, bejzbol...) i prilično su dobro razrađene. Golf nam se, priznajemo, zaista svidio i uz njega smo proveli najviše vremena.

VIŠE SADRŽAJA NEGOM VREMENA

Iako pomalo slični na Grand Theft Auto, u Yakuza automobil ne možete voziti, no zato je tu ogroman broj usputnih misija koje možete u potpunosti zanemariti – na svoju štetu. One su, naime, dobar izvor iskustvenih poena i novca, a oboje će vam trebati da lakše prođete kroz igru. Što je još važnije, misije čine igru životnijom i bogatijom te ćete mnogo manje osjećati krajnju linearnost priče ako je povremeno prekidate da pomognete nepoznatom čovjeku na ulici. Postoje i lanci povezanih misija koje se nastavljaju jedna na drugu (na primjer, napraviti ćete neku misiju na Okinawi a kad dođete u Tokio, naići ćete na misiju koja se likovima i tematikom nadovezuje na nju), što cijeli sistem čini još zanimljivijim. Mini igre ili misije koje uključuju "škakljivu" temu seksa su u zapadnjačkoj verziji izbačene (vidi okvir) iako još uvijek možete posjećivati striptiz-klubove i izlaziti s djevojkama. Dodajte traženje ključeva za ormariće koje je netko očito razbacao na sve strane, borbe u nelegalnom turniru, kreiranje oružja... i ako ste osoba koja mora samo iskušati sve mogućnosti koje neka igra nudi,

imate zanimaciju za otprilike 20-ak sati. A želite li sve i završiti, to vrijeme slobodno pomnožite s pet.

STISNITE ŠAKE

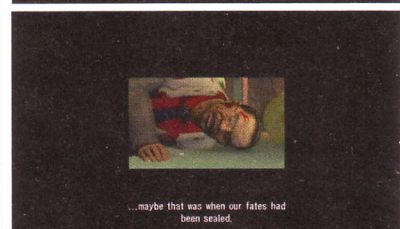
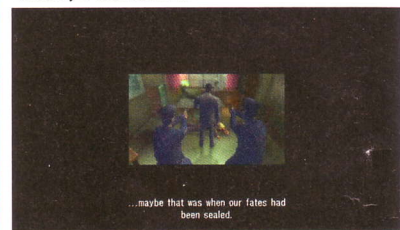
U istraživanju i razgovoru provodit ćete znatno više vremena, no srž igre je borba – kako s neprijateljima tako i sa slučajnim protivnicima na koje ćete nailaziti na ulici, baš kao u klasičnim RPG-ovima. Jednako tako, borbe se odvijaju u ograničenom

"Čak i po mišljenju njenih kreatora, najveće unapređenje trećeg nastavka je u izgledu"

prostoru pa ne možete od protivnika bježati niti oni to mogu učiniti vama. Stvar više slični na 3D tučnjavu nego na akcijsku avanturu na što Yakuza podsjeća na prvi pogled ili RPG, što u stvari jest. A iako se uvijek možete boriti rukama i nogama, oružje u borbi znači više nego u prošlim nastavcima, te ga možete i popravljati (jer se oštećuje upotrebom) i čak učiniti jačim koristeći nadogradnje. Sama borba počiva na relativno malom broju osnovnih udaraca ali i velikom

KOMPLETNA PRIČA

PRIČA SERIJALA YAKUZA sastoji se od tri igre i dva filma, a da biste je kompletno razumjeli, morate dobro paziti cijelo vrijeme, jer prepuna je likova i kompleksnih međuosobnih odnosa poput grčke mitologije. Na sreću, ako vam je trojka prvi susret s Yakuzaom, postoji mogućnost da pročitate ključne elemente prvih dvaju nastavaka – iz osnovnog izbornika ili prisjećanjem u tijeku igre. Svakako preporučujemo da to učinite jer u protivnom nećete shvaćati motivaciju mnogih likova koja je i ovako prilično nategnuta. Za one koji žele znati više, tu je i film Like a Dragon: Prologue, koji možete besplatno pogledati na <http://www.sega.com/yakuza/en/main.html>. U njemu su, naime, opisani događaji koji su prethodili prvoj igri i iako nisu bitni za njezino razumijevanje, pružaju pogled na još neke aspekte ličnosti hrabrog Kazume. Drugi film, koji se zove samo Like a Dragon, baziran je na prvoj igri iz serijala i od informacija sadrži tek nekoliko dodatnih detalja - i nije besplatan. Više informacija o njemu potražite na <http://www.ryu-movie.com/>.



ŠTO JE BILO PRIJE Pogledajte u animacijama kroz koje su ispričane prve dvije igre

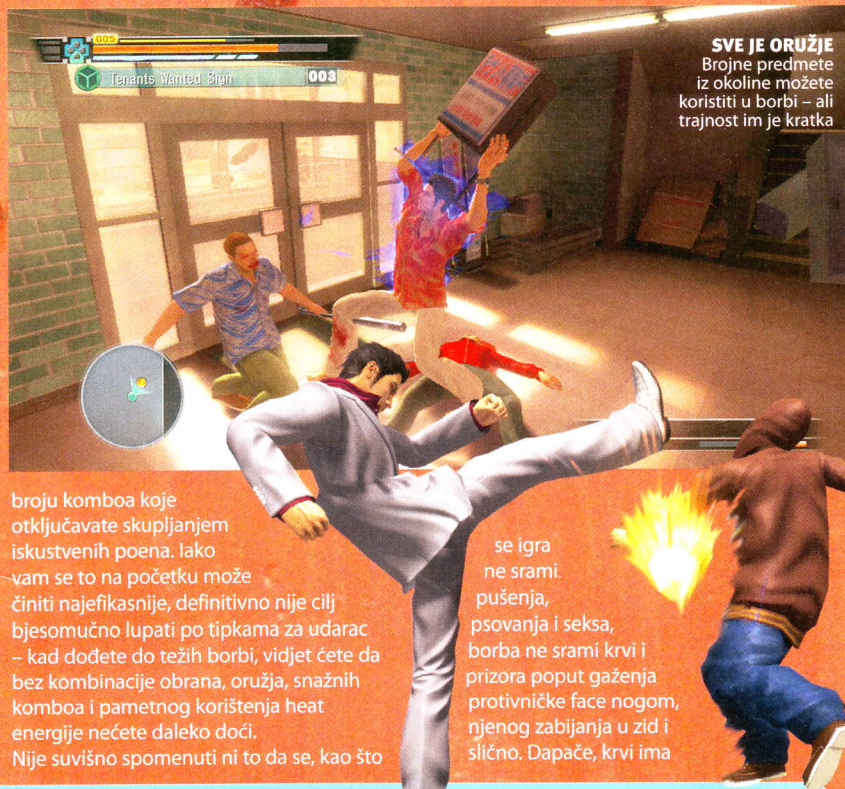


FILMSKA PRETHODNICA Pravi ljubitelji serijala Yakuza svakako moraju pogledati i igrane nastavke. Nije da se mogu pohvaliti kvalitetom, ali akcija je tu.



VELIKA GUŽVA U JAPANSKOJ ČETVRTI

Ulice su pune ljudi između kojih se često morate probijati



SVE JE ORUŽJE

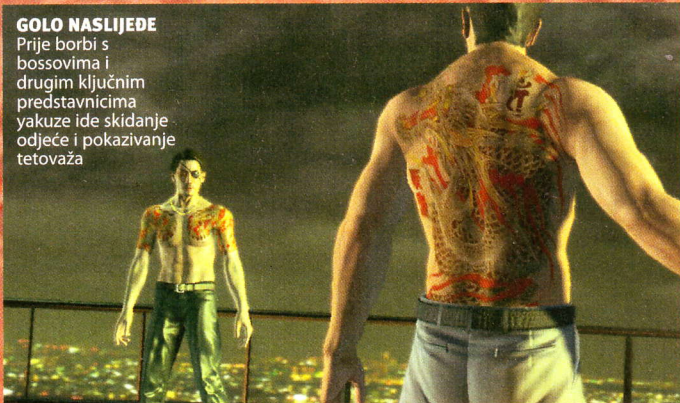
Brojne predmete iz okoline možete koristiti u borbi – ali trajnost im je kratka

broju kombosa koje otključavate skupljanjem iskustvenih poena. Iako vam se to na početku može činiti najefikasnije, definitivno nije cilj bjesomučno lupati po tipkama za udarac – kad dođete do težih borbi, vidjet ćete da bez kombinacije obrana, oružja, snažnih kombosa i pametnog korištenja heat energije nećete daleko doći. Nije suvišno spomenuti ni to da se, kao što

se igra ne srami pušenja, psovanja i seksa, borba ne srami krvi i prizora poput gaženja protivničke face nogom, njenog zabijanja u zid i slično. Dapače, krvi ima

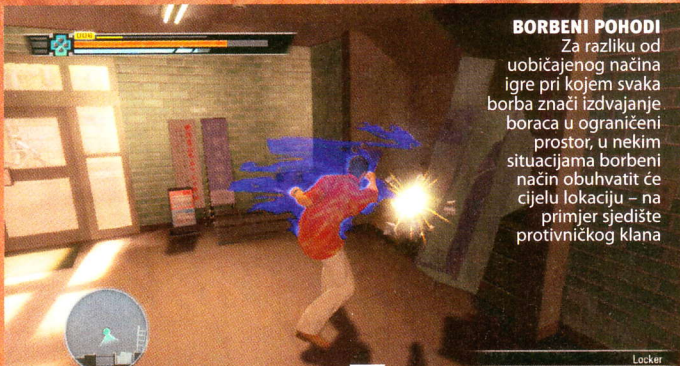
GOLO NASLIJEDE

Prije borbi s bossovima i drugim ključnim predstavnicima yakuze ide skidanje odjeće i pokazivanje tetovaža



BORBENI POHODI

Za razliku od uobičajenog načina igre pri kojem svaka borba znači izdvajanje boraca u ograničeni prostor, u nekim situacijama borbeni način obuhvaćat će cijelu lokaciju – na primjer sjedište protivničkog klan



toliko da nakon svake borbe pobijedjeni likovi imaju krvava lica i prsa, što baš ne djeluje pozitivno na njihovu privlačnost... S druge strane, realistično je s obzirom na količinu batina koju su dobili.

NEĆE OČARATI SVAKOGA

S tehničke strane, Segi treba odati počast za količinu digitaliziranog glasa i prilično dobre izvedbe likova – ako je suditi prema emotivnim izljevima japanskog. Grafika je na razini GTA IV, a u animacijama možda i bolja, no definitivno nam se ne sviđaju učitavanja koja se često pojavljuju, unatoč 15-minutnoj instalaciji koju morate izdržati pri prvom pokretanju igre. Ipak, to je sitnica u odnosu na količinu vremena koju uz Yakuza 3 možete provesti. Ako vam ne smeta linearni razvoj priče i borba koja konceptom (ne i grafikom) sliči na 3D tučnjave od prije nekoliko godina, moći ćete se uživjeti u komplicirane sudbine likova, autentične japanske odnose među njima te jednako tako autentične detalje koji obilježavaju svaki djelić igre. Zaključak je da će u Yakuza 3 uživati japanofili, igrači koji moraju skupiti svaki predmet i riješiti svaku misiju te ljubitelji pomalo usporenog ritma klasičnih japanskih RPG-ova. Ostali bi, kao i u slučaju Crystal Bearersa od prošlog mjeseca, mogli biti iznenađeni činjenicom da se ispod kulise akcijske avanture krije igra upravo tog žanra. **_Berislav Jozić**

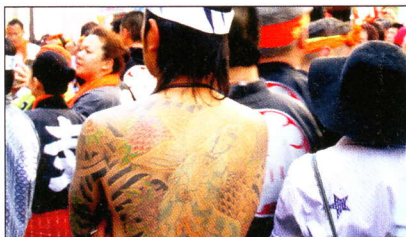
YAKUZA NEKAD I DANAS

PRIPADNICI YAKUZE VJERUJU da su njihove "obitelji" (zapravo grupe u koje se ulazi "posvajanjem", a ne stvarne obitelji) nastale od grupa mladića koji su se organizirali kako bi branili svoja sela i gradiće od pljačkaša u 17. i 18. stoljeću. Ti "branitelji" su u slobodno vrijeme kartali pa se smatra da njihovo ime dolazi od najlošije kombinacije triju karata u igri Oicho-Kabu: "Yattsu" (osam) + "Ku" (devet) + "Za" (tri). Ta kombinacija karata je u igri praktički beskorisna, pa bi se yakuza hrvatski reklo: niškorist. Ipak, te su grupe držale do odanosti vođi, pridržavale su se određenog koda časti i međusobnog poštovanja. Običaj rezanja prsta na ruci kao isprike za pogrešku potječe iz tog vremena, jer za pravilno držanje katane

najznačajniji je mali prst na ruci pa njegovim rezanjem osoba postaje slabija, tj. ovisnija o svom zaštitniku. Smatra se da i tetovaže kojima se yakuze i danas obilježavaju vuku korijene iz dokazivanja otpornosti na bol i snažne volje da se izdrže deseci sati potrebni da se cijelo tijelo pretvori u svojevršno umjetničko djelo. Yakuza obitelji su od branitelja sela, koji su za svoje usluge primali određenu naknadu, postale organizacije koje osim naplaćivanja "zaštite" zarađuju i brojnim drugim kriminalnim aktivnostima (droga, prostitucija, korupcija...), a u posljednje vrijeme sve se više sukobljavaju s "običnim" bandama te gube svoja tradicionalna obilježja časti i odanosti. Osim, naravno, u igrama i na filmu.



BEZ ROMANTIKE Iako u igrama, filmovima i knjigama još uvijek imaju romantični imidž samuraja, yakuza su kriminalne organizacije kakvih ima u cijelom svijetu



! exclusive | PS3

Yakuza 3

CS1 TEAM / SEGA

GRAFIKA

Nije najbolje što smo vidjeli, ali je ima puno. Na razini GTA IV

17

ZVUK

Glasovi su dobri i mnogo ih je, pozadinska glazba nije nešto

15

IGRIVOST

Količina sadržaja je ogromna, a tempo usporen

16

TRAJNOST

Sama priča nekoliko desetaka sati, a završavanje svih misija više od stotinu

19

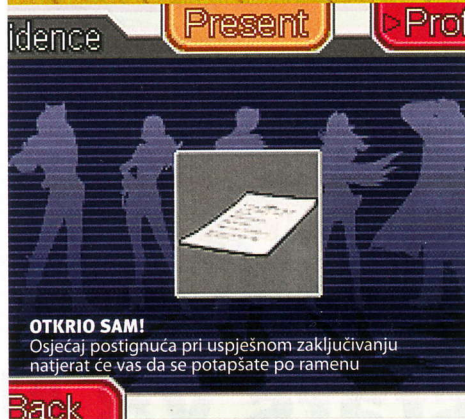
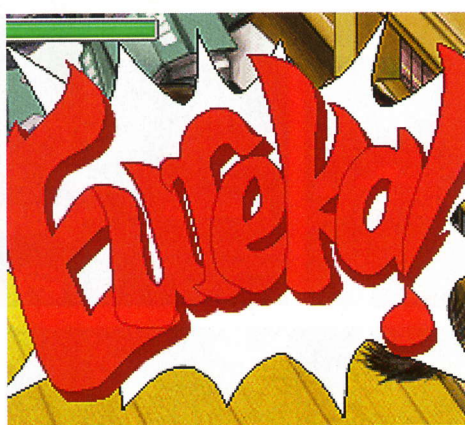
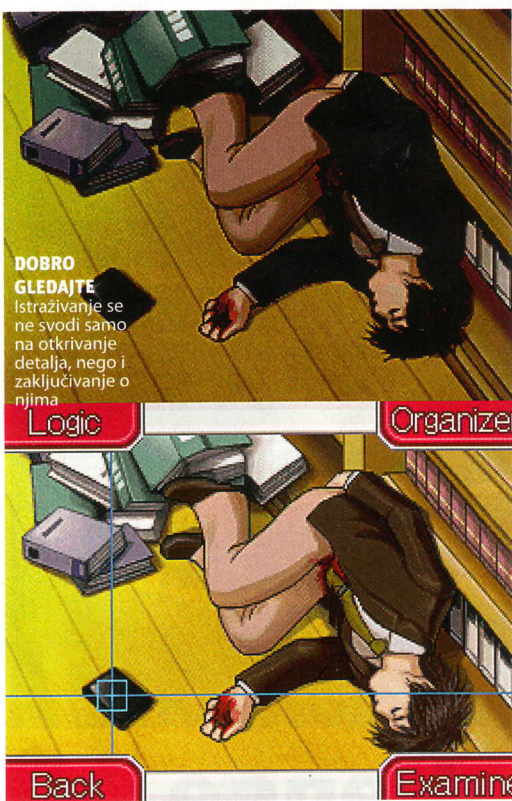
Dobro dočarana atmosfera japanskih ulica

Priča je jako linearna a stil borbe pomalo zastario

KONAČNO

RPG avantura smještena u moderan svijet, ali vrlo klasičnog koncepta

Gp 16 /20



Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

DS exclusive

Omiljeni pravničko-detektivski serijal ostao je bez Phoenix Wrighta, no dobio je logiku

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ CAPCOM
IZDAVAČ CAPCOM
[HTTP://ace-attorney.com/](http://ace-attorney.com/)

Prije nego me napadnete da je logičko zaključivanje bio jedan od ključnih elemenata i u prethodnim nastavcima Ace Attorney – znam da je tako. No morao sam na neki način istaknuti novi koncept kreiranja dokaza, jer ostali elementi igre prilično su slični onom na što smo se od serijala navikli. I što nam je nedostajalo posljednjih godinu dana.

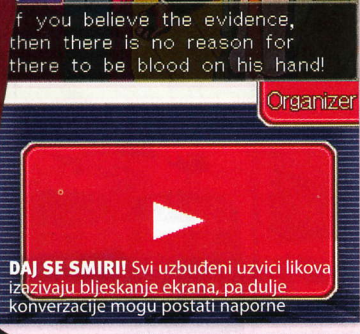
NOVO ALI DOBRO POZNATO

Miles Edgewortha ipak ne treba odbaciti kao jeftinu kopiju. Njegovi slučajevi najčešće se odvijaju izvan sudnice, po mjestima zločina kreće se uz prikaz iz trećeg lica, a dok su Phoenix Wright i Apollo Justice nastupali u ulogama branitelja, Miles je tužitelj, navikao rušiti alibije i iskaze svjedoka i optuženih. Za one koji do sada nisu igrali ni jedan nastavak ovog serijala, možda bi bilo pametno opisati tijek igre koji se sastoji od faze istraživanja mjesta zločina i prikupljanja dokaza te faze pobijanja argumenata



DOSTA BLJESKANJA!

VIZUALNA KVALITETA IGRE je na razini dosadašnjih nastavaka i još malo iznad po količini detalja – ukratko, jako dobro. No pokušaj dizajnera da unesu dodatnu dinamiku u relativno statični koncept razgovor-istraživanje-razgovor rezultirao je problemom koji vam može smetati. Naime, kad god neki lik ima nešto važno reći, na primjer kad nešto uzbuđeno uzvikuje ili iznenađeno zaključuje, gornji ekran bljesne bijelo prije ispisivanja teksta. A likovi u ovoj igri (kao i u svim naslovima Ace Attorney) uzbuđeni su cijelo vrijeme! To bljeskanje gornjeg ekrana nakon nekog vremena može prilično živcirati i zapravo je najozbiljniji prigovor igri čiji ostali elementi zaslužuju isključivo pohvale.



korištenjem objekata koje ste skupili. Novitet koji donosi koncept "logike" je unapređivanje dokaza zaključivanjem i kombiniranjem ideja, što igri koja je ionako tražila korištenje sivih stanica dodaje još jednu dimenziju razmišljanja. Definitivno dobrodošlo.

JOŠ UVIJEK NEODOLJIVO

Kroz pet slučajeva koji su međusobno povezani, iako razbacani kroz nekoliko godina Milesove karijere, susrest ćete gomilu luckastih likova, istraživati raznolike lokacije i otkrivati dobru zapanjujuću zločine. Ideje su i nakon četiri igre ostale svježje pa iskusnim igračima neće biti dosadno, a početni slučaj poslužit će da pridošlicama objasni sistem rada – još uvijek

"Objection! - ne morate vikati u mikrofonski, ali možete. A poželjet ćete"

jedan od najboljih među detektivskim igrama. Potraga za tragovima koja ne znači i prebiranje po pixelima na ekranu, pametno zaključivanje o temama i objektima na koje ste naišli, činjenica da krivi odgovor ne donosi kraj nego samo manje "energije" i priliku za ponovni pokušaj... sve to novi Ace Attorney čini dobro odmjerenim izazovom koji je, naravno, moguće svladati sistemom pokušaja i pogreške, no mnogo je zabavnije zaista razmišljati. A ljudi to, nažalost, u današnje vrijeme sve rjeđe rade. **Berislav Jozić**



Ace Attorney Investigations: ME

CAPCOM / CAPCOM

GRAFIKA

Simpatični likovi, dosta detalja, pregledno i ugodno

16

ZVUK

Glazba je prilično dobar dodatni atmosferi

14

IGRIVOST

Zanimljivo, dobra dinamika, nije preteško ni prelagano

17

TRAJNOST

Nije kratka, ali nećete igrati dvaput

15

Ispod luckaste površine traži se intenzivno razmišljanje

Bljeskovi ekrana pri uzvicima

KONAČNO

Vrlo zanimljiva avantura koju preporučujemo ljubiteljima serijala – i šire

Gp 17 / 20



AFRIKA, TO JE MOJ BEAT Južnoafrički Kyalami nikako da se pojavi u komercijalnim igrama još od vremena Toca Race Driver 3



ODE DOVRAGA! U kontaktima treba biti pažljiv, budući da najteža postavka oštećenja brzo upropasti mehaniku



ZA UGODNO VRIJEME Navigiranje izbornicima i dalje nije pretjerano brzo, ali sada je puno glade i ugodnije

Superstars V8 Next Challenge

Lijepo je kada igre koštaju koliko vrijede, a još bolje kada vrijede više od onog što koštaju

ŽANR SIMULACIJA VOŽNJE
IGRAČI 1-16 [ONLINE]
GODINE 8+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ MILESTONE
IZDAVAČ BLACK BEAN GAMES
[HTTP://www.superstarsv8.com](http://www.superstarsv8.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

S obzirom na nepostojanje domaćeg distributera, igre Superstars V8 teško će naći put do domaćih policaj. Šteta, budući da se radi o poprilično kvalitetnim igrama u žanru, a pogotovo šteta, budući da se radi o izdavaču s kojim smo do prije dva desetljeća dijelili kopnenu granicu, a sad nas od njih dijeli tek morska, odnosno brži gliser s doličnim motorom. Nastranu sve to, talijanski studio Milestone očito je po svaku cijenu odlučio svakim danom u svakom pogledu sve više napredovati, pa nas tako manje od devet mjeseci nakon prošle igre Superstars V8 već dočekuje nastavak, prigodno nazvan Next Challenge. U biti se radi o komercijalnoj simulaciji istoimenog automobilističkog natjecanja, iznimno popularnog u Italiji i okolnim zapadnim europskim državama, budući da je SV8 svojevrsni talijanski konkurent europskom WTCC, odnosno njemačkom DTM

"Efekti mokre staze su među dojmljivijima koje smo uopće ikada vidjeli"

natjecanju. Pravo Superstars V8 natjecanje svake nove sezone dobiva sve više gledatelja na stazama, a i kabelske televizije imaju sve veću gledanost. Igra nam, s druge strane, donosi pomiješano prošlogodišnje i ovogodišnje prvenstvo, sa svih 11 staza i 11 automobila, uz pripadajuće momčadi, a sasvim smo sigurni kako će u tim državama gdje je i samo prvenstvo popularno zabilježiti i dobre prodajne rezultate.

BOLJE OD OČEKIVANOG

Razloga za to je nekoliko, a onaj koji se prvi nameće je cijena. Baš kao i prethodna igra, i nastavak se na policama pojavljuje u tzv. budget-izdanju, s popularnom cijenom od 35 eura za konzolaške inačice, a PC igra je još jeftinija. Potez je prije svega pohvalan iz perspektive sadržaja, a onda i iz perspektive forme, budući da se radi o nastavku koji na

ŠTO I GDJE SE TU VOZI?

MIJEŠAJUĆI PODATKE I licencu iz prošle i recentne sezone igra donosi 11 licenciranih staza - Monzu, Kyalami, Valenciju, Varano, Misano, Imolu, Adriju, Magione, legendarni Mugello, Portimão i Valledungu. Sa strane automobila, svoju licencu su konačno ustupili i Mercedes, odnosno Maserati, pa se na gridu sada nalaze i svi sezonski automobili: Audi RS4, BMW M3 E90, BMW M3 E92, BMW 550i, BMW M5, Cadillac CTS-V, Chevrolet CR8, Chrysler 300C, Maserati Quattroporte, Mercedes C63 AMG i Jaguar XJR. Zanimljivo je što se u stvarnoj SV8 federaciji nalazi i Sprint GT klasa s mnogo jačim automobilima - koja uključuje Ferrari F430, Lamborghini Gallardo, Audi R8, odnosno sve bolide koji udovoljavaju FIA GT2, GT3, GT4, odnosno GTcup homologaciji - ali čini se da licence zasad priječe izradu igre s tim, komercijalno svakako mnogo zanimljivijim momčadima.



BOLIDI SU BOLIDI

Vrijeme će pokazati hoće li Milestone imati dovoljno novca da u budget-naslovu ponudi i ovakve strojeve

svaki zamislivi način popravljajući ono što se dalo popraviti na prethodniku. Odmah treba istaknuti kako će PC igrači dobiti najpotpuniju inačicu igre, odnosno jedinu koja će se voziti u više od 30 fps, dok će na konzolama SV8NC nažalost i dalje biti tehnički inferioran konkurenciji. No ako ćete moći prožvakati nizak broj frameova, očekuje vas vrlo zabavno simulacijsko iskustvo, možda najlakše usporedivo s igrom Supercar Challenge. Superstars V8 nudi zabavu za sve vrste vozača, od najmanje zahtjevnih do onih koji vožnje voze isključivo na volan. Sve tri inačice podržavaju pripadajuće volane, no tu gube igrači na X360 gdje se način izvođenja force feedback efekta ne može nositi s onim na PC, odnosno PS3. Ipak sve tri inačice nude podjednaku razinu izazova, gdje se osim uobičajenog prvenstva najviše dobiva spajanjem na online i utrivanjem s do 15 protivničkih vozača. Fizikalni model dovoljno je izazovan, a uvrštenje pogleda iz kabine napokon anulira i tu kritiku na prošli naslov. Ono gdje se Superstars V8 izdiže od ostatka konkurencije na konzolama jest uvođenje varijabilnih uvjeta na mokrim stazama, kao i vrlo okrutan model mehaničkih oštećenja. Sagledano u cijelosti, Superstars V8 NC može poslužiti kao sjajna zabava kada se u ozbiljnu cijenu, a napominjemo kako vlasnici PC platforme i X360 konzole na raspolaganju imaju i demo igre. **_AR**



I X360 | PC | PS3

Superstars V8 Next Challenge

MILESTONE / BLACK BEAN GAMES

GRAFIKA

Modeli automobila i staza su uvjerljivi. Na PC-u su još bolji.

15

ZVUK

Samo PC inačica donosi stvarnu 5.1 podršku

15

IGRIVOST

Vrlo dobro kao arkada, odlično kao simulacija

16

TRAJNOST

Uz online više nema problema s trajnošću

16

DOBRO

Licencirano prvenstvo, podrška za volane i dobra prezentacija zvuka još bolje kada se u obzir uzme cijena igre

LOŠE

Tehnički ipak izvan standarda koje nameće konkurencija, s mnogo prostora za (izvjestan) napredak

KONAČNO

Superstars V8 NC je prije svega dobar pokazatelj kako ne treba imati multimilijunski proračun da bi se napravila ugodna vožnja

Gp 15 / 20



NAPAD NA SVA OSJETILA
Ludo šarenilo, luda brzina, luda glazba... baš je ludo dobro!



SAD LIJEVO
Staze su raznolike i široke a svoje tajne otkrit će vam tek nakon opetovanog prelaženja



SVATKO U SVOM STILU Vozila su totalno raznolika po izgledu ali i karakteristikama



PALI ŠTITOVE
Bonus predmeti nisu preterano originalni, no mogu pomoći da pobijedite u utrci



POGLED SA ZAČELJA
Startam zadnji, no uskoro ću biti prvi

Sonic & SEGA All-Stars Racing

Sega pokazuje da se s njom uvijek može računati kad je

ŽANR UTRKE
IGRAČI 1-8
GODINE 7+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SUMO DIGITAL
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.co.uk/games/sonicracing](http://www.sega.co.uk/games/sonicracing)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Ideja je jednostavna: poznate i nepoznate Segine likove strpati u vozila i dati im da se utrkuju po luckastim stazama u stilu Mario Karta. A katkad su jednostave stvari i najbolje, pa je tako All-Stars unatoč jasnom kopiranju konkurencije vrlo zabavna i dobro odrađena utрка. Velik broj likova, Avtari na Xboxu 360 i Miijevi na Wiiju, svaki



u svojoj varijaciji na temu vozila jurit će stazama koje su pametno dizajnirane tako da izvježbani vozači mogu najbolje iskoristiti mehaniku skupljanja turbo pogona driftnjem (proklizavanjem) oko zavoja. Po stazama su, kao što je običaj, razasuti bonus predmeti za napadanje protivnika,

"Sonica volimo, u Ulala smo zaljubljeni, no tko se sjeća Opa-Ope?"

obranu i ubrzavanje, no mnogo korisnije od njih je poznavanje zavoja, prečica i mjesta na kojima se treba postaviti na pravu stranu staze da iskoristite ubrzanje. Nije naodmet i odabrati lik s



automobilom čije vam karakteristike odgovaraju (je li vam važnija brzina ili upravljivost?), a i dok ne naučite sve te detalje, možete uživati znajući da svakom utrkom zarađujete "Sega milje" kojima otključavate dodatne staze, likove i melodije. Igra nudi i nekoliko mogućnosti društvenog igranja, među ostalim i do četiri igrača na jednoj konzoli, a tu su i posebne misije koje traže prilično vještu vožnju kako biste ih završili s najvišom ocjenom. Sve to zamotano je u lijepo šarenilo, veselo atmosferu i zaista dobar osjećaj brzine pa je Sega All-Stars utrka koju možemo samo preporučiti. **_Berislav Jozić**

| X360 | Wii | DS | PC | PS3

Sonic & SEGA All-Stars Racing

SUMO DIGITAL / SEGA

DOBRU	Ugodne kontrole i osjećaj brzine	GRAFIKA	17
		ZVUK	14
LOŠE	Nezanimljivi i osrednje korisni predmeti te malo predugo učitavanje svake staze	IGRIVOST	15
		TRAJNOST	15
KONAČNO			
Brza, zabavna i vesela jurnjava bogata sadržajem			15 /20



ŽIVAHNO POSLIJEPodne

Podmorje u igri mnogo je raznolikije nego stvarno more. No ne žalimo se.



POTONULE PALAČE

Avanturistička priča igre odvest će vas na neke nevjerovatne lokacije



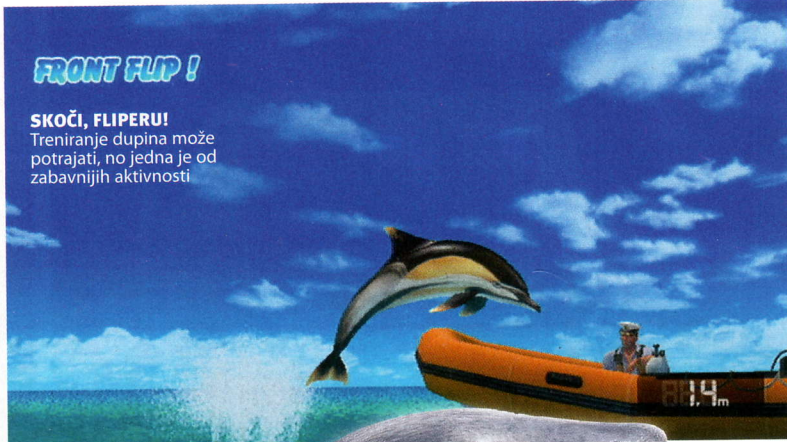
SPRETNOST PULSIRANJE

Vaš električni pištolj može liječiti životinje, ali služi i smirivanju ako postanu agresivne



GRDOSIJE PODMORJA

Prizori lijepo nacrtanih i animiranih stanovnika dubina najveća su privlačna snaga ove igre



FRONT FLIP!

SKOČI, FLIPERU!

Treniranje dupina može potrajati, no jedna je od zabavnijih aktivnosti

Endless Ocean 2: Adventures of the Deep

Dok se proljeće tek sramežljivo pojavljuje kroz maglu, nova nam Nintendova igra nudi priliku da zaronimo u topla i hladna mora širom svijeta

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1-2
GODINE 7+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ ARIKA
IZDAVAČ NINTENDO
HTTP://www.nintendo.co.uk/

Nastavak igre stare tri godine u kojoj smo ronili morem i upoznavali podvodne stanovnike ponovo nam pruža priliku da činimo isto, uz nemjerljivo više sadržaja i zanimljivih detalja. Recimo odmah na početku: ova je igra do sada najrealnija simulacija ronjenja. Dakle, nema podvodnih bitki laserima, hvatanja podmornice za rep i napucavanja s komandosima u ronilačkim odijelima. Eventualno se pojavi koji morski pas. Ali ni on nije pretjerano uzbudljiv, a najgore što vas može snaći je nestanak zraka – koji vas vraća natrag u čamac i nudi ponovni skok u plavetnilo.

PODMORJE BOGATO IZNENAĐENJIMA

Želimo reći da igrači željni akcije i uzbuđenja sasvim sigurno neće biti zadovoljni pa je bolje da ovu igru ne pokreću. A opet, ne radi se samo o ronjenju i razgledavanju riba i olupina kao što je to bio slučaj prošli put. Sada je tu i prava podvodna arheološka avantura koja će vas provesti raznim morima (i ne samo njima) širom svijeta u potrazi za... ok nećemo vam sve otkriti. Nije baš kao Tomb Raider, ali vjerujemo da ćete biti znatiželjni kako završava. Znatiželju će vam izazvati i brojni

dodatni, neobavezni zadaci, od otkrivanja potopljenih predmeta do mapiranja podmorja i pokazivanja interesantnih ronilačkih lokacija turistima. Naime, uz osnovnu priču tu je ogroman broj zanimacija kojima se možete baviti, kako za slavu tako i za novac potreban za kupovanje opreme i uređivanje podvodnog grebena, otoka ili akvarija. Dodajte treniranje dupina, liječenje bolesnih životinja, slikanje stanovnika podmorja i još mnoge druge aktivnosti i sigurno vam neće biti dosadno.

LJEPŠE JE UNUTRA NEGO VANI

Uz mnogo sadržaja, Endless Ocean 2 i izgleda vrlo dobro, a posebno su ocharavajući prikazi riba. Doduše, nismo se mogli oteći pomisli "Jož kako bi to bilo prekrasno u HD-u", no i na Wiiju je sasvim lijepo. Dijelovi igre koji se

"Zbog ove ćete igre poželjeti da ljetno što prije dode da možete stvarno zaroniti u plavetnilo"

odvijaju u čamcu ili na otoku znatno su ružniji od onih pod vodom, a i kontrole su na kopnu lošije pa se tamo nećete dugo zadržavati. Pod vodom je nekako sve elegantnije, iako je kretanje sporo pa je treniranje dupina da vas ponese dobrodošla opcija. Ipak, ako od igre tražite brzinu, akciju, ili drugi oblik intenzivnijeg uzbuđenja, pročitajte ponovo početak teksta. No ako ste došli do ovdje, vjerojatno vam je jasno – što Endless Ocean 2 nudi – i postoji velika vjerojatnost da će vam se svidjeti. **— Berislav Jozić**

MI (NE) PRIČAMO

OVA IGRA JEDAN je od rijetkih Wii naslova koji podržava Nintendov mikrofon Wii speak. Naime, ako se spojite na WiiConnect24, Endless Ocean 2 omogućuje da ronite zajedno s prijateljem, a Wii Speak da s njim pod vodom i razgovarate. Ako vam to ne zvuči pretjerano zanimljivo, razmislite koliko bi zanimljivo bilo na taj način razgovarati s partnerom suprotnog spola? Mislimo da je romantičniji izlazak nekome tko voli videoigre praktički nemoguće zamisliti. U Americi se Endless Ocean 2 čak i prodaje u paketu s Wii Speak, dok u Europi to nije slučaj, a kako ovaj dodatak još nije stigao u hrvatske trgovine, nismo mogli isprobati romantično podvodno čavrljanje. No Wii Speak prije ili poslije doći će i do nas a tada ova igra u kombinaciji s Wiijem i dodatnom opremom može postati najbolji (iako relativno skup) način za digitalno zavođenje.

WII SPEAK Za sada ga podržava vrlo malo igara, no u nekim slučajevima čini nam se idealnom kombinacijom



Endless Ocean 2: Adventures of the

ARIKA / NINTENDO

GRAFIKA

Ispod vode prekrasno. Iznad baš i ne.

15

ZVUK

Ima lijepu melodiju, no većina to nije.

12

IGRIVOST

Opušta ako joj dopustite i prepustite se polaganom

14

TRAJNOST

Avantura desetak sati – i još toliko dodatnih sadržaja.

17

Uz igru ćete ponešto i naučiti o podmorju

Iznimno lagano i polagano

KONAČNO

Opuštajući izlet u podmorje usporenog tempa i minimalnog izazova

Gp 14 / 20



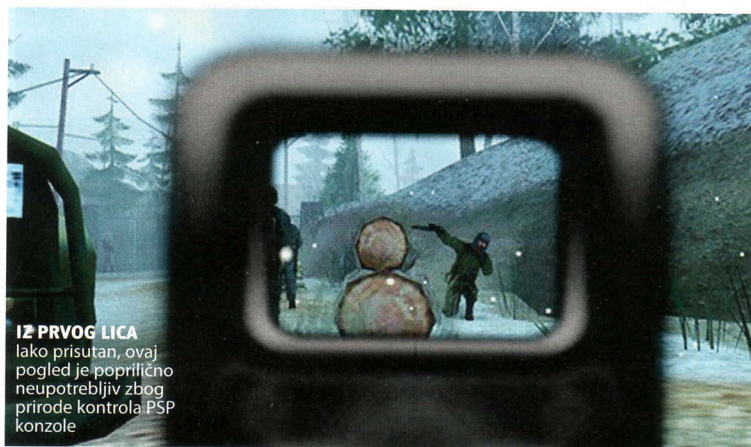
STARA ŠKOLA
Tzv. tročrtvinski pogled i dalje je osnovno vizualno obilježje igre



CRVENO, CRVENO Žanrovska pošast crvenog ekrana sada i ovdje prikazuje kada ste nekomе sjeli na rafal



ŠESNAEST VESELJAKA Online je stabilan i kvalitetan, ali teško da će kod nas biti jako popularan



IZ PRVOG LICA
Iako prisutan, ovaj pogled je poprilično neupotrebljiv zbog prirode kontrole PSP konzole



BAŠ FILMSKI Glasovne uloge su iznimno uvjerljivo odrađene i sjajno pridonose atmosferi

SOCOM: U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 3

PSP exclusive

Još jedan pokušaj dokazivanja kako veličina nije presudna

ŽANR STRATEŠKI TPS
IGRAČI 1-16 (ONLINE)
GODINE 14+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ SLANT SIX GAMES
IZDAVAČ SCE
[HTTP://www.socom.com](http://www.socom.com)

Novi mali SOCOM u neku ruku donosi više nego recentna "velika" igra. Naravno, SOCOM: Fireteam Bravo 3 iznimno je teško uspoređivati s PS3 inačicom, ali činjenica je kako se posljednji "veliki" SOCOM vrlo nezgodno našao u limbu zaborava, barem kad se uzme u obzir široka populacija igrača. Da stvar bude još gora, PS3 igra SOCOM: Confrontation poljuljala je sve povjerenje velikog broja fanova taktičkih pucačina u serijal, koje će povratak Zipper Interactiva - developera originalnih PS2 naslova - pokušati ublažiti s nadolazećom igrom SOCOM 4. Do tada - a to će se dogoditi negdje krajem ove, odnosno početkom iduće godine - jedini novi SOCOM ostaje PSP naslov Fireteam Bravo 3, koji je

"Custom Missions će dugoročno zainteresirati sve koji STB3 daju šansu"

razvio Slant Six Games, upravo odgovoran za debakl Confrontationa. No, na svu sreću, povratak Slant Sixa na PSP platformu pohvalan je, uz podjednako pohvalan konačni rezultat. Sony je očito shvatio kako kirurge hitno mora vratiti u kiruršku dvoranu, a zalutale medicinske tehničare poslati natrag u odjel za pripremu operacija, jer se pacijent gotovo našao na izdisaju. Upotrijebljena metafora ponajbolje opisuje

sadašnjost i budućnost SOCOM-a, koju će Slant Six nastaviti pisati ondje gdje se ipak dokazao - a to je prijenosna konzola.

IZMIŠLJENI ONLINE

Fireteam Bravo 3 baca nas u čizme američkog SEAL specijalca Clavina "Wraitha" Hoppera, u misiji u izmišljenoj istočnoeuropskoj državi Koratviji. Njegov je

zadatak ući u trag bivšem KGB-ovu agentu Vasiliju Gozorovu, za kojeg se vjeruje da posjeduje informacije o terorističkoj prijetnji uperenoj prema zapadnim državama. Wraith će na svom putu imati pomoć svog odreda, iz čega proizlazi i naslov igre, odnosno činjenica kako ćete - kao i u prošla dva naslova Fireteam - tijekom misija imati pomoć svojih AI suboraca, kojima morate i upravljati. Baš kao i u nekim davnim vremenima kada je Rainbow Six bio taktički naslov, pripreme za svaku misiju su od presudne važnosti, iako sama igra nije preteška. Kroz osam misija proći ćete raznolikim okolišima i imati na raspolaganju prilično raznoliko oružje, a kao odmak od pravocrtnog puškanarja poslužiti će i dvije misije s naglašenim stealth osobinama. Ipak, shodno ograničenjima i prirodi same platforme, čitava SFT3 priča je jednostavna i ne pretjerano teška i nitko ne bi trebao imati previše problema s igrom. Treba ipak napomenuti kako osnovne kvalitete ne leže u SP kampanji, nego u tzv. Custom singleplayer modu, kao i u online podršci za coop i klasičnim multiplayer napucavanjima za čak 16 igrača. Priču je moguće proći i kooperativno, dok se vrlo dobro programiran online kvalitetno nosi s izazovima svih 5 online modova: Free For All, Suppression, Tug of War, Demolition i Leader. Zanimljivo je što u onlineu imate samo jedan život, pa su sve partije na nož. Zaključno, FB3 je svakako najbolji mali SOCOM do sada i vjerojatno najbolja taktička pucačina na prijenosnim platformama uopće. Je li to dovoljno da zainteresira širi krug igrača uglavnom usredotočen na "velike" platforme, po običaju će pokazati vrijeme. **_AR**

CUSTOM MISIJE

NAJVIŠE GUŠTA U SFB3 osjetit će igrači koji će se po završetku klasičnog SP moda upustiti u ponovno odigravanje svih misija kroz Custom postavke. Može se odabrati način igre (demolition, neutralize ili disable), broj i izgled neprijatelja, kao i njihova AI težina. Na kraju se može odabrati i da se misije prolaze bez pomoći suboraca. Ovisno o izabranom težini dobivaju se tzv. Equity bodovi koji se kasnije mogu koristiti uz kupnju novih uniformi, odnosno dodataka za oružja. Kvaka 22 glasi kako se tako osvojeni dodaci - a govorimo o termalnim ciljnicima, sačmaricama za automatske puške, stabilizatorima za oružja i slično - mogu koristiti u multiplayeru, što će svakako pozitivno utjecati na konačni ishod online okršaja. Ukratko, Custom misije bit će nužan izazov za sve igrače koji se odluče ozbiljnije pozabaviti s FB3.



KOLIKO BODOVA? Igra će plastično prikazati bodovnu "vrijednost" svake Custom misije ovisno o odabranim parametrima

PSP exclusive

SOCOM: Fireteam Bravo 3

SLANT SIX GAMES/SCE

GRAFIKA
Iako na trenutke impresivna, moglo je biti i bolje **15**

ZVUK
Sjajne glasovne uloge, zavidna produkcija za PSP **16**

IGRIVOST
Kad bi barem postojao način da se Sixaxis priključi na PSP **14**

TRAJNOST
Custom misije i online višestruko produžuju SP kampanju **17**

DOBRO
Sjajna prijenosna zabava za ljubitelje žanra, pogotovo u onlineu

LOŠE
PSP je i dalje nezgodna platforma za ovakve naslove

KONAČNO
Svakako najbolja taktička pucačina za prijenosne konzole dostupna na tržištu

Gp16 /20



VESELO ČAVRLJANJE

Susreti s vašim ujakom na stanici jednako su zabavni kao i napucavanje u svemiru

Golly - I am just a flutter with heaps of disproportionate confidence!

SECTOR MAP

\$700

GDJE NITKO NIKAD

NIJE BIO Sektore svemira morate otključati da biste u njima mogli rudariti

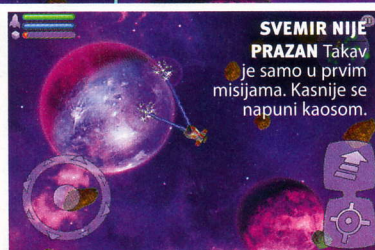


SKUPI I KUPI

Zaradivanje za opremanje broda daje vam motivaciju za vrijedno rudarenje

SVEMIR NIJE

PRAZAN Takav je samo u prvim misijama. Kasnije se napuni kaom.



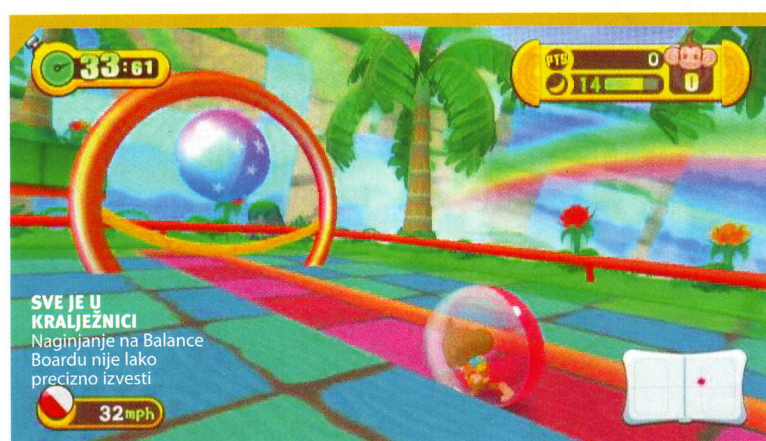
Space Miner: Space Ore Bust

ŽANR PUČAČINA IGRAČI 1 GODINE 9+ IZLAZI U PRODAJI (\$1,99) PROIZVOĐAČ VENAN IZDAVAČ VENAN
[HTTP://www.venanarcade.com/](http://www.venanarcade.com/)

Baziran na konceptu klasične igre Asteroids, Space Miner je simpatična svemirska pucačina u kojoj je vaš osnovni zadatak razbijati kamenje koje pluta prazninom i skupljati vrijednu rudaču što iz njega ispada. No to definitivno nije sve. Dodajte raznolike misije (uništavanje robotskih letjelica, detoniranje bombi, spašavanje svemirskih turista...), nadogradnju svog broda (bolji laser, snažniji oklop...) te raznolike svemirske sektore koje treba istražiti i dobivate nešto što pomalo sliči na svemirski RPG. I to u country stilu jer glazba koja vas prati tog je tipa a vaš ujak koji vas čeka na stanici govori kao da je jučer došao iz nekog teksaškog seoca. Upravo humorističnost njegovih komentara i luckastih zapleta u koje vas upleće izdiže igru Space Miner iz prosječne u razinu igara koje se isplati zaigrati. Jedini pravi problem

je kretanje svemirom, koje koristi koncept virtualne analogne palice na ekranu i ne funkcionira baš najbolje. No naviknut ćete se. Ostali elementi dovoljno su zabavni da vas za to motiviraju. **Berislav Jozić**

I exclusive I iPhone	
Space Miner: Space Ore Bust	
VENAN / VENAN	
DOBRU	Humoristični komentari i priča te otkačeni western stil
GRAFIKA	14
ZVUK	15
IGRIVOST	15
TRAJNOST	15
KONAČNO	15 / 20
Zabavna kombinacija akcije i RPG-a u westernom začinjenoj svemiru	



SVE JE U

KRALJEŽNICI Naginjanje na Balance Boardu nije lako precizno izvesti

PREPREKE KOJE NESTAJU

Kad isti level igrate na Balance Boardu, znatno ih je manje



GRUPNA JURNJAVA

Mini igre su najzabavnije učetvero, no Wii ima i mnogo boljih društvenih igara



BANANA ZA

BANANOM Kažu da je to jedna od najhranjivijih voćki

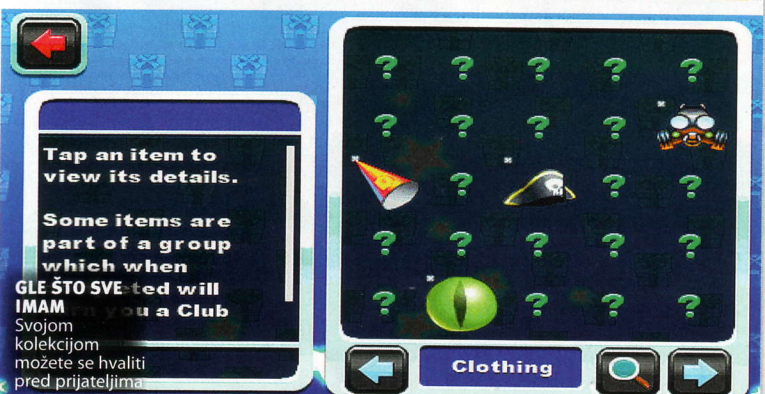
Super Monkey Ball: Step & Roll

ŽANR LOGIČKI PLATFORMER IGRAČI 1-4 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ SEGA IZDAVAČ SEGA [HTTP://www.sega.com/games/super-monkey-ball-step-and-roll/](http://www.sega.com/games/super-monkey-ball-step-and-roll/)

Step & Roll klasična je Super Monkey Ball igra u kojoj upravljate majmunom u kugli koju gurate od starta prema cilju. Zapravo, ne upravljate kuglom nego nagnjete svijet i usmjeravate kuglu između prepreka. Iako izgleda lijepo, kreće se glatko i nudi velik broj šarenih levela, Step & Roll je korak unatrag u odnosu na prošli nastavak Banana Blitz, jer nema borbe s bossovima, mogućnosti skoka, ni priče – nego samo serija levela koje morate prijeći u ograničenom vremenu. Ipak, napravljen je i korak naprijed – na Balance Board koji u igranju možete koristiti umjesto Wiimotea. Tako je teže, no iz levela nestaju neke prepreke kako bi se izazov uravnotežio. Ako ste u Wii Fitu voljeli Table Tilt, igranje na Balance Boardu će vam se sigurno svidjeti. Koji god način odaberete, nakon prvih nekoliko levela stvar postaje vrlo izazovna, pa iako je vizualno šarena i neozbiljna, mladim igračima Step & Roll bit će preteška. Postoji i mogućnost suradnje pri čemu drugi igrač uništava prepreke, a tu je i

dvaidesetak mini igara u kojima može sudjelovati do četiri igrača odjednom. Doduše, ni jedna nije posebno zabavna, no ovisno o raspoloženju društva, možda nađete neku koja vam se sviđi. To vrijedi i za cijelu igru: ako tražite neobavezni izazov u balansiranju, Step & Roll bi vas mogao zabavljati dulje vrijeme – a posebno ako imate Balance Board koji vam u zadnje vrijeme sasvim sigurno stoji neiskorišten. **Berislav Jozić**

I exclusive I Wii	
Super Monkey Ball: Step & Roll	
SEGA / SEGA	
DOBRU	Velik broj levela i dosta mini igara
GRAFIKA	15
ZVUK	15
IGRIVOST	14
TRAJNOST	14
KONAČNO	14 / 20
Simpatična igra koja je najzabavnija u društvu ili na Balance Boardu	



1000: Find 'Em All!

iPhone exclusive

ŽANR AVANTURA IGRAČI 3 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI (2,99\$) PROIZVOĐAČ GLU MOBILE IZDAVAČ GLU MOBILE [HTTP://www.glu.com/game/1000-find-em-all](http://www.glu.com/game/1000-find-em-all)

Igra u kojoj je vaš jedini cilj skupiti 1000 predmeta lutajući naokolo možda ne zvuči posebno zabavno, no, iz nekog razloga, uspjela se prilično dugo zadržati na našim telefonima. Zapravo, znamo iz kojeg razloga: vrlo rijetko nađete igru koja za toliko malo truda daje nagrade.

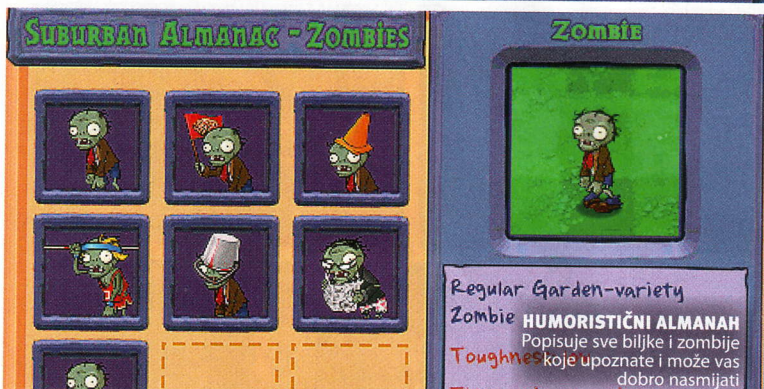
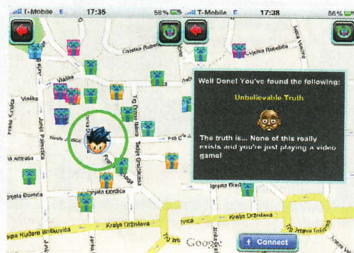
Find 'Em All, naime, nije RPG ili avantura u pravom smislu riječi. Nema borbi, rješavanja zagonetki ili razvijanja lika. Samo lutate uokolo, donoseći boju u crno-bijeli krajolik, i dodirujući predmete tražite darove – kojih ima 1000. No nećete ih sve naći u igri – neke morate naći i u stvarnom svijetu, tako da aktivirate GPS i šćete gradom, gledajući na mapu u kojoj obližnjoj ulici se skriva virtualni dar. Moram priznati da je ovo jedna od rijetkih igara koja me uspjela natjerati da promijenim put kojim idem na posao. Postoji i mogućnost dobivanja darova od "darovatelja" koje igra stvara koristeći

GPS podatke o lokaciji u vašoj blizini. Tako, da biste dobili dar od darovatelja, prvo morate fizički otići na novu lokaciju, kreirati ga i onda ga pronaći unutar igre. Sve se svodi na kretanje – što virtualno, što stvarno.

Ukratko, ako niste posesivni skupljač, Find 'Em All će vas ostaviti potpuno ravnodušnim, a i mi mislimo da je ovo tek vrlo jednostavan oblik igranja koje povezuje stvarni i virtualni svijet. No iz nekog razloga je prilično zarazan. Moraš skupiti sve! Čekaj, ne, to je ona druga igra.

Berislav Jozić

iPhone exclusive	
1000: Find 'Em All!	
GLU MOBILE / GLU MOBILE	
DOBRO	GRAFIKA 13
Natjerat će vas da se šćete	ZVUK 10
LOŠE	IGRIVOST 13
Dodatni zadaci (osim lutanja) bili bi dobrodošli	TRAJNOST 16
KONAČNO	
Skupljačka fešta za ocedeoce	13/20



Plants vs. Zombies

Wii exclusive

ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1 GODINE 9+ IZLAZI U PRODAJI (\$2,99 IPHONE VERZIJA) PROIZVOĐAČ POPCAP GAMES IZDAVAČ POPCAP GAMES [HTTP://www.pocpcap.com/games/pvz](http://www.pocpcap.com/games/pvz) OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

Prošle je godine uz izniman uspjeh izišla na PC-ju i smatrali smo da je to ipak jednostavna strategija koju nije potrebno opisivati. No nakon što se na iPhoneu u 9 dana prodala u 300.000 primjeraka, moramo je spomenuti. Zombiji nadiru uzvikujući "Braaaaaa!", a vaša jedina obrana su različite biljke čije sjemenje strateški postavljate u svoj vrt. Zombija ima različitih – po brzini, oklopu ili snazi – jednako kao što je bilje koje vam je na raspolaganju različito po efektima napada, ali i cijeni. Da, cijeni u zrakama sunca koje "padaju s neba" ili ih generiraju neke od biljaka koje posadite.

Ukratko, svi elementi strategije su tu: upravljanje resursima, prilagođavanje stila igre situaciji i protivniku te vremenski pritisak stalno nadolazećih zombija. Koji su pri tome i vrlo simpatično nacrtani, kao uostalom i drugi detalji ove vrlo lijepe igre. Ako ste imalo vještiji strateškim igrama, izazov

je minimalan, a iako razina ima dosta (i raznolike su pa vam neće biti dosadno), osim osnovne priče i pojedinačnih levela ne nudi se neki dodatni način igre (za razliku od PC verzije). Ipak, za cijenu od \$3, ovo je iznimna količina vrhunske zabave. **Berislav Jozić**

PC Mac iPhone	
Plants vs. Zombies	
POPCAP GAMES / POPCAP GAMES	
DOBRO	GRAFIKA 18
Raznolikost zombija tjera vas da stalno prilagođavate način igre	ZVUK 16
LOŠE	IGRIVOST 16
Niska razina izazova i malo načina igre	TRAJNOST 15
KONAČNO	
Lagana ali lijepa, zanimljiva i zabavna strategija koju svakako zaigrajte	17/20

Spasilačka služba

Spasitelj : Krešimir Jozić



Nadam se da preživljavate u mnoštvu igara koje su počele pristizati još na početku godine. Baš zbog toga vas još jednom molim da pri navođenju svojeg problema uvijek navedete puno ime igre kao i ime ili barem broj misije na kojoj se nalazite ili pak ime mjesta u kojem jeste. Bilo što po čemu ćemo lakše znati gdje ste zapeli. Također me zanima da li danas igrači još uživaju u igrama, i posvete se jednoj igri koja im se sviđa te je prođu s guštom, ili igraju mjesecima ako je open ended igra. Nažalost, sve mi se više čini da mnogi samo prolaze igre želeći što prije proći što više, svaki problem u igri je samo smetnja koju rješavamo mi ili se rješava na neki drugi način, a zapravo se smisao igre – zabava i gušt – gubi u toj brzini.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS - Luka

"Stavim štit u otvor i otvore se vrata. Uđem i tu su dva kipa koja odguram na svijetlo i stvorim se drška na zidu. Povučem i kada se popnem vidim kip konja. Što tu trebamo raditi?"

Krešo: Izvuci taj blok (zid) skroz te onda idi s njegove lijeve strane i u prolaz. Ovdje ćeš vidjeti još dva kipa koja sasvim pomakni kako bi svjetlo moglo ići do zida te će se pojaviti krug na podu. Idi u njega i iskoristi štit, a nakon toga idi nazad do kipa konja i aktiviraj ga.

GRAFIČKI PROBLEM - M@rko

"Instalirao sam igru i pokušao

ući ali pojavi se prozor i piše 'Failed to detect a supported video card' ili 'The application failed to initialize properly'."

Krešo: Igra ne detektira tvoju grafičku karticu kao dovoljno dobru za pokretanje. Pročitaj u readme datoteci koje grafičke kartice su podržane. Ako bi tvoja trebala biti podržana, onda znači da ti trebaju novi driveri. Možeš ih skinuti s interneta, a ako nemaš pristup internetu, može ti ih skinuti neki prijatelj i prebaciti na USB sticku ili sličnom mediju.

YU-GI-OH TAG FORCE EVOLUTION - Čitatelj

"Ne mogu naći partnera. Molim da mi pomognete."

Krešo: Mislim da smo već

BAYONETTA (PS3, X360)

Od poglavlja 2, dijela 3 idite po trgu i stanite uz odgovarajući telefon te utipkajte šifru. Za šifre vam treba određeni broj Halosa, no 5 milijuna je dosta za sve.

Accessories telefon:

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L2

- Bracelet Of Time (na X360 umjesto L2 stisnite LT)

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R2

- Climax Bracelet (na X360 umjesto R2 stisnite RT)

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, R1

- Eternal Testimony (na X360 umjesto R1 stisnite RB)

Characters telefon:

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○

- Jeanne (na X360 umjesto ○ stisnite ⊕)

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊕

- Little Zero (na X360 umjesto ⊕ stisnite X)

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △

- Bazillions (na X360 umjesto △ stisnite Y)

Weapon telefon:

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X

- Pillow Talk (na X360 umjesto X stisnite A)

↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1

- Rodin (na X360 umjesto L1 stisnite LB)



jednom imali slično pitanje s detaljnim odgovorom kako udovoljiti kojem potencijalnom partneru. Ukratko, budi dobar prema prijateljima. Puni srca, daj im stvari koje vole i slično, te ih upitaj žele li ti biti partneri. To ne bi trebao biti veliki problem.

DEVIL MAY CRY 3: DANTES AWAKENING - Dado

"Nalazim se na sedmoj misiji i dođem do vrata koja mogu otvoriti umetanjem lubanje u jednog od dva kipa. Prođem neka druga vrata i sredim neprijatelje te pokupim neki predmet (ne znam kako se zove), nađem neke kipove i

kontrolnu ploču kojoj nešto nedostaje. Što dalje?"

Krešo: Moraš nabaviti lubanju da bi otvorio prva vrata. Za to trebaš pokrenuti lift pomoću kontrolne ploče, a za nju ti treba Orihalcon Fragment. To se nalazi u knjižnici (na početku nivoa skočiš sasvim dolje do vrata koja vode u knjižnicu) gdje

LEFT 4 DEAD 2 (PC)

Započnite igru dodatnim parametrom -console. Kada pokrenete igru, pojavit će se konzola u koju upišite bind p toggleconsole. Nakon toga upišite komandu map i broj poglavlja, misije te ime mape koju želite igrati (na primjer: map c1m1_hotel).

Sada za vrijeme igre pritiskom tipke P prizivate konzolu. Nakon što utipkate sv_cheats 1, možete u nju upisati šifre.

god 1 - God mod

give health - zdravlje

give adrenaline - adrenalin

give first_aid_kit - torbica za liječenje

give pain_pills - tablete protiv boli

noclip - prolazite kroz zidove

give weapon_grenade_launcher - bacač granata

give rifle_desert - borbeni puška

give rifle_ak47 - AK 47

give sniper_military - snajper

give pistol_magnum - magnum

give tonfa - pendrek

give electric_guitar - gitara

give frying_pan - tava

give machete - mačeta

give pumpshotgun - sačmarica

give rifle - M16

give molotov - Molotovljev koktel

give ammo - municija

sv_infinite_ammo 1 - neograničena municija



KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS (PC)

Za vrijeme igre u adventure načinu stisnite SHIFT + ~ i u prozorčić upišite:

money # - umjesto # stavite neki broj i toliko zlata ćete imati

leadership # - umjesto # stavite broj i toliko će vam biti leadership

rune # - umjesto # stavite neki broj i toliko runa ćete dobiti

crystal # - umjesto # stavite neki broj i toliko kristala ćete dobiti

levelup # - umjesto # stavite neki broj i toliko levela ćete dobiti

levelup - dobit ćete jedan level

mana # - umjesto # stavite neki broj i toliko će vam biti maksimalna mana

mana - napunite manu

doublearmy - vojska će vam se poduplati

boat - stvorite brod

canfly - vaš konj će poletjeti

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**



moraš srediti jednog pijuna i pokupiti fragment. To iskoristi na kontrolnu ploču i možeš dalje. Što se tiče predmeta koji si pokupio (vjerojatno Siren's Shriek), njega ćeš iskoristiti da pređeš kroz plamteća vrata.

WARCRAFT 2 - čitatelj

"Možete li mi poslati cd key za warcraft 2?"

Krešo: Iskreno, ne sjećam se kakvu je zaštitu imao warcraft 2, ali igra je oslobođena i više nije u prodaji. To znači da je možeš slobodno i besplatno skinuti s interneta (ima puno web stranica, probaj www.bestoldgames.net) bez zaštite.

HITMAN: BLOOD MONEY - čitatelj

"Aktivirao sam kod za šifre u

GRAND THEFT AUTO 3 (PS2) Na zahtjev čitatelja, šifre za malo stariju igru.

R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ - policija vas ne progoni
R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ - novac
R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑ - sva oružja (ponovite šifru dok municija ne dosegne 9999 za beskonačnu municiju)

SERIOUS SAM HD: THE FIRST ENCOUNTER (PC)

U mapu gdje se nalazi igra pa pod UserData otvorite datoteku SeriousSamHD.ini. Nađite tekst cht_bEnableCheats = 0; i promijenite 0 u 1. Pokrenite igru te pritiskom ~ ili ^ prizovite konzolu u koju upišite: cht_b - lista varanja

ini datoteci i pritiskom C u igri ali ništa!"

Krešo: Dakle, na kraj datoteke moraš dodati tekst EnableCheats. Točno tako. S velikim i malim slovima, bez navodnika ili ičega drugog. Ako si to dobro upisao i zatvorio (snimio) datoteku te nakon toga pokrenuo igru, onda bi pritisak tipke C za vrijeme igre trebao prikazati izbornik. Ako si sve napravio točno ovako, onda je moguće da imaš verziju igre u kojoj nije podržano varanje. Nažalost, ne sjećam se u kojoj je bilo moguće varanje pa, ako imaš verziju 1.00, probaj skinuti patch s neta, a ako imaš napredniju, probaj vratiti na 1.00.

GOD OF WAR 2 - Petar

"Došao sam do dijela kada moram pobijediti ono čudovište koje mi blokira put do feniksa. Imam mrtvog čovjeka kojega stavim na ploču i otvori se ventilacija pa poletim i udaram ali nakon nekog vremena mi začepi ventilaciju."

Krešo: Dok letiš, udaraj ga svom snagom po dragulju nasred njegova lica. Kada spusti krak, moraš se popeti po njemu i napasti ga. Uspjet ćeš prerezati krak. Sada ponovi letenje i napadanje dok ne spusti drugi krak koji odsijeci na isti način. Dolazi dio borbe u kojemu

cht_bGOD=1 - god mod
cht_bRefresh=1 - energija
cht_bGiveAll=1 - svi predmeti
cht_bFly=1 - letenje
cht_fTranslationMultiplier=1 - turbo mod
cht_bGhost=1 - prolazite kroz zidove
cht_bInvisible=1 - neprijatelji će vas ignorirati

moraš napasti krakove kojima se drži za stupove. Presijeci jedan, napadni drugi i on će pasti.

SOCOM 2: U.S. NAVY SEALS

- Faba

"Gdje je i kako se osvoji bonus cilj na nivou stranglehold?"

Krešo: Moraš pokupiti planove za bombu koji se nalaze u laboratoriju (početni dio, čim uđeš) na stolu u jugoistočnom dijelu.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - Leon

"Kako da ubijem juggernauta bez puno truda?"

Krešo: Uzmi Thumper, AT4 ili RPG-7 i pogodi ga direktno u glavu. Odmah ćeš ga ubiti.

HD SLIKA - cytatelj

"Imam Full hd 1080 televizor, Xbox360 i hdmi kabel. I sad pitanje, da li ja vidim xb360 igre u full hd rezoluciji ili ne?"

Krešo: Nisam baš razumio pitanje pa pretpostavljam da pitaš podržavaju li nove verzije Xbox 360 konzola s HDMI priključkom full HD, odnosno 1080p rezoluciju. Odgovor je da - podržavaju i ako si je spojio HDMI kabelom, televizor bi ti trebao detektirati 1080p rezoluciju (osim ako u postavkama konzole nisi odabrao neku nižu rezoluciju). S druge strane, sve igre nisu rađene za prikaz u toj rezoluciji pa će se pokretanjem takvih igara rezolucija automatski smanjiti na 720p odnosno HD.

ŠIFRE NA PC-U - Karlo

"Kako točno staviti dodatni parametar kod pokretanja igara sa šiframa?"

Krešo: Budući da ti znaš gdje se stavlja dodatni parametar, samo ćemo reći, radi drugih čitatelja, da ga je najlakše staviti tako da stisnete desnu tipku miša na prečicu za datoteku

LEGO INDIANA JONES 2: THE ADVENTURE CONTINUES (PC, Wii, PS3, X360)

Upišite jednu od sljedećih šifri:

PGWSEA - Indiana Jones
2W8QR3 - Indiana Jones (maskiran)
M4C34K - pustinjski Indiana Jones
FGLKYS - Indiana Jones 2
QUNZUT - Indiana Jones u odijelu
94RUUAJ - Willie
E88YRP - Salah
4CSAKH - Henry Jones
P4PCDY - Mac
2GK562 - Mutt
7AWX3J - Lao Che
82RMC2 - Mola Ram
FTL48S - Rene Belloq
WL4T6N - Dovchenko
7VLKAF - avion dvokrilac
BC5PTY - Rolls-Royce Phantom
2U7YCV - zmijski bič
Y9TE98 - maska
6JBB65 - god mod
V7JYBU - bodovi puta 10
U38VJP - bodovi puta 2
PEHHPZ - bodovi puta 3
UXGTB3 - bodovi puta 4
XWJ5EY - bodovi puta 6
S5UZCP - bodovi puta 8



Hardware

Priredili: Goran Maravić i Berislav Jozić

Najatraktivniji hardver u okolini



DSi XL

DS za po doma

Novi DS se od starog modela DSi razlikuje "samo" po veličini. No to je prilično veliko "samo". Površina ekrana gotovo je dvostruko veća, a iako je razlučivost ista, sve igre koje smo isprobali ljepše je i ugodnije igrati na XL-u. Doduše, samo kod kuće jer "veliki" ne stane u džep i prilično je glomazan za držanje u zraku bez oslonca. Pa ekrani su mu veći od onog na iPhoneu! No zato ih ugodno može gledati dvoje ljudi, kao i oni koji imaju problema sa sitnijim znakovima (na primjer, stariji igrači). Uz konzolu dolazi i veći

stylus oblika kemijske olovke, iako mali koji više odgovara klincima i dalje možete naći u utoru s donje strane. Zvučnici su također veći i jači čime će razveseliti ljubitelje DS glazbe, dok se ostalim karakteristikama nimalo ne razlikuje od DSi-ja. DSi XL dolazi s internetskim preglednikom, igrom Dr Kawashima's Little Bit of Brain Training: Arts Edition i multijezičnim rječnikom koji riječi može prepoznati i kamerom, a kad ga prvi put spojite na DS Shop, dobit ćete i nagradnih 1000 bodova za kupnju DSiWare igara. (bj)

EKRANI: DIJAGONALA 4,2" (8,7 X 6,1 CM), 256 X 192 PIXELA
MJERE: 16,1 X 9,1 X 2,1 CM
TEŽINA: 314 G
CIJENA: 1599 KN

Veliki ekrani čine igranje ugodnijim

GP KAŽE

Povećava užitek igranja DS igara. Ali samo kod kuće.

Igranje u pokretu ili držanje konzole u zraku zaboravite



Logitech G500

G5 u novom ruhu

LOGITECH JE ODUŠEVIO drugom verzijom svojeg novog miša za igrače G9x, no na žalost većina igrača si neće moći priuštiti toliko skup miš i toga su svjesni u švicarskoj tvrtki. Stoga je napravljen miš G500. Nama se na prvi pogled G500 učinio kao preimenovani G5, no nije tako. Promjene nisu velike, ali se dosta osjete u ruci. Miš G500 je nešto kraći od starijeg G5, iako ima njegov oblik. Također ima nešto izraženiju grbu na koju liježe dlan. Tako će odgovarati i onima s manjom i onima s većom rukom, dok je G5 ipak bolje ležao u ruci igračima krupnije šake.

Promijenjene su i dodatne tipke. Kao prvo G500 ima super scroll koji se uključuje ili isključuje tipkom postavljenom iznad kotačića. Tipke za promjenu rezolucije se nalaze pokraj lijeve glavne tipke, što smatramo dobro pogođenom lokacijom jer ih nismo nijednom slučajno pritisnuli. Najviša rezolucija od 5700 točaka po inču zadovoljit će i najrazmaženije snajperiste. Uostalom na tom polju Logitech već dulje vrijeme nema nikakvih problema. Važno je još spomenuti da se mišu može mijenjati masa i balans priloženim utezima. (gm)

REZOLUCIJA: 5700 DPI
NAJVEĆA BRZINA: 4,19 METARA U SEKUNDI
TRAJANJE: 8 MILIJUNA KLIKOVA
CIJENA: 430 KN

Preciznost, površina hvatišta, dorade u odnosu na G5

GP KAŽE

Odličan miš za one kojima se ne sviđa G9 ili nemaju novca za njega

Još uvijek cijena



Logitech G330 slušalice

Prikladan za sve oblike glava

Svaki online igrač danas treba kvalitetan headset, a među takve se ubraja G330. Za razliku od njihova top modela Precision Gaming Headseta model G330 ne stišće toliko glavu pa je prikladan za korištenje i onima s većom glavom. Osim toga propušta zvukove izvana, što je osobina koju mi cijenimo jer se igramo u potpunoj tišini ili nekome pokazujemo igru pa nam je potrebno čuti što se događa sa strane. U svakom slučaju reprodukcija zvuka je zadovoljavajuća. Pomalo nedostaje visokih tonova, ali se to u igrama i ne primjećuje toliko. Niski tonovi su

solidni s obzirom na veličinu slušalica. Mikrofon radi jako dobro, a kada se ne koristi, moguće ga je sklopiti da ne smeta ispred lica. Pohvalit ćemo Logitechov izbor da se ove slušalice spajaju na računalo putem USB utora. Na novijim operativnim sustavima to radi besprijekorno i vrlo je praktično s obzirom na bogatstvo USB portova na modernim računalima i kućicama. Također nema potrebe za prespajanjem zvučnika spojenih na računalo. Oni koji žele slušalice spojiti na klasičan način mogu to izvesti tako da uklone USB pretvarač i tako ogole klasične 3,5 mm konektore. (gm)



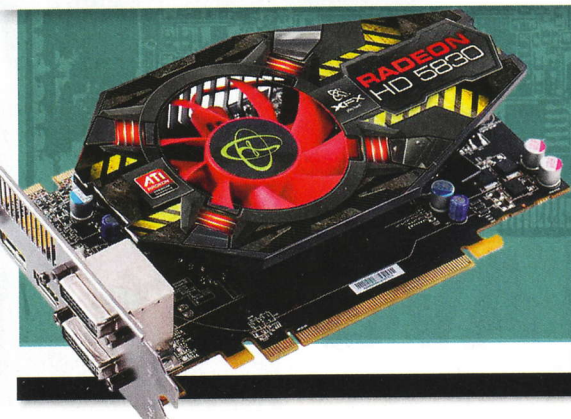
DRIVER: 30 MM	
FREKVENCIJSKI RASPON: 40 HZ - 18 KHZ	
KONEKTORI: USB I 3,5 MM	
DULJINA KABELA: 2,4 M	
CIJENA: 320 KN	
LOŠE	DOBRO
	Solidna reprodukcija zvukova u igrama, mikrofon, izbor konektora, izrada
LOŠE	LOŠE
	Ništa posebno
GP KAŽE	
Vrlo dobro rješenje za online igrače i one koji ne smiju ometati svoju okolinu	

XFX ATI Radeon HD5830

Međurješenje

AMD JE NAJAVIO još jednu grafičku karticu u HD5xxx seriji, AMD Radeon HD5830. Ovim potezom pokrili su doista svaki cjenovni korak u ponudi grafičkih kartica. Na žalost trenutna cijena ove grafičke kartice u Hrvatskoj ne odgovara realnosti. Vjerujemo da će se kroz koji tjedan stvari posložiti na svoje mjesto jer za sada zbog činjenice da se radi o sasvim novom proizvodu prodavači ga cijene gotovo kao i jačeg Radeona 5850. Radi se o istoj generaciji čipa kao i kod 5850 grafičkih kartica, ali model 5830 ima

nešto manji broj shader procesora te teksturnih jedinica. Pokušava to nadoknaditi frekvencijom rada i manje-više mu uspijeva. Performanse ove grafičke kartice su vrlo bliske jačem modelu. Zaostaje u prosjeku oko 10 posto za jačim modelom, ovisno o igri koju pokreće. Uspjeh ovog proizvoda ovisi direktno o cijeni koju mu AMD uspije osigurati na tržištu. Bude li znatno niža od one koja se traži za Radeon HD5850, kartica je za preporuku i prodavat će se dobro. (gm)



TAKT GPU-A: 800 MHZ	
TAKT MEMORIJE (EFEKTIVNI): 1200/4000 MHZ	
KOLIČINA MEMORIJE: 1024 MB	
VRSTA MEMORIJE: GDDR5	
CIJENA: 1950 KN	
LOŠE	DOBRO
	Performanse s obzirom na mjesto na tržištu
LOŠE	LOŠE
	Trenutna cijena
GP KAŽE	
Kompletna ocjena ove kartice ovisi o cijeni koju će postići na tržištu	

GP KONFIGURACIJE MJESECA

Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.

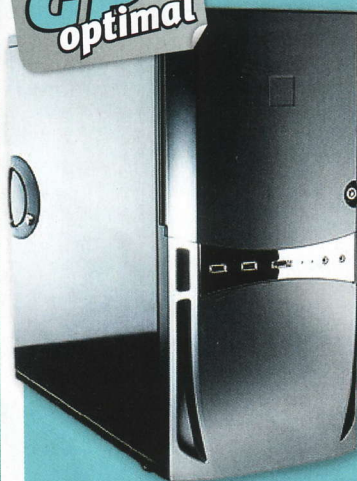


GP top

Asus Rampage II Extreme - 2815 kn
Intel i7 965 Extreme - 7750 kn
Sapphire Radeon HD5970 2 GB - 4400 kn
Corsair Dominator GT 6 GB 1600 MHz DDR 3 (3x2) - 2500 kn
Pioneer Blu-ray BDR-203 - 1600 kn
HDD Intel X25 SSD GB - 3200 kn
WD Caviar Black 2 TB - 2200 kn
Zalman GS1000 - 1150 kn
Corsair 750 W napajanje - 970 kn

= 26.585 kn

GP optimal



Gigabyte M790XTA - UD4 - 1000 kn
AMD Phenom II X2 555 - 790 kn
Kingston 2 x 2048 DDR3 - 820 kn
Sapphire Radeon 5770 1024 MB - 1200 kn
Hitachi Deskstar 1000 GB - 650 kn
DVD snimač LG GH22NS - 160 kn
Antec Sonata III (napajanje 500 W) - 1100 kn

= 5720 kn

Antivirusni softver Štitite se!

U vrijeme kada su nam računala 24 sata na dan spojena na internet, kada većina kućanstava ima više od jednog računala, kada si u vrlo važnim stvarima pomažemo računalom, kada svoje uspomene čuvamo na računalu i kada nam je računalno sredstvo za zabavu i rad, ne smijemo si dopustiti da ga zarazi virus.

PIŠE: **Goran Maravić**

VIRUSA DANAS IMA više nego ikada, a osim virusa tu su trojani, crvi, raznorazne malware, adware i ostale nepogode koje nam mogu inficirati računalo. Drugim riječima zaštita je nužnost, a bez obzira na instaliranu softversku zaštitu računala, valja biti prilično oprezan u otvaranju privitaka koji dolaze u elektroničkoj pošti kao i pri posjetu raznim internetskim lokacijama. Prijašnjih godina najveću opasnost su predstavljali upravo računalni virusi, programi koji su se sami izvodili i kopirali nedopušteno na računalo. Tamo su izvršavali svoj maliciozni kod koji je najčešće rezultirao gubitkom podataka na računalu. Danas su mnogo popularniji trojani koji će poslužiti svojim vlasnicima da preuzmu kontrolu nad tuđim računalom. Nakon što stekne kontrolu nad računalom haker može neometano ukrasti

podatke s njega ili ih jednostavno izbrisati. No najčešće će to računalo upotrijebiti kao posrednik za ilegalne radnje poput napada na određenu internetsku stranicu ili za razmjenu ilegalnih podataka. U takvoj situaciji vlasnik zaraženog računala može imati ozbiljnih problema pri dokazivanju da nije on taj koji se bavio ilegalnom aktivnošću. Zaštita od takvih zlonamjernih napada na računala postoji. To su antivirusni programi koji se danas sve češće prodaju u paketima s drugim sigurnosnim softverom za što potpuniju zaštitu računala. U paketima se najčešće nalaze vatrozidi (firewalli) i spam filtri. Takvu zaštitu treba shvatiti

vrlo ozbiljno i nijednom korisniku ne bi trebalo biti žao izdvojiti novac za nju. Obično će se raditi o određenoj količini novca za određeno razdoblje.

besplatna osvježavanja svih programa u paketu koliko god ih bude bilo. Nakon što taj rok istekne posjedovanje programa se mora opet platiti inače

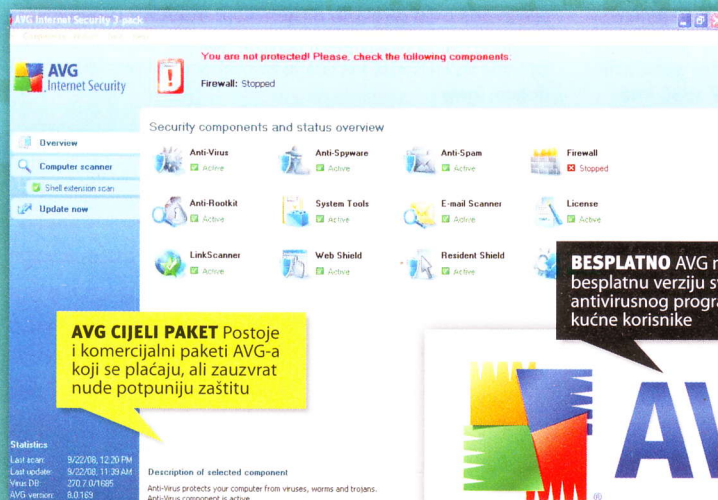
„**Postoje antivirusni programi s posebnim režimom rada za igrače.**”

Da bi antivirusni program ili sigurnosni paket bio efikasan cijelo vrijeme, proizvođač ga mora konstantno osvježavati da prepoznaje nove prijetnje, a to košta. Stoga se moderni sigurnosni paketi prodaju u obliku licenci na najčešće godinu dana. U godinu dana korisnik ima pravo na

će prestati osvježavanja. Također treba imati na umu da je jedini legalni način da se posjeduje program kupnjom jedne licence za jedno računalo. Budući da danas kućanstva imaju redovito više od jednog računala, mnogi proizvođači će svoj softver ponuditi u obiteljskim paketima ili dati popust za kupnju više licenci.

NEMOJTE GASITI ANTIVIRUSNI SOFTVER

NEKI IGRAČI SU toliko zabrinuti za hardverske resurse u vrijeme igranja da gase antivirusne programe dok se igraju. To je svakako jedna od mogućnosti, ali ipak je bolje nabaviti program koji neće opteretiti računalo i zadržati zaštitu i u takvim trenucima. Manji je problem infekcije za vrijeme igranja koliko je velik problem sjetiti se upaliti tu zaštitu nakon igranja.

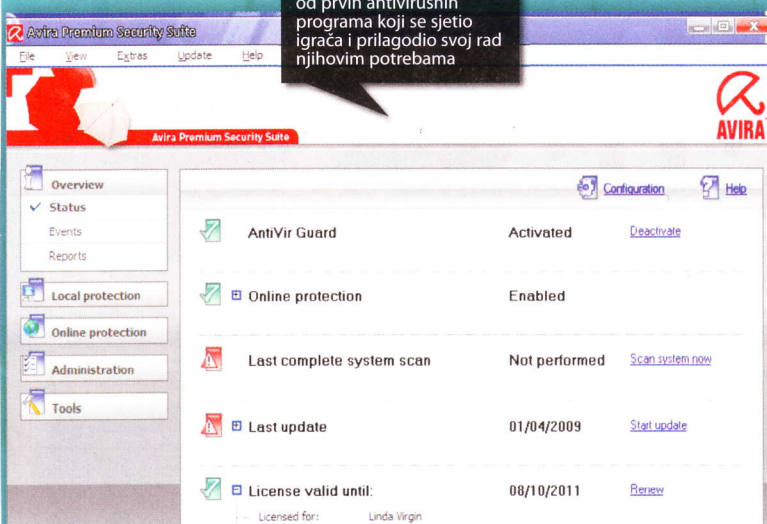


PAMET U GLAVU

Nakon što smo postali svjesni da moramo imati sigurnosni softver na računalu moramo biti svjesni da on nije učinio naše računalo neprobojnim i neranjivim. Softver može napraviti samo onoliko koliko mu vlasnik dopusti. Otvaranje sigurnosno sumnjivih privitaka u elektroničkoj pošti i posjet neobičnim stranicama prepunim raznih skripti, neće biti ništa sigurniji odlučiti li korisnik ignorirati upozorenja da to ne radi. Antivirusni softver nije isprika za neoprezno ponašanje.



AVIRA Avira je jedan od prvih antivirusnih programa koji se sjetio igrača i prilagodio svoj rad njihovim potrebama



POVOLJAN BitDefender jedan je od sigurnosnih programa s najkraćom reakcijom na nove prijetnje



Način na koji antivirusni softver štiti računalo jest da stalno provjerava datoteke koje se pokreću, kopiraju, miču, brišu, otvaraju. Drugim riječima on stalno radi i njegov rad zahtijeva neke resurse te određeno vrijeme da se obavi. Logično bi bilo zaključiti iz toga da će računalo raditi nešto sporije s instaliranim antivirusnim programom. Upravo je ta činjenica jako važna igračima. Naime igre su jedne od najzahtjevnijih aplikacija pokretanih na računalu i za njihovo pravilno izvršavanje često je potreban i zadnji postotak resursa računala. Ono što je potrošeno na antivirusne provjere ne dodjeljuje se igrama. Igrači bi stoga trebali koristiti što efikasniji antivirusni program, tj. onaj koji troši najmanje resursa računala prilikom svog rada. Na svu sreću tržište antivirusnog softvera prepoznalo je specifične potrebe igrača te danas postoje proizvodi posebno namijenjeni onima koji se igraju.

UŠTEDITE PRI KUPNJI ANTIVIRUSNOG SOFTVERA

RASPITAJTE SE NA svom radnom mjestu kod administratora za antivirusni softver. Mnoge poslovne licence predviđaju da zaposleni u tvrtki dobivaju i jednu licencu za svoje kućno računalo. Tako tvrtke pojačavaju svoju sigurnost jer je sigurno da će zaposlenici razmjenjivati podatke između privatnih i poslovnih računala.

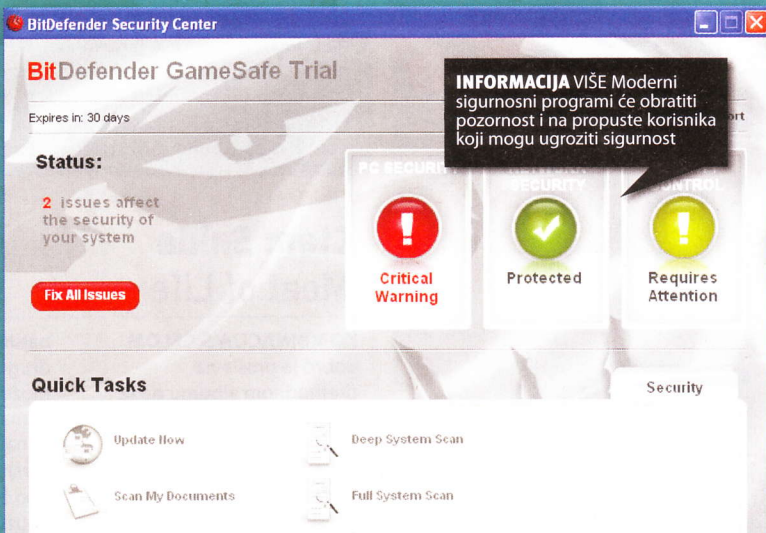
među korisnicima, ali igrači su ih zadnjih godina počeli odbacivati zbog sve većih hardverskih zahtjeva. Gaming Edition to nije bitno popravio. Iako je prigušena aktivnost za vrijeme igranja prilično dobro funkcionirala, Norton je i dalje bio Norton kada je igranje stalo. Ukupno bolje

”S obzirom na važnost podataka u računalima, svatko bi si trebao priuštiti kvalitetnu antivirusnu zaštitu.”

ANTIVIRUSNI SOFTVER ZA IGRAČE

Prije dvije godine Symantec je predstavio posebno izdanje antivirusnog softvera za igrače. Njihov antivirusni paket Norton je u izdanju za 2009. godinu dobio i tzv. Norton Antivirus 2009 Gaming Edition inačicu. Na žalost prvi testovi ovog antivirusnog programa su pokazali da Norton nije puno napredovao što se tiče brzine. Symantecovi sigurnosni paketi su nekoć bili vrlo popularni

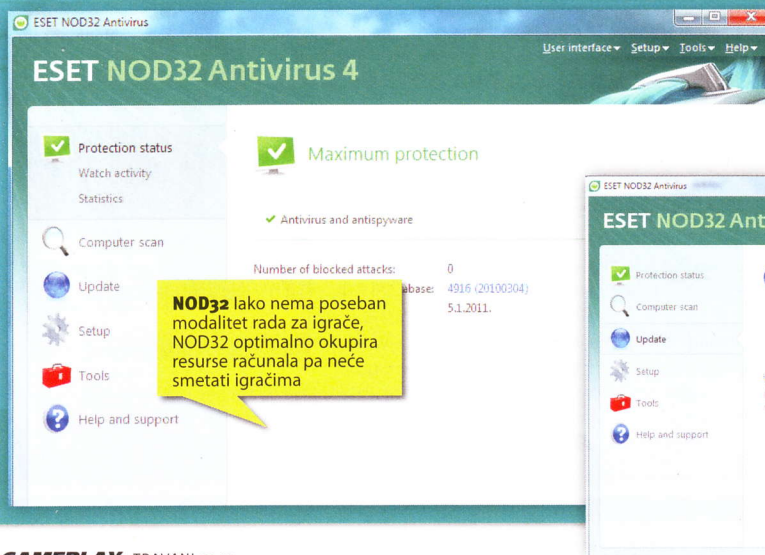
performanse su još uvijek pružale neka rješenja koja se nisu hvalila riječi game u naslovu. U ponudi antivirusnih rješenja za 2010. godinu ne vidimo Gaming Edition pa pretpostavljamo da nije postigao veći uspjeh. Jedno od boljih rješenja za zaštitu gamerskih računala je rumunjski BitDefender. To je oduvijek bio antivirusni softver štedljiv na hardveru, a odnedavno je



INFORMACIJA VIŠE Moderni sigurnosni programi će obratiti pozornost i na propuste korisnika koji mogu ugroziti sigurnost

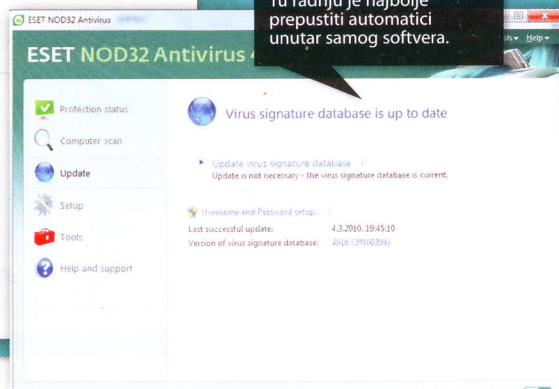
dobio riječ game u imenu i zgodne opcije koje idu uz taj naslov. Točno ime mu je BitDefender GameSafe. GameSafe način rada smanjuje potrebu softvera za procesorom na apsolutni minimum te se odgađaju sve operacije pregledavanja datoteka, diskova, memorije i svega ostalog. Zamišljeno je da se GameSafe način rada uključuje prije ulaska u igru. Tako računalo ostaje antivirusna zaštita, a igra nije pogođena njezinom krađom resursa. Još jedan antivirusni

program s igračima u svojim mislima je Avira. Zapravo se radi o cijelom sigurnosnom paketu, što je bolje od samostalnog antivirusnog programa. Avirin paket ima među opcijama Game Mode koji suspendira sve operacije softvera osim onih najnužnijih. Utjecaj na performanse igranja je tada doista minimalan. Antivirusni softver vrlo malog hardverskog otiska je NOD32 i svoju reputaciju opravdava već dužji niz godina bez obzira na konstantno izdavanje novih verzija s novim mogućnostima. Sam antivirusni program će za potpunu zaštitu zahtijevati i nekakav vatrozid. Oprezniji korisnici će se zadovoljiti vatrozidom koji dolazi s Windowsima te tako dobiti konfiguraciju koja igrama prepušta gotovo sav hardverski potencijal. Za kraj ćemo spomenuti antivirusni program AVG koji nije toliko brižan prema igračima koliko ima razumijevanja za džepove svih svojih korisnika. Naime, program postoji u potpuno besplatnoj verziji za kućne korisnike. Ova osobina će ga učiniti idealnim za korištenje mnogima koji će tako uštedeni novac pretočiti u jači procesor, jaču grafičku karticu ili dodatnu memoriju te tako riješiti problem okupiranja resursa. AVG na svu sreću nije softver koji će svojim radom bitno usporiti funkcioniranje računala, a s njegovom cijenom nemate više isprike da se ne štitite. **GP**



NOD32 lako nema poseban modalitet rada za igrače, NOD32 optimalno okupira resurse računala pa neće smetati igračima

OSVJEŽAVANJE Vrlo je važno redovito osvježavati antivirusni softver. Tu radnju je najbolje prepustiti automatički unutar samog softvera.



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 Owl City
Fireflies
- 2 Ke\$ha
Tik Tok
- 3 Sade
Soldier of Love
- 4 Timbaland feat. Katy Perry
If We Ever Meet Again
- 5 Helping Haiti
Everybody Hurts
- 6 Iyaz
Replay
- 7 Jay-Z feat. Mr. Hudson
Young Forever
- 8 Madonna feat. Lil' Wayne
Revolver
- 9 Lady Gaga
Bad Romance
- 10 Robbie Williams
JMG, JD aka You Know Me

Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

Black Rebel Motorcycle Band Beat The Devil'S Tattoo

(V2 Coop)

GRUPU DUGOG IMENA i zgodne kratice pratimo od 2001. i prvoga albuma koji nam se svidio. Ni kasniji Howl nikako nije bio loš. Pa je došlo vrijeme za eksperimentiranje (The Effects Of 333), i eto ih opet natrag s puno rock stvari

za dečke i curice. Od malo žešćeg, do akustičnih balada s klavirom, Beat The Devil'S Tattoo je album na kojem ne nalazimo loših stvari, ali ni onih po kojima bi ga se, za razliku od Howla, moglo pamtit.

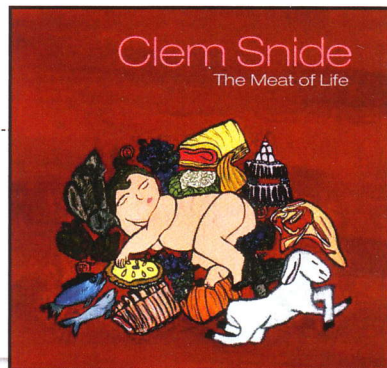


Clem Snide Meat of Life

(429 Records)

KOMBINACIJA S ČELOM dobro je prošla na prethodnom albumu pa je vrijedi ponoviti. No Meat of Life mnogo je više od albuma koji bismo samo ispratili dosjetkama. Prvo zato što su Clem Snide jedan od

najsimpatičnijih bendova, drugo, jer Eef Barzelay ne može napraviti tekst koji nema ironijski pomak, i treće, te najvažnije, što su sve pjesme poslovično dobre. Ako želite mali bend za veliku mjuzu, zovite Clem Snide.

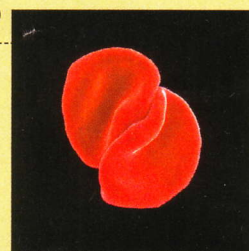


Peter Gabriel Scratch My Back

(Virgin)

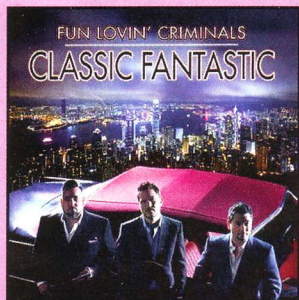
ŠEZDESETOGODIŠNJI VETERAN malo se čuje jer se posvetio producentskom i dobrotvornom radu, no ova ploča ima zanimljivu ideju - Peter Gabriel snima album obrada svih svojih prijatelja, a oni mu na drugom albumu krajem godine to vraćaju s njegovim stvarima. Mali je problem što je

PG album covera otpjevao uz simfonijski orkestar i njihov instrumentarij. Lako za ono što je učinio Bowiejevim Heroesima, Talking Headsima ili tužaljci koju je napravio od Paul Simonove Boy In The Bubble, ali Radiohead i Arcade Fire bi mu mogli vratiti još gore. Zanimljivo samo prije slušanja.



Fun Lovin' Criminals Classic Fantastic

(Indie Europe/Zoom)

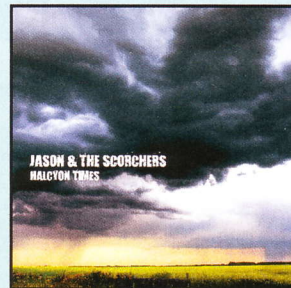


OVAJ TRIO FANTASTIKUS sve je već rekao u naslovu - klasično fantastičan album newyorških majstora miksanja svih žanrova. Slušajući bilo koji od, sada već sedam, albuma Fun Lovin' Criminalsa lako se možete zapitati mogu li oni snimiti nešto loše. Po dobrom starom običaju i na Classic Fantastic standardan je mišung hardrockerskih s funky rifovima, hip hopa s calipsom, a sve je još uvijek puno duha, što se itekako osjeti u tekstovima i tonu pjesama. Ili je čista zafrkancija kao u telefonskoj "Conversations With Our Attorney". Pet godina čekanja na Classic Fantastic (jer u međuvremenu morali su se zabavljati s DJ-anjem po svijetu i poslovima s newyorškim odvozom smeća) tako se i isplatilo. Fun Lovin' Criminals još uvijek nam ostaju najdraži bend post-post moderne.

Jason & The Scorchers Halcyon Times

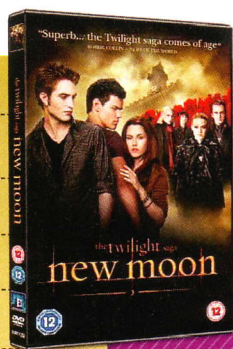
(Jerkin' Crocus)

PRVA RIJEČ JE NEVJEROJATNO. Druga riječ je nevjerovatno. A treća opet nevjerovatno nakon slušanja novog albuma Jasona i Scorchersa, pogotovo kada znate da su počeli svirati 1981. a zadnji album objavili 1996. U osamdesetima kada nisu postojali nekakvi alt/country/rock žanrovi, nego samo bezbrižni rock 'n' roll, Jason & The Scorchers prašili su nešto što su tada nazivali kravarskim punkom i dobrano utrli put kasnijoj No Depression sceni. A da ono što je ostalo od njih (pjevač i gitarist) mogu prašiti i danas, svjedoči i Halcyon Times. Slušate li ga ne znajući tko svira, kladili biste se da pojačala trgau dvadesetogodišnjaci, a ne oldtimeri od kojih nitko više ništa nije očekivao, kamoli ovako dobar album. Od studija su dobili plaketu najglasnijeg benda koji su ikada snimali.



SAD

- 1 The Twilight Saga: New Moon
- 2 The Hurt Locker
- 3 Up
- 4 An Education
- 5 Harry Potter And The HB Princ



EUROPA

FILMSKA top 5 lista

- 1 The Twilight Saga: New Moon
- 2 Food Inc.
- 3 The Blind Side
- 4 The Princess and the Frog
- 5 The Hurt Locker



Princess of Mars

DVD DVD premijera

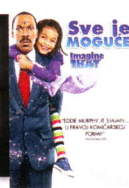
2009., fantastijski SF, gl. uloge: Antonio Sabato Jr., Traci Lords, redatelj: Mark Atkins

FILMSKA KOMPANIJA ASYLUM jedna je od najluđih priča filmske industrije. Kroz proteklih 10 godina studio se specijalizirao za izradu niskobudžetnih filmova, tri puta niskobudžetnijih od onih koje gledamo u udarnim terminima domaćih komercijalnih televizija, a pravu slavu stekli su proizvodnjom tzv. Mockbustera, odnosno filmova snimljenih prema blockbusterima. Najpoznatiji su svakako Transmorphers, Terminators i Pirates of the Treasure Islands, dok je Princess of Mars njihov

"originalni" film, napravljen da svu lovu zaradi na videotržištu. Pritom je izlišno napominjati kako se radi o nečemu što u srži opravdava zbirnu imenicu "trash", jer kako drukčije nazvati SF "spektakl" snimljen za 300 tisuća dolara? Poznavatelji žanra filmova za odrasle cijenit će što glavnu žensku ulogu glumi nekadašnja XXX-diva Tracy Lords, a Princezu od Marsa (tako naime glasi originalni domaći prijevod, komentar na prijedlog suvišan) potražite u najbližjoj videoteci. Ljubiteljima trasha zabava je!



DOBITNICI KIDS
NAGRADNE IGRE
IZ PROŠLOG BROJA:
(točan odgovor bio je pod c)



How to Train Your Dragon

KINO premijera

2010. animirani, glasovi: Mitja Smiljanić, Robert Ugrina, Mia Krajcar, redatelji: Dean DeBlois, Chris S.

POPLAVA 3D FILMOVA je i službeno krenula, a ove nas godine očekuje njih bar 20. Naravno, debela većina toga su animirani filmovi, od kojih nam se How to Train Your Dragon čini kao zanimljiviji. Film nam donosi ekipa odgovorna za Shreka i Madagascar, a ovaj se put radi o storiji smještenoj u svijet Vikinga, gdje mladi Viking Štucko (domaći prijevod) živi svakodnevnicu u kojoj se njegova i sve ostale obitelji svakodnevno bore protiv zmajeva. Naravno, sve se mijenja nakon što

Štucko susretne ozlijeđenog mladog zmaja s kojim se sprijatelji, a problemi koji će iz toga proizići tipičan su primjer edukacijskog žanra "Bratstvo i jedinstvo svih naših zmajeva i zmajorodnosti" kakav je i najčešći u žanru. Sasvim smo sigurni kako će sinkronizirana inačica još jednom briljirati, a ovim putem upućujemo i svoje čestitke domaćem glumištu kojem je Disney dao nagradu za najbolje europske sinkronizacije. Ukratko, ne propustite Zmajeve.



From Paris with Love

KINO premijera

2010., akcijski, gl. uloge: John Travolta, Jonathan Rhys Meyers, Kasia Smutniak, redatelj: Pierre M.



LUC BESSON NIKADA ne spava, a višak novca zarađenog na Arthuru Minimoyu (Arthure, pronašli smo mlijeko, sic!) ulaže u produciranje nazovi ozbiljnih filmova. Posljednji u nizu je ovaj akcijski triler, pretenciozna posveta žanru triler sedamdesetih, s Džontrom u glavnoj ulozi i teroristima kao glavnim neprijateljima. Iz Pariza s ljubavlju je sladunjavi buddy-buddy akcijski, snimljen s očitim francuskim štihom, odnosno sa zgodnim komadima, besmislenim scenama razbijanja automobila i pretjerano

naivnom radnjom. Bez namjere da ulazimo u Bessonovu glavu - jer znamo da tamo caruje isključivo šuškanje novčanica - film preporučujemo tek kao neobaveznu zabavu ako vam se baš ništa drugo na repertoaru ne sviđa. Ovim putem upućujemo i iskreno suosjećanje Quentinu Tarantinu, budući da mu je vjerojatno teže pozlilo u sceni gdje se Travolta referira na legendarnu konverzaciju sa Samuelom L. Jacksonom u Pulp Fictionu vezanu za Big Mack i Francusku. Royale with Cheese nema što tražiti u ovom filmu.



1. Leonarda Šrajber, Garešnica - Rokerice
2. Alen Harbaš, Zagreb - Sve je moguće
3. Tomislav Tadijal, Kutjevo - Nim na otoku mašte

Legion

KINO premijera

2010., SF triler, gl. uloge: Paul Bettany, Dennis Quaid, Doug Jones, redatelj: Scott Stewart



RELIGIJSKI SF NIJE baš čest žanr, no Legion je upravo to - apokaliptični religijski fantastični triler, smješten u zabačeni restoran u nekakvoj američkoj zabit. Nakon što ga je kritika pokopala, Legion je još jedan film kroz koji davno popularni Dennis Quaid pokušava oživiti svoju nekadašnju slavu, nestalu

tamo negdje na prijelazu stoljeća. Problem s kojim će se protagonisti Legiona suočiti nikako ne možemo nazvati malenim - njihov je protivnik Bog osobno, posve razočaran u ljudsku rasu i spreman na čovječanstvo poslati Apokalipsu. Jedina nada za sve nas ostaje grupica smrtnika koji se slučajno zateknu u tom zabačenom restoranu, a pomoć će im nenadano pružiti i anđeo Mihael. Ako vas furaju ovakvi zapleti, Legion svakako pogledajte, a ako imate i djevojku odgovornu u vjerskom i bogobojažnom okruženju, onda svakako iskoristite priliku da zajedno uživate u rijetko viđenom akcijskom filmu za vjernike. Pođite u kino u miru.



ODGOVARA:

Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pisma @

GAMEPLAY INFO

... čitatelja i onih koji nas čitaju od prvog broja



Ah, koliko dobrih pisama, a tako malo prostora... još jednom vas ljubazno podsjećamo da ne možemo baš oformiti hitnu pomoć i na pozive trčati po kućama, odgovarati na mailove, ili preporučivati grafičke koje se slažu s pločama, a za preporuke igara postoji rubrika zvana "Recenzije" kojoj je svakog mjeseca posvećeno najviše stranica časopisa. Očekujemo još starih gamera, mišljenja o spoileranju, lijepih crteža, zanimljivih pitanja i izvještaja s fronta. Uživajte!

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: GamePlay (s naznakom- Pisma), Vlačka 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

NU MENE, KOL'KO SAM IH NAKUPIO!

Dear Gp!
Ništa :P
Samo jedan prijedlog;
bilo bi dobro da negdje u recenziju igre ubacite neki mali kutak sa ocjenom težine skupljanja trofeja/achievementa, npr. 1-20, budući da puno ljudi igra igre s primarnom namjenom da skupi što više trofeja u igri.
Stay tuned!
Kikiller

Da, sigurni smo kako se igramo samo radi pokazivanja trofeja online frendovima.

ČEMU SLUŽE RECENZIJEE?!

Imam PS3 i neznam koju igru da si kupim, volio bi da bude slično Assassins Creedu 2 (cijena nije važna). Postoji li čip za PS3, ako postoji gdje bi ga mogao nabaviti? Kada izlazi Assassins Creed 3? Puno hvala....
Pozdrav iz Bjelovara
Darian

Težak je problem pročitati recenzije s detaljnim opisima igara i odlučiti se. Assassins Creed 3 očekuje se u studenom 2011.

A SADA MI OTRČITE PO ŠIBICE!

Izabran sam za najstarijeg gamera i zahvaljujem se na poklonu, te vam šaljem sliku kao ste tražili. Srdačan pozdrav Tomislav Oršanić

Hvala na slici, najsretniji smo da majica dobro stoji. Želimo Vam još puno sretnog igranja!

MANE I DOBRE STRANE

Dragi gameplayu imam nekoliko pitanja na koja bih vas molio da mi odgovorite:
1. Po vašem mišljenju mislite li da će Battlefield Bad Company 2 biti bolji od COD MW2?
2. Vase TOP5 igre svih vremena?
3. Kako da popravim NAT (moj NAT je Strict) na XboxLiveu, ako neko zna neka mi pošalje poruku na XboxLiveu zovem se StillRule.
4. Možete li nabrojiti mane i dobre strane

PS3 i X360 (zato sto posjedujem samo X360, i nisam znao da ce za PS3 izaci tako dobre igre) ?
Leon

1. Pogledaj recenziju pa odluči sam.
2. Uh, uh, uh, daj nam još nekoliko mjeseci svađanja za preliminarni odgovor...
3. Evo, neka ti se javi tko zna.
4. Toliko smo ih puta nabrajali kada su bile u pripremi, pa kada su izašle... a većina igara je ionako multiplatformska, ništa se ti ne brini, igrati i uživaj na Xboxu.

HOKEJMANIJA

Pozdrav Gameplay pišem vam po prvi put i zbilja ste super ! Imam par pitanja pa cu biti kratak i jasan :
1. Dali će ili je već izašao NHL 10 za PC?
2. Dali se više isplati kupiti xbox 360 ili ps3
3. Čuo sam da se na xbox 360 mogu igrati piratske igre dali je ti istina?
4. I zadnje koje bi mi 4 igre preporučili za moj pc (različitih kategorija)?
To je sve za ovaj put, volio bih da mi objavite pismo. Ako ne nema problema važno da izađe naš Gameplay pozz iz Zagreba
tony_ZgB

1. Je, i recenziran je u GP br. 83.
2. Čudno pitanje, ti si prvi koji nas to pitaš pa si nas uhvatio nespemne. Ovisi koju boju voliš.
3. Istina da ne može biti istinitija.
4. Još jedan koji ne voli čitati recenzije? I samo četiri?

C9

Pozdrav gameplay! Izgubio sam svaku nadu trazeći za igrom u koju sam se zaljubio na prvi pogled.

=D Vec mjesec dana tražim kada će izaći ove igra pa ako mi možete odgovoriti, već sam poslao jedno pismo ali je valjda bilo prekratko :)

Najme ovako:

1. Možete li mi preporučiti neku pc konfiguraciju od 4 soma kuna?
2. Kada će doći Continent of the ninth u EU, hoće li uopće doći? Hoće li doći pod istin nazivom? Kada će doći? Hocuete li ju recenzirati ako hoće? :)
3. Isto ko i drugo samo za Last online :))
4. Možete li mi reci jos koju igru u stilu

demigod? (MMO)

5. Ako nema nikakvih novosti o C9 (continent of the ninth) zanima me jel postoji koji next-gen MMO koji je vec doso u EU (non targeting, hack n slash)
Kristijan

1. Možemo. Preporučujemo je u svakom broju na 91. stranici.
2. C9 postaje igra kojoj su se Europljani samo nadali. Budući da je vrijeme za neke planove van azijskog tržišta prošlo još prošle godine, ovdje mu se više nitko ne nada.
3. Isto ko i drugo :))
4. Defense of the Ancients All Stars, ili Warhammer 40000: Dawn of War?
5. Pičejak Soul Master najesen, ili ugoogljaj pa ćeš naći mnogo besplatnih.

NAPOKON ZASLUŽIO

Evo napokon sam se i ja odlucio napisat nesto... na to me potakao prijatelj koji nije zagren za igrice kao i ja, naime danas odem kupim novi gameplay i prijatelj me pita "jos uvijek kupujes to!?!". Nasmijem se i mislim u sebi jesam li ikad propustio koji broj!?! mislim da bi se i s vama kladio da nemate više gameplayea od mene. Kada se vratim unazad par god., kada sam uzeo jednu "veliku" kutiju za Gamepleyeve sada kada je pogledam mislim, zar nije mogla biti veca??? Jer je vec odavno puna, hmmm di sa ostalim koji vise nestanu u moju najdrazu kutiju o tome jos moram razmislit. Želio bi jos puno pohvaliti vas dobre ljude koji me uveseljavaju i u mojim najcrtijim danima... ne bih sada ni o pohvalama ni kritikama- i ako mislim da ih nema. Nastavite tako kako ste i do sada radili, budie takvi kakvi jeste i objavite moje pismo jer mislim da sam i ja napokon zaslužio to!

Josip

Evo, Josipe, kad već misliš da si zaslužio, a i radi te nesretne kutije, pa nabavi neku veću, ili izbaci stvari iz ormara (ionako su uvijek vani, jel'da?) pa dragocjene GP spremaj tamo.

NTSC, PAL I DUHOVI PROŠLOSTI

Poštovani, pošto ne mogu naći konkretan odgovor zanima me koja je razlika između NTSC i PAL igara. U ovom slučaju me zanimaju igre za PS2. Bio sam na mnogim stranicama i forumima koje uglavnom govore o boljoj slici u NTSC??? da NTSC igre ne rade na starijim tv-ima, mene zanima za verziju neke igre, dakle, koja je razlika. Možda me možete uputiti na neku web stranicu?
Pozdrav redakciji
Tomislav

Da, NTSC je "bolja" zato jer ima malo više linija od PAL standarda. Da preskočimo sva komplicirana objašnjenja, nabavi poseban kabel za PS2 (nije više tako poseban jer u zadnje vrijeme smo ga viđali i za tridesetak kn) sa scart izlazom, umjesto onih standardnih i najnekvatljivijih PS2 video kablova, i zaboravit ćeš na razlike između standarda, igrati sve igre, a imat ćeš i bolju sliku.

SISE I GUZICE

Kako je u krevetu, parku i u avionu? Sigurno je sve na svome vrhuncu. Tako jel! Beskrajno ste maštovati, nepredvidljivi i posve ocharavajući. Svaka bi vam dala. Jer iz ovog u što se pretvorio vaš časopis može se samo jedno zaključiti: sva energija je usmjerena na guzice i sise (zato i je Heavy Rain dobio tako visoku ocjenu (daddy love, yeah right)), dok ste na pisanje i strukturu vašeg teškog derana posve zaboravili. Ma strogi ste vi roditelji, ali Gameplay časopis ipak želi nešto reći: «Kmeee, kmeee, hoću van, hoću biti nov, dajte mi da istražujem mogućnosti novinarstva, da pišem, da ne znam što slijedi, da budem igra u igri.» Gameplay ekipa: «Ti, začepi gubicu, u kut i ne miči se iz svog strukturiranog kaveza. Ako mi tako kažemo, tako mora biti! Predvidljivost, to je naš moto, sve hoćemo isto. Tako ostajemo vječno mladi. Da, posve isti tekstovi, iste fore i ideje koje to nisu. Kako ne shvaćaš, ti jedna drečeca novino, kako ne shvaćaš, ništa se ne mijenja. Oh, Parmenide moćni, klanjamo ti se kao muha stajskom gnojivu. Tebi smo u čast, dapače, napravili posve identični prikaz igara koje dolaze 2010. da bi na tren pomislio kako se radi o 2009., ho, ho ho!!!» Ali, čekajte, čekajte, ljudi, pa vi pričate s novinama? Hm, ipak ima nade za vas. Takve vas volim! Dajte malo živosti, kreativnosti i novoga. Razmislite, poprilično papagajski





NAŠ ČOVJEK U AFGANISTANU

Salam alejkum, jeli! Ke je? Pffff, teško razdoble, benti. Ja tu crnčim na fronti, dr**m, gledam malo ke ima na netu, a okolo se puca. Usred svog tog krvoprolića i kaosa najde se vremena za surfanje na netu i skidanje slika golih teta. Život je baš usrano lep. :) Mutavi Helghasti... ups, zaboravel da sem još na kugli zemaljskoj i da su mesto Helghasta krezubi talibančiči (prevelik utecaj na me ostavil KZ2 - War. Perfected., jebga). Vostalom, talibančiči mi slučajno pogodili visokokvalitetni LCD ekran na laptopu dok sem vamp pisal ovo. Uništili ekran kompletno. Ja još bil na vrhu brda da bole ufatim jebeni signal. T-Com tu ne pali. Samo kineske mreže se moreju ufatiti. A tipkal sem bezveze, pa kak pismo ispadne, ispadne, ne. Vidite, denes smo mi moderni vojnici 21. stoleća. Na frontu se nosi sve živo i neživo: od termosica za kavu, laksativa (nekad sa neprijateljima popijemo kavu kad je pauza, pa im podmetnemo. Jebga, opreza nikad dosta.), tvorova, lutke na napuhavanje,

fotica, laptopa... itd...itd... No, naši zemare talibančiči dobri su trgovci. Ono, sretnes ga na magarcu negdi u tri PM u planinama i onda počne: "Mister, mister, you are my friend. Good price for you." A svašta imaju: srebro, majice afganistanske repke (ja kupil par), cigle, mobitela, te sim kartica i bonova... Magarac natrpan do jaja. Gori su nek babe s placa. Onda on bubne cenu, pa se cenkaš. Evo, brat bratu, kineske Nokie kupiš za 20 kn. :) Il iPhone za 100 kn. Problem je v tome ke ne cene kune, nek američke dolare. Trubim mu ja da je kuna vredneša nek dolari, al jebga. Onda ajd, nekak se to kompenzira. Nesem lud da mu plaćam u eurima, pffff. No, ak slučajno vide švabskog vojnika il američkog, onda te talibančič odjebe. Talibančič zna da nas Hrvate nemre sjebat u glavi. Naravno, Švabo ima više peneza, mi Hrvati nemamo. No, Švabo ne zna se cenkat, pa zemo dobro projde, Stvarno su Švabe bez mozga i jaja. Neka im. I tako dani prolaze. Sunce prži, ovce v pustinji se množe i peče se janjetina. Celo ratovanje se promenilo. Realno ratovanje sad postoji jedino v igrama. Bog rata Kratos

sve je sje**. Stvarno je on baksuz. No, bilo kako bilo, crnčenje na fronti uskoro završava i onda domom na jenoj nozi. Baš se veselim tomu. Nemrem dojt sebi od radosti. Doma me čekaju moji najmiliji, bačve vina i rakije, kobasice... i PS3. Buraz kupoval GP-e i to pod prisilu. Rekel sem mu da kupuje GP il više nikad v životu nebu gledal Larine dojke na PS-u 3. Jebga, to mu je jedino v životu važno i lupil sem ga točno de najviše boli. Ono, sad treba vse odigrat ke sem propustil, a ima puno toga. I još toga dolazi. Verovatno bum ja već ubijal oko v krevetu i kopal nos kad ovo pismo bu v Gameplayu. To je to od mene. Puno vas pozdravljaju bombaši samoubojice uz prigodnu pesmu od Dražena Zečiča: "Nitko nema dva života, pa nemam

ni ja"
Mission accomplished in Afghan!
PS2MASTER over and out!

O ponose naš i promicatelju GamePlaya po svjetskim ratištima! E pa nadamo se da već kopaš nos doma i igraš kakvu miroljubivu Barbie igru. I da nisi završio na vojnom sudu radi zlostavljanja stanovništva i prisiljavanja na slikanje.



kritizirate igre, gundajući da nisu ničim doprinijele igraćoj industriji, ali s druge strane pogledajte svoj časopis. Čime vi doprinosite? Postali ste mašina! Borgovski fetišizam doveden do birokratske krajnosti. Dinga-dinga-dinga, sazivamo hitni sastanak, reorganizacija je na redu, čitatelji će nam zaspati od dosadeeee. I nikada se više neće probuditi... Zar stvarno? Naravno da ne! Sve je samo šala, super ste, pusa i to, dajte samo nastavite, tako je lakše i jednostavnije, ipak smo mi gameri najveći idioti ovoga svijeta. Nama se može sve prodati. Jedino je važno da su slike lijepe. Volimo vas. P.S. budite dušice i dajte nabacite neki glazbeni osvrt na Tiger Lillies. Dečki su neshvaćeni, a i treba im malo fatherly love...

Stampy

Oprosti, ali kod guzica i sisa smo te nekako izgubili...

IGRO BI AL NE MOGU!

Dragi gameplay moja najdraža igrica za playstation 3 nba 2k10 kada ju stavim unutra i igrica se pokrene i onda mi cijela igra se zamrzne zvuka ima al mi slika ostaje ista. I play station mi zabreka i moram ga restartat. Probo sam neku drugu igricu i druge igrice pokrene sve normalno al mi neče 2k10. Šta da radim??? očistio sam cd par puta al svaki put isto imam i dosta memorije i sve al mi neče učitat. MOLIM VAS ODGOVORITE MI NA E-MAIL JER BI IGRO 2K10 AL NEMOGU!!! HVALA UNAPRIJED

Marko

Dragi Marko, razumijemo tvoj problem jer i sami svakodnevno svjedočimo mušicama na svim platformama za koje uopće nemamo rješenja i objašnjavamo ih kvantnim teorijama ili, jednostavnije, pitanjem sreće. Budući da vrti sve drugo, PS3 nije za servis, i jedino što ti preostaje je najpopularnija varijanta-vrati igru u dućan, uzmi opet pa probaj s drugim diskom, a ako ni onda ne radi,

objasni si to nekako sudbinski, recimo: "A možda sam ipak rođen za virtualnog nogometaša ili hokejaša?" Eto, baš nam je žao, ali u borbi čovjeka i stroja ponekad moraš i izgubiti.

PROVALA MJESECA

Je li ova vaša nagradna igra na izvlačenje ili će konzolu osvojiti osoba koja najbrže pošalje?

Luka

Samo za najbrži prst, Luka. Ups, zakasnio si!

ZACK & WIKI

Dobar dan.

Zovem se Tea i imam 7 godina. Upravo sam sa tatom prošla Zack & Wiki igru. Malo me je rastužio kraj igre, pa me zanima hoće li izaći drugi dio te igre kako bi se opet mogla igrati sa Wikijem. Dok ne dođe Zack & Wiki 2 zabavljat ću se sa Viva Pinatom. Šaljem vam crtež Wikija da ukrasite moje pismo ako ćete ga objaviti. Hvala i pozdrav.

Tea Bučević

Nažalost, draga Tea, koliko god se nadali i hvalili ovu igru, izgleda da je Capcom odustao od planova za nastavak uslijed loše prodaje u Americi. Uživaj u Viva Pinati, a sigurno ćeš naći još zanimljivih igara na Wiiu.



SPOILERI I MIŠLJENJE

Pozdrav

Danas sam bas procitao u pismima da ste odgovorili kako biste voljeli cut misljenje drugih o vezi spoilera i spoilanja.

Iskreno ne volim nikakve spoilere jer se onda za mene gubi onaj gust igranja, iscekivanja i odusevljenja u trenucima. Mislim da pretežno stariji i ozbiljni gameri mrze spoilanje jer koliko sam skuzio i igrao sa ekipom stariji gameri se vise baziraju na pricu i uzitak u igri a spoileri im upropaste uzitak. Neozbiljni gameri to jest djeca, njima je svejedno. Mislim da oni igraju samo da bi se mogli pohvalit da su to presli i jos ako im spoilate njima je i draze, jer siguran sam da bi i pomoc najrade trazili samo da mogu sto prije preci i reci evo rjesio sam je i hvalit se.

To je samo moje misljenje i to sam zakljucio razmisljajuci kako sam ja igrao kada sam bio mladji. Jednostavno igra mi je bila igra i nisam mario za nista. Ma kakvi spoileri hahaha. A danas ih jednostavno mrzim. I mogu reci da sam poludio kada sam procitao onaj spoiler o Heavy Rain-u nadam se da to nije istina.....inace.....hehehe.. Pozdrav svima vama iz Gameplaya. A jos vise pozdrava ekipi sa moje Psn liste Klima

Da, dobro si pročitao, butler did it!

NEMA GRANICA, ALI...

Pozdrav uredništvu Gameplaya!

Prije svega vas želim pohvaliti za odličan zadnji broj. Recenzije Mass Effecta 2 i Bioshocka 2 su bile odlične. Niste jedini gamerski časopis koji čitam ali vi svakako puno ranije i detaljnije donosite nove informacije. Nagradna igra koju ste započeli je fantastična. Oko mi je zapelo za onaj računar (5970-OMG!). Interesuje me, mogu li državljani BiH učestvovati u toj nagradnoj igri? Molim cas, odgovorite. Inače, ostanite takvi kakvi jeste. Emina

Naravno, Emina, ti znaš da GamePlay ne poznaje granice. Jedinu je kvaka što bi se nagrada trebala preuzeti u Zagrebu, a dalje preko carine je, hm, kako znaš i umiješ...

KOLIKO PARA...

oj postovani.

Dosta mi je važno ovo pa bih vas molio da mi odgovorite.haj fala => ovako: u 85. izdanju gameplay-a ste u hardware odjelu stavili Samsung syncmaster P2370. Prilično jeftin, funkcionalan i odličan monitor za gaming po pristupačnoj cijeni. Pohvalili ste ga, izljubili i sve to ALI kad sam pokušao naći nekakav info o njemu na netu, dosta se ljudi žalilo na lošu reprodukciju filmova. Dali je to uopće istina, dali to o nečemu ovisi (tipa načina grafičke) i dali se može popraviti. Stvarno želim neki dobar gaming monitor u HD rezi, a ovo mi se čini kao prava stvar Zahvaljujem na odgovoru

Bubily

Eh sad, ovdje je na djelu ona stara: "Koliko para, toliko muzike", jer zaslon ovog jeftinog monitora (kao i većine u prodaji) zasnovan je na TN matrici, što znači brzinu za igrače, bez ghostinga na ekranu, no niti jedan TN monitor nema ono što je najvažnije za gledanje filmova- dobar kontrast, odn. crnu. Monitore boljih matrica, s boljom crnom, teško je naći ispod 3.000 kn.

SPLITSKA RIBA ZA GAĐANJE

Poštovani htio bih vas upitati dali se još uvijek kod nas može kupiti Splitfish FragFX V2 kontroler za ps3. Ako može možete li mi reći gdje bih ga mogao nabaviti. P.S. (znam da ste ga objavili u gp. br. 77 no zanima me jeli još uvijek u prodaji) Puno pozdrava i unaprijed hvala stinkyMAN

Može, može, pogledaj kod Sophosa, ili u Profil knjižarama, po cijeni oko 600 kn.

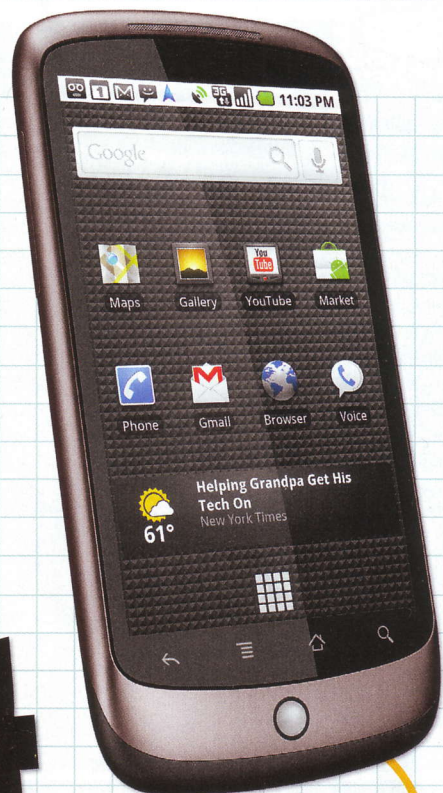


GORILLAPOD MAGNETIC

Evoluirani gorila

Jobyjev fotostativ Gorillapod već je neko vrijeme na tržištu te uživa određenu popularnost zbog svoje praktičnosti. Sada mu je Joby dodao novu mogućnost, magnetizirane vrhove koji omogućavaju da se hvata na željezne površine bez omotavanja. Kako magnetske sile nisu tako snažne, nosivost ovog stativa je 320 grama, no i to je dovoljno za bilo koji moderni kompaktni fotoaparatus.

WWW.JOBY.COM
CIJENA: 200 KN



GOOGLE NEXUS ONE

Moćan mobitel

Googleov telefon uskoro bi mogao stići i u naše krajeve. Dolazak u Europu najavljen je za proljeće 2010. godine. Čini se da će prvo stići u ponudu operatera, a ubrzo nakon toga će ga Google prodavati u slobodnoj prodaji, što znači nezaključan. Radi se o jednom od najsnažnijih mobilnih telefona (1 GHz Snapdragon CPU) današnjice. Operativni sustav Android daje mu funkcionalnost sličnu iPhoneu, ali uz jači hardver i bez ograničenja kao što su nemogućnost dodavanja memorije ili promjena baterije.

WWW.GOOGLE.COM/PHONE
CIJENA: OKO 3000 KN

PENTAX OPTIO W90

Foto terenac

Pentax je najavio novi Optio fotoaparatus W serije, što znači otpornost na vodu i prašinu, a sada i na udarce i na hladnoću. W90 će funkcionirati bez problema na dubini od šest metara, temperaturi do -10 Celzijevih stupnjeva te nakon pada s visine od 1,2 metra. Razlučivost svjetlosnog čipa je 12 megapiksela, a W90 snima i HD filmove. Zanimljivost je makro mod koji može fokusirati na objekte udaljene samo jedan centimetar od objektiva. Da bi bili pravilno osvijetljeni, oko objektiva su postavljene tri LED svjetiljke.

WWW.PENTAX.COM
CIJENA: 2299 KN



Gadget vodič za *stylish* gamere

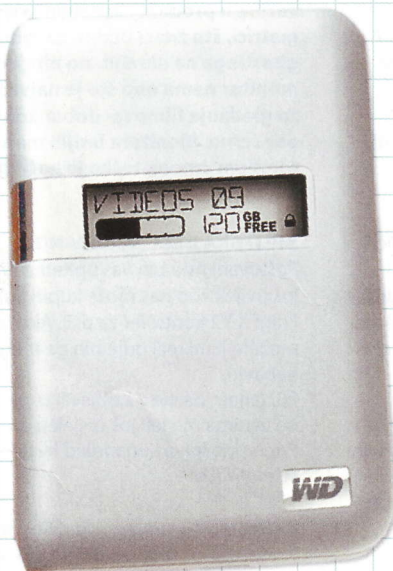
toys 4
D girls & boys

WESTERN DIGITAL MY PASSPORT STUDIO

Informativni disk

WD-ov Studio disk namijenjen je upotrebi na PC i Mac računalima. Tom svjedoči njegova kompatibilnost s Appleovim Time Machine softverom za sigurnosnu pohranu te postojanje FireWire 800 priključka uz USB 2.0. Zanimljivost ovog diska je e-ink ekran na kućištu koji prikazuje količinu slobodnog prostora i ime diska te je li disk zaključan nekim sigurnosnim softverom.

WWW.WDC.COM
CIJENA: OD 800 DO 1200 KN



SCREWPOP

Privjesak alat

Screwpop je vrlo koristan privjesak za ključeve koji na prvi pogled izgleda poput ključa. Pogledate li pomnije, vidjet ćete da se radi o alatu sposobnom otvarati boce i odvijati vijke. Odvijač se odvaja od tijela da bi se mogla zamijeniti strana umetka pa tako Screwpop nudi glavu za križne i ravne vijke. Ono što najviše oduševljava jest cijena.

WWW.SCREWPOPTOOL.COM
CIJENA: 30 KN

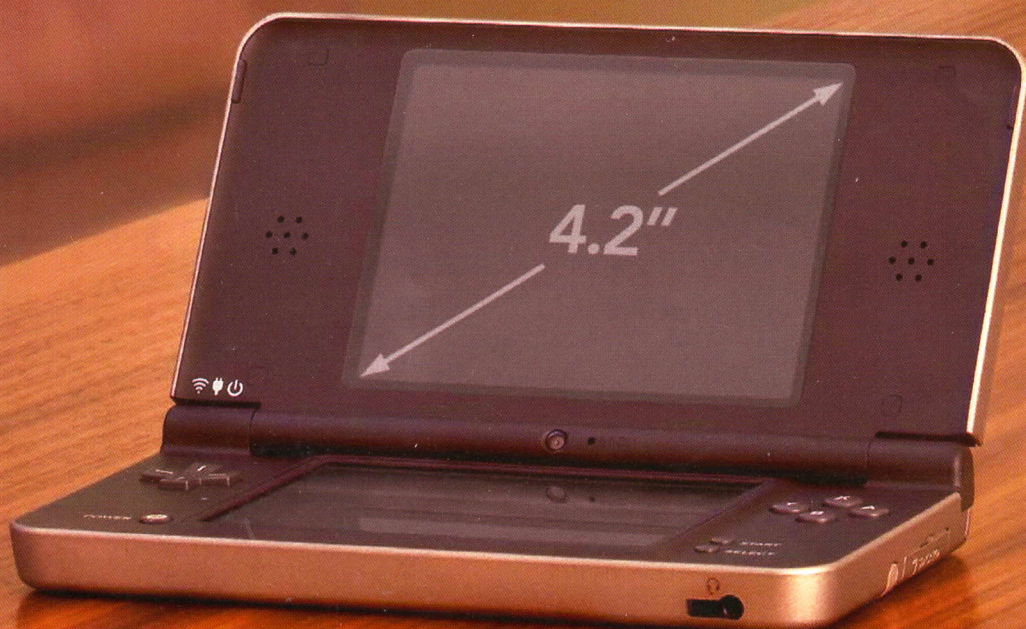


New

Nintendo

NINTENDO DSⁱ XL

with larger screens than ever before



- 4.2" screens
- 93% bigger than DS Lite screen
- wider view angle
- immediate play with pre-installed software



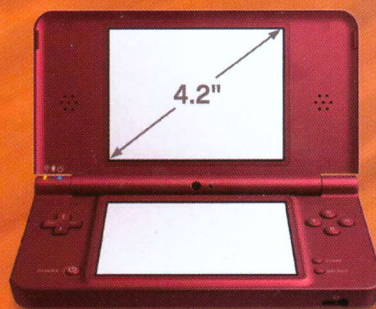
- **Nintendo DSi Camera**
Play with pictures
- **Nintendo DSi Sounds**
Play with sounds
- **Nintendo DSi Shop**
Play Nintendo DSiWare



NINTENDO DS^{lite}



NINTENDO DSⁱ



NINTENDO DSⁱ XL