

GAMEPLAY

SOPIS ZA GAMING KULTURU

www.gameplay.hr



**NASTAVLJA SE
NAGRADNA IGRA!**
Ukupni nagradni
fond vrijedan
40.000 kn!

PREMIJERA

Prince of Persia: The Forgotten Sands

Priča trilogije
Sands of Time
očito nije
završena

GP
Tom Clancy's
20 KUNAS

TEMA

PlayStation Move

Sve što znamo o
Sonyjevu novom
motion kontroleru

FOTO PREMIJERA

Enslaved

Predstavljamo
novu avanturu
autora Heavenly
Sworda!

RECENZIJAZ

Just Cause 2

Just Play It

[POSTAPOKALIPSA
NA RUSKI NAČIN]

Metro 2033

Prestanite se igrati
nuklearkama

SVISHHHH

Red Steel 2

Upozorenje:
pazite na
ukućane i
namještaj!

SAM JE IZGUBIO STRPLJENJE

Splinter Cell: Conviction

Stealth nikada nije bio ovako eksplozivan i brz

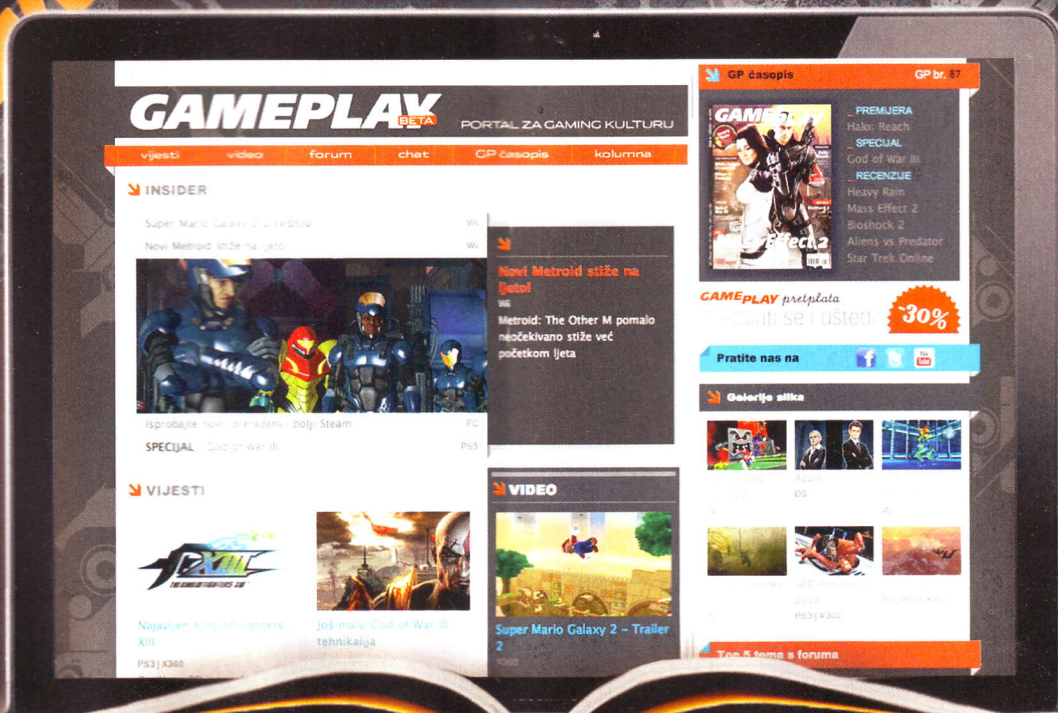
INSIDER Nintendo 3DS / iPad / iPhone OS 4.0... **FOCUS** ModNation Racers / F1 2010... **OSTALE RECENZIJE**
Dragon Age: Origins - The Awakening / Command & Conquer 4: Tiberian Twilight / echoshift / Dead or
Alive: Paradise / Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon / Prison Break: The Conspiracy...



WWW.GAMEPLAY.hr

PORTAL ZA GAMING KULTURU

od sada 24 sata dnevno!



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



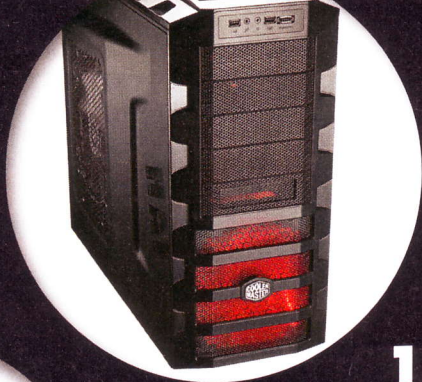
PC

Procesor: Intel Core i7 860 2,83 GHz Quad Core
Hladnjak: CoolerMaster V8
Matična ploča: Gigabyte Intel EP55A-UD3R
Memorija: 8 (4 x 2) 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
Kućište: 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

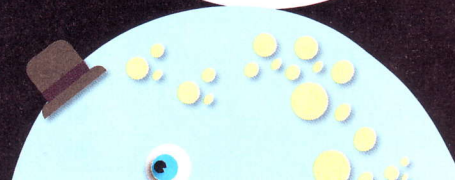
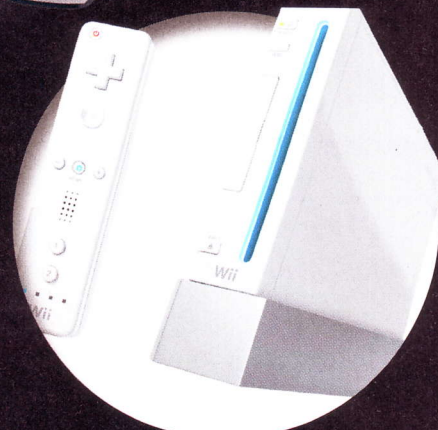
HP Pavilion DV7-3190EM, WG616EA

Procesor: Intel Core i5-430M 2.26 GHz
Monitor: 17.3" LED HD+ BrightView
(1600 x 900)
Memorija: 4 GB DDR3 1333 MHz
Čvrsti disk: 640 GB 5-ATA (7200 rpm)
Optički uređaj: DVD±RW DL LightScribe
Grafika: nVidia GeForce GT 320M (1 GB)
Operativni sustav: Windows 7 Home
Premium (64-bit)



1.
PC
2.
NOTEBOOK
3.
PLAYSTATION 3
4.
XBOX 360 ELITE
5.
Wii
6.
**PLAYSTATION
PORTABLE**
7.
**NINTENDO
DSi**

**UKUPNA VRIJEDNOST
SVIH NAGRADA OKO
40.000 kn!**



osamdeset i
deveti 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 Reškovac**

danijel@gameplay.hr

IZVRŠNI UREDNIK / **Damir Đurović**

damir@gameplay.hr

GRAFIČKA UREDNICA / **Sabina Rešić**

sabina@gameplay.hr

DTP / **Danijel Milčić**

milky@gameplay.hr

LEKTORICA / **Višnja Grgić**

SURADNICI

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

MENADŽMENT

TEHNIČKI DIREKTOR

Igor Vukotić

kacavida@gameplay.hr

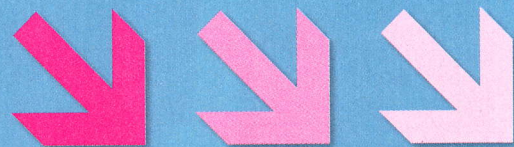
PRODUCENT IZDANJA

Marko Čustić

marko@gameplay.hr

VODITELJICA MARKETINGA

Start



42

PlayStation Move

Nova Sonyjeva reklama (tinyurl.com/nocrabs), koju je i ovaj put odradio Kevin Butler, na duhovit način u stvari prenosi jasnu Sonyjevu poruku u vezi s PS Moveom

Pretplati se i uštedi!

Novi cijena godišnje pretplate na GamePlay iznosi **168 kn** a obuhvaća 12 brojeva GamePlaya, što je 30 posto popusta na ukupan iznos odnosno 14 kuna po broju.
Novi cijena polugodišnje pretplate na GamePlay iznosi **90 kn** a obuhvaća šest brojeva GamePlaya, što je 25 posto popusta na ukupan iznos odnosno 15 kuna po broju.

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

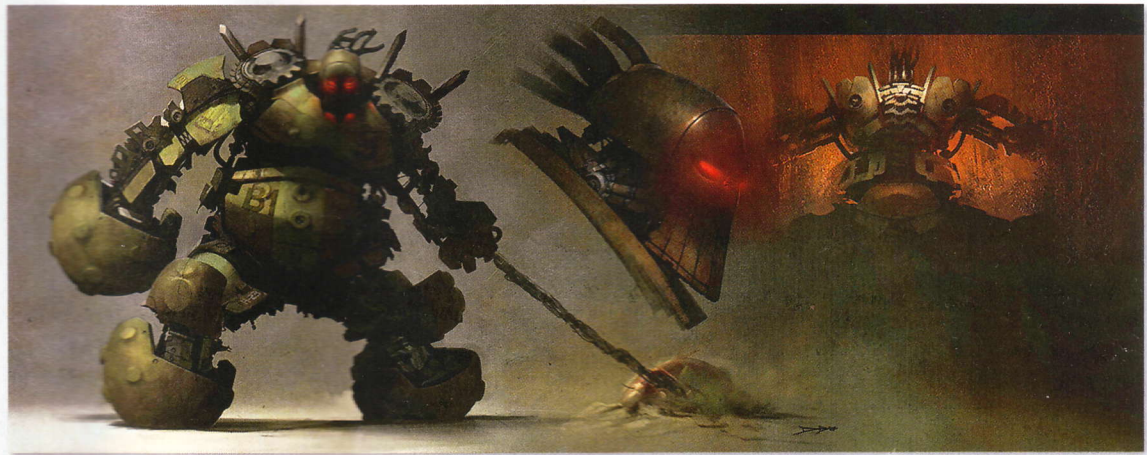
-30%



- 23 _ Nintendo 3DS
- 23 _ XCOM
- FOCUS**
- 28 _ ModNation Racers
- 30 _ True Crime
- 32 _ Fallout: New Vegas
- 34 _ UFC Undisputed 2010
- 36 _ F1 2010

- KOLUMNJE**
- 38 _ Matrix iliti glavom u...
- 40 _ Tech Wars v2.1.2

- RECENZIJJE**
- 50 _ Splinter Cell: Conviction
- 56 _ Red Steel 2
- 60 _ Dragon Age: Origins - The Awakening
- 62 _ C&C 4: Tiberian Twilight
- 64 _ Just Cause 2
- 70 _ Metro 2033
- 74 _ Dead or Alive: Paradise
- 74 _ Prison Break: The Conspiracy
- 75 _ The Whispered World
- 76 _ Simon the Sorcerer 5



14

Enslaved: Odyssey to the West

Razvojni studio Ninja Theory s Heavenly Swordom je pokazao kako zna napraviti produkcijski iznimno jaku igru, a Enslaved bi ga po svemu sudeći u tome mogao nadmašiti.

- 76 _ Anno 1404 Venice
- 78 _ Infinite Space
- 80 _ echoshift
- 80 _ Picross 3D
- 81 _ Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon
- 82 _ Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic
- 83 _ MotoGP 09/10
- 83 _ Way of the Samurai 3
- 84 _ Dynasty Warriors: Strikeforce

- 85 _ Puzzle Chronicles
- 85 _ Undead Knights
- KIDS**
- 86 _ Pokemon HeartGold / SoulSilver
- 87 _ How to Train Your Dragon

- HARDWARE**
- 92 _ Nova generacija grafičkih kartica iz Nvidije

Igranje u pokretu je in

➡ Od prvih najava PlayStation 3 konzole Sony je dao do znanja da ozbiljno razmišlja o promjeni izgleda i funkcionalnosti Dual Shock kontrolera koji je postao prepoznatljivi znak brenda PlayStation. Od iznenađujućeg zaobljenog izgleda u prvim najavama trojke se ipak odustalo, prepoznatljivi dizajn Dual Shocka ipak je iskorišten kao osnova Sixaxis - kontrolera koji je trebao donijeti veliku promjenu u načinu igranja. Ali nije. Velikim dijelom i zbog igara koje jednostavno nisu dobro (ili uopće) iskoristile mogućnost prepoznavanja pokreta. Vraćanje motora za treskanje u sam kontroler i povratak imenu Dual Shock bio je logičan potez nakon nekog vremena - a još logičniji je izrada sasvim novog kontrolera koji prepoznaje pokrete, pogotovo nakon uspjeha Nintendo koji je s Wiijem i Wiimoteom ne samo probio led, nego po tko zna koji put pokazao svima

kako su ipak oni najstariji i najinovativniji igrači od sadašnje velike trojke. I dok Microsoft još uvijek pažljivo čuva informacije o Natalu, Sony je odlučio napraviti veliki iskorak i prije sajma E3 te je prikazao konačnu (retail) verziju PlayStation Movea i dodatka te najavio prve igre koje će izići u prodaju zajedno s kontrolerom. Sličnosti s Wiimoteom su očite, no za razliku od Nintendo kontrolera, u Sonyjevu slučaju veliku ulogu igrat će i kamera - inače razvijana u laboratorijima Sonyja još od vremena prošle generacije konzola. I koliko god se i u redakciji razilazili u mišljenjima oko PS Movea - gdje jedan dio nas vjeruje kako je novi kontroler idealan proizvod za produženje životnog ciklusa konzole, a drugi smatra kako je došao prekasno za veliki uspjeh na tržištu - oko jednoga se svi možemo složiti - a to je trenutna pozicija Sonyja koji za razliku od Microsofta i Nintendo

ima najbolju priliku približiti ovakav način upravljanja hardcore igračima, odnosno onima koji vole povremeno zaigrati zahtjevnije igre i različite žanrove. Zato smo svi uzbuđeni zbog budućnosti PlayStation Movea i jedva čekamo priliku zaigrati nešto drukčije. Uz nadu da će konkurentsko natjecanje izroditi nove originalne igre.

Dario Zrno

P.S. U prošlom broju smo najavili prikaz LA Noirea koji ipak prolongiramo do idućeg broja nakon dogovora s izdavačem, uz najavu novih informacija.



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

SPASILAČKA SLUŽBA

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

GP
premijera

FILM

Iako igra i nadolazeći istoimeni film imaju otprilike isti datum početka promocije, igra bi trebala biti potpuno različita od filma, pa tako neće biti nikakve sličnosti sa stasom i glasom glumca Jakea Gyllenhaala

Nije gotovo dok nije gotovo

Prince of Persia: The Sands of Time

IZLAZI 21. SVIBNJA (PC VERZIJA U LIPNJU) ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1
PROIZVOĐAČ UBISOFT IZDAVAČ UBISOFT [HTTP://WWW.PRINCEOFPSIAGAME.COM](http://www.princeofpersiagame.com)

Nova Prinčeva avantura dobro će popuniti vrijeme u kojem čekamo sljedeću avanturu Princa i Elike iz usporednog serijala



Krajem svibnja na tržište će izići po našoj računici brojkom i slovom 18. (osamnaesta) igra o avanturama samozatajnog Princa iz Perzije kojeg u kontinuitetu prate korisnici svih mogućih igračih platformi još od 1989. i njegova prvobitnog pojavljivanja na tržištu. Time je Princ postao jedan od najdugovječnijih i najkorištenijih heroja, što dovoljno govori o uporabljivosti te franšize i njezinoj omiljenosti među igračima. Takvome postignuću treba skinuti kapu, jer ostati zanimljiv toliko dugo uopće nije lako, što vrlo dobro vidimo iz činjenice da već lagano stasaju generacije gamera koje nikad nisu čule za Duke Nukema, B. J. Blazkowicza ili nekog drugog dinosaura s kraja prošlog stoljeća, no vratimo se mi Princu. Za razliku od vizualno upečatljive prethodne igre, u cijelosti oslonjene na zaratustransko naukovanje i nazvane

jednostavno Prince of Persia, u kojoj su Princ i zgodna Elike imali zadatak svladati zločestog boga Ahrimana, novi Princ ponovo je mračni i mrgodni tip, a u Forgotten Sandsu trebali bismo saznati i nešto više o tome kako je postao takav "mračnjak".

PJEŠČANA VOJSKA U NALETU

Budući da će igra već sljedećeg mjeseca biti na tržištu, demonstracija koju je

uglavnom neutralnog centralnog dijela igre, ponudili su nam okus samog početka. Igra započinje Prinčevim posjetom tvrđavi njegova brata Malika koja je upravo pod opsadom brojnih neprijatelja, tako da će Princ odmah upasti u intenzivnu akciju. Očito da tajming za posjet nije mogao biti bolji, i Princ ubrzo izvodi svoj dobro poznati repertoar skokova, salta i trčanja po zidovima ulijećući spremno u najžešću

—Tko je igrao trilogiju Sands of Time, bit će dobro 'potkovan' za igranje The Forgotten Sandsa —

MICHAEL MCINTYRE, LEVEL DESIGN DIRECTOR

upriličio Ubisoft Montreal dala je tek mali pogled na ono što nas očekuje, ne želeći otkriti ništa više od onoga što bi se moralo, pa ćemo se i mi koncentrirati tek na otkrivene detalje. Umjesto uobičajenog ispipavanja nekog

gužvu među gomilu protivnika. Ako ste igrali trilogiju SOT, učit ćete brojnost protivnika kao prvu veliku novost. Naime u TFS protivnici se gotovo uvijek kreću u grupama koje broje minimalno tri a maksimalno i pedesetak protivnika.

FACT TABLICA

- _ popunjavanje praznine u radnji između Sands of Timea i Warrior Within
- _ razvoj novih Prinčevih sposobnosti, osobito kontrole prirodnih sila
- _ intenzivne borbe s grupama od tri do čak pedeset protivnika
- _ spektakularno uprizorenje poznatog okruženja zahvaljujući nagrađivanome pokretaču Anvileu

Obračun s masom protivnika uvijek djeluje zabavno, pa će tako biti i ovdje, osobito zbog toga jer je bezglavo mahanje sabljom i korištenje magije na razne načine dopunjeno atraktivnim jednopoteznim rješavanjem protivnika, kao i mogućnošću trčanja po glavama veće skupine protivnika. Ipak, sveopći kaos koji se pojavljuje oko Princa



PREKRASNO
Eksterijeri i interijeri
izgledaju jako
dobro. Anvil je u
punoj snazi.

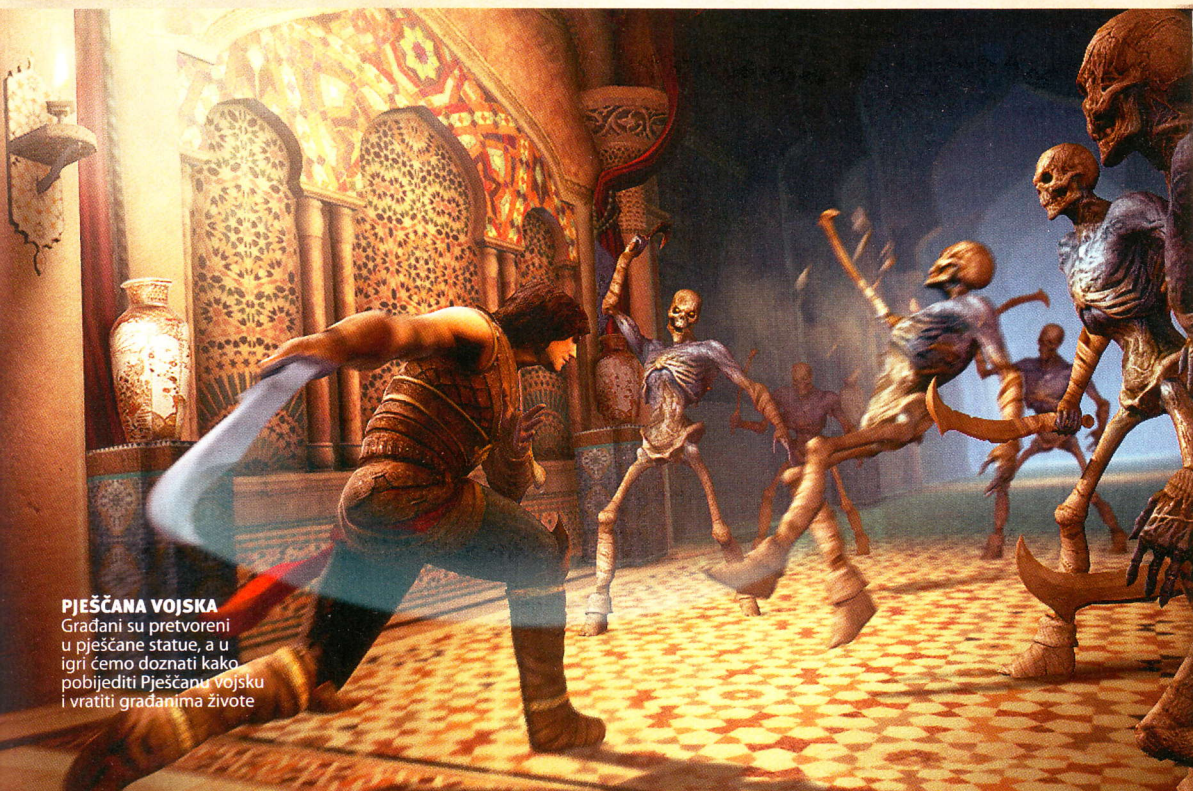
e Forgotten Sands

POVRATAK

Nakon duljeg izbjivanja
u serijal se vraća glumac
vrlo poznatoga glasa Yuri
Lowenthal koji je podario
Princu glas u SOT-u



u masivnim prizorima borbe
djeluje kontrolirano te na prvi
pogled izgleda kao da se Malik i
sam dobro snalazi s napadačima.
Uzurpatori uskoro bivaju pregaženi
pod naletom začarane vojske
pješčanih ratnika koje je Malik
zazvao koristeći magiju čije krajnje
učinke i ne zna najbolje. Na kraju
se ispostavlja da je cijena pobjede
poprilično visoka jer Pješčana
vojska zauzima duše Malikovih
sugrađana ostavljajući ih u obliku
pješčanih statua. E to je već nešto,
to je prava situacija u kojoj će Princ
pokazati sve svoje stare, ali i nove
spособnosti koje su mu podarili
autori iz Ubisoft Montreala.



PJEŠČANA VOJSKA

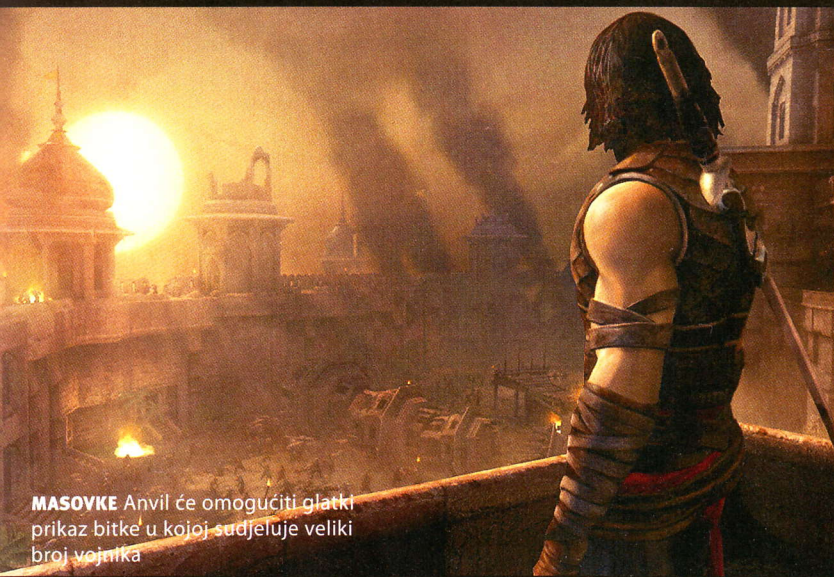
Gradani su pretvoreni u pješčane statue, a u igri ćemo doznati kako pobijediti Pješčanu vojsku i vratiti građanima živote

—Cilj nam je bio stvoriti tijekom igranja dobru ravnotežu između velikih misterioznih prostora koji igrača potiču na istraživanje te kraćih i bržih dionica prožetih intenzivnom akcijom—

JEAN-CHRISTOPHE GUYOT, CREATIVE DIRECTOR



REWIND Svaku grešku u koracima koju napravimo moći ćemo ispraviti spasonosnim premotavanjem dok god na raspolaganju imamo plave orbove



MASOVKE Anvil će omogućiti glatki prikaz bitke u kojoj sudjeluje veliki broj vojnika

BAŠ ZGODNO

Zanimljivo arhitektonsko rješenje koje prska vodu na svakoga tko se šeće unutrašnjošću Malikova dvorca. O hektolitrima vode usred pustinje nećemo niti započinjati. Voda je tu kako bi se Princ koristio svojom novom moći smrzavanja i mogao kretati naokolo.



KOCKICA LEDA, ANYONE?

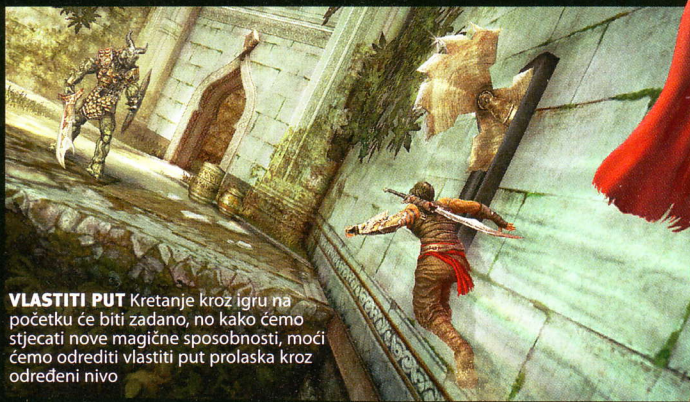
Najveća novost koju ističu i sami autori, i koju su pozorno prezentirali, jest kontrola prirodnih elemenata. Kontrola se izvodi tako da se promjene na elementima vrše zadanom tipkom, a moguće ih je primjenjivati u

svakom trenutku. Promjena na određenom elementu traje onoliko dugo koliko ćemo držati pritisnutu zadanu tipku, no da sve ne bi bilo tako

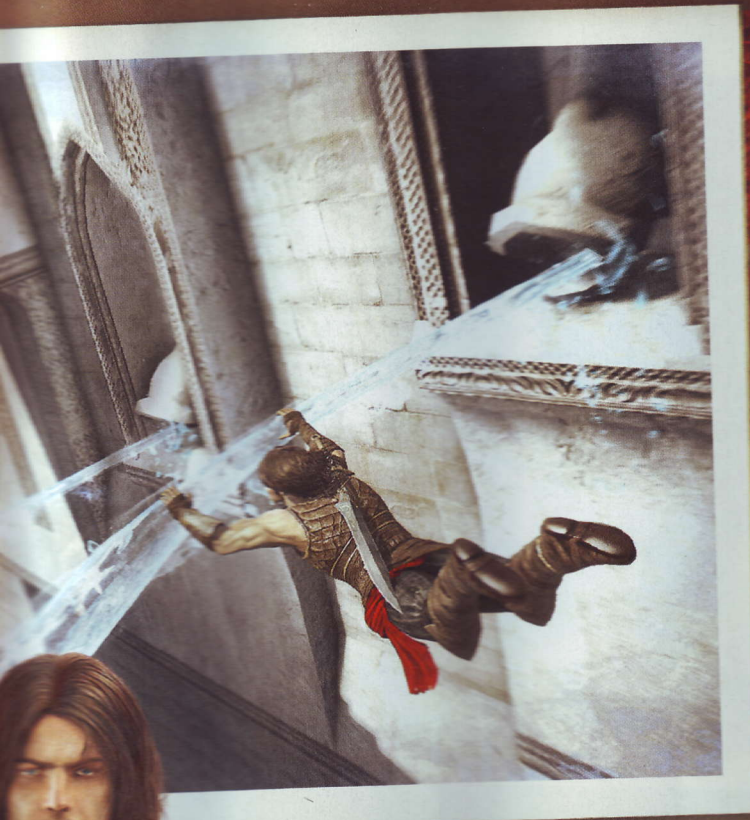
WII I DS

IZDANJA ZA WII, a posebno za DS bit će potpuno zasebne i drukčije igre koje će samo koristiti isti naslov. Više o specifičnostima Wii inačice, nego o različitostima u odnosu na X360/PS3/PC inačicu, progovorio je Yanick Piche, glavni dizajner iz Ubisofta Quebeca. O priči nismo zasad saznali ništa osim toga da će Princ na početku igre biti bačen u kolabirajući grad, a kako i zašto je tamo dospio, saznat ćemo napredovanjem kroz igru. Od važnijih razlika doznali smo kako je u ovoj igri Princ izgubio svoj bodež a time i mogućnost "premotavanja" vremena unatrag, no dobio je duha kao pratitelja koji će upozoravati na specifičnosti okruženja i načine svladavanja prepreka, što će biti osobito zgodno i korisno

kad ulogu duha preuzme drugi igrač u implementiranom kooperativnom modu, i stekao je moći nad pijeskom. Napredovanjem kroz igru naučit ćemo koristiti ukupno tri moći iskoristive za kretanje i borbu, a to su prsten, stup i sfera. Prsten služi za penjanje, stup prenosi Princa na viša područja, a sfera služi za skakanje i kao štit u slučaju pada. U borbi prsten onemogućava protivnika da se miče, stup ga baca u zrak kad stane na određeno mjesto, a sfera služi Princu kao štit.



VLASTITI PUT Kretanje kroz igru na početku će biti zadano, no kako ćemo stjecati nove magične sposobnosti, moći ćemo odrediti vlastiti put prolaska kroz određeni nivo



SFERA Pojavljuje se u inačici za Wii i dobro će doći za skokove na teško dohvatljive platforme, ali i kao zaštita u slučaju pada



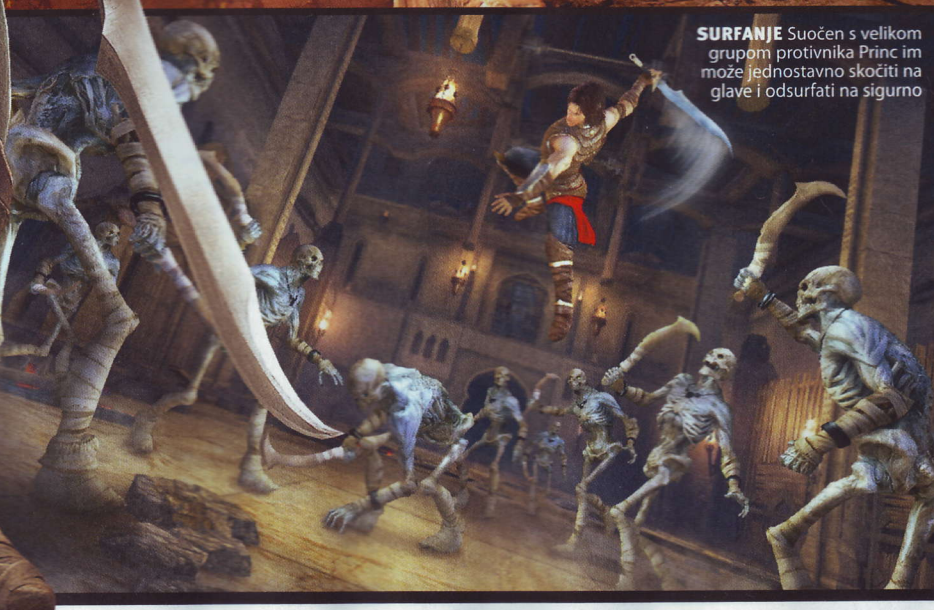
jednostavno, ubačeno je uobičajeno ograničenje u vidu mjerne trake koja pokazuje koliko je još ostalo vremena na raspolaganju za korištenje magije. Riječ je o dobro poznatom mehanizmu koji smo zadnji put mogli vidjeti u prošlomjesečnom God of Waru III. Kad se energija u mjerniku potroši, nestaje i magija, no moguće ju je uključivati

— The Forgotten Sands poslužit će za kvalitetno popunjavanje 7-godišnje praznine između događaja u Sands of Timeu i Warrior Withinu —

JEAN-CHRISTOPHE GUYOT, CREATIVE DIRECTOR



MAŠTOVITO Oružja i magija nisu jedini način na koji je moguće riješiti se protivnika



SURFANJE Suočen s velikom grupom protivnika Princ im može jednostavno skočiti na glave i odsurfati na sigurno

UPRAVLJANJE ELEMENTIMA

VELIKU I VAŽNU ULOGU u igri imat će nova Prinčeva mogućnost kontrole prirodnih elemenata (voda, vatra, zrak, zemlja). Kontrola elementima trebala bi mu poslužiti uglavnom za svladavanje teških prepreka u okolišu koje snagom mišića i spretnošću ne bi bilo moguće prijeći, ali i za rješavanje mozgalica kojih bi po riječima autora trebalo biti, što nas posebno veseli. U demonstraciji koju smo imali prilike vidjeti, autori su se fokusirali na prikazivanje kontrole nad vodom, što preciznije znači da je Princ stekao mogućnost trenutačnog smrzavanja i otapanja tekuće vode. Tako će mu vodopadi i razni drugi oblici tekuće vode, koju je njegov brat misterioznim načinom obilno proveo svuda po svojoj palači sagrađenoj usred užarenog pustinjskog pijeska, poslužiti za atraktivno i maštovito kretanje okolišem. Veseli nas što će kontrola elemenata od igrača zahtijevati i povremeno taktiziranje i spretno, vremenski prilagođeno korištenje novostečenih sposobnosti.

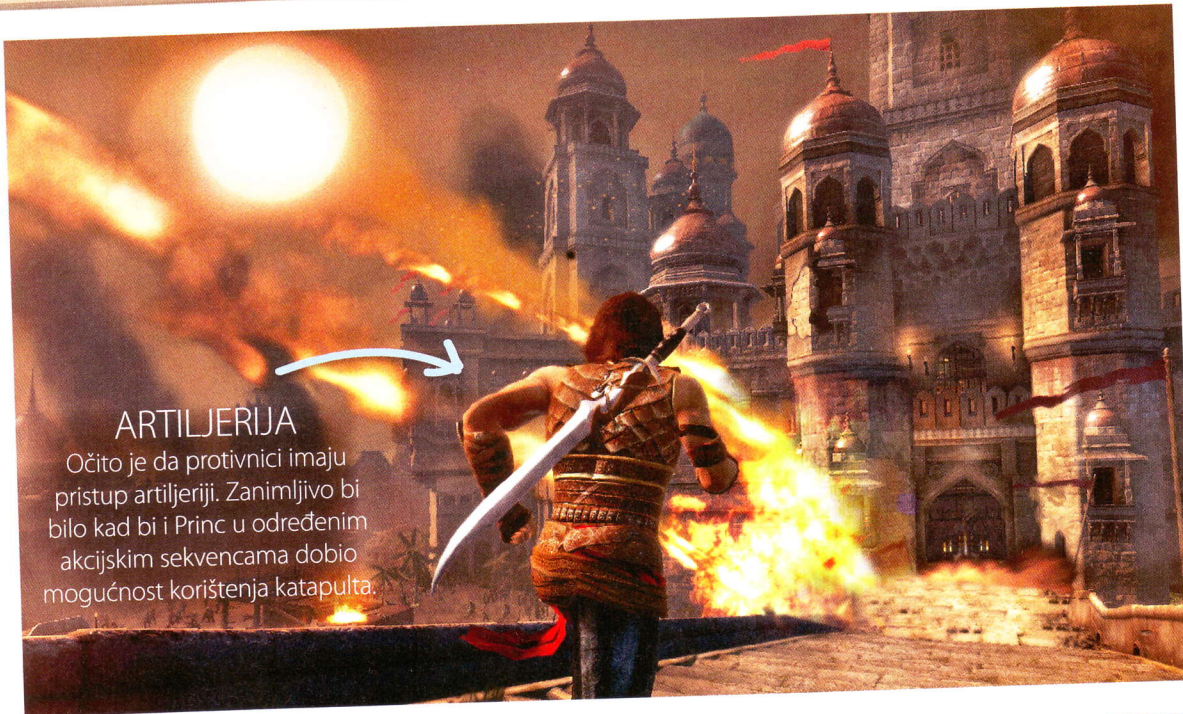


AVANTURA Ponekad će biti potrebno preusmjeriti tok vode, a prije toga pronaći i prekidne, odnosno poluge koje služe preusmjeravanju

i isključivati u kratkim vremenskim razmacima i tako uravnotežiti potrošnju, a i sama od sebe će se relativno brzo popuniti čim pustimo tipku omogućivši nam tako daljnje korištenje.

MAGIČNA AKCIJA

Osim korištenja moći za kretanje okruženjem, Princ će moći koristiti posebne moći i u borbi, pa će tako njegov štit izbacivati valove energije koji će oboriti okolne protivnike s nogu ili će se moći brzo zatrti, što je korisno za brz prijelaz preko prostorije uz uništavanje manjih protivnika koji se nađu na putu, baš kao što se može iskoristiti i za prijelaz preko manjih otvorenih prepreka uz koje ne postoje nikakvi drugi interaktivni dijelovi koji bi omogućili kretanje. Time demonstracija primjene magije u borbi nije završena



ARTILJERIJA

Očito je da protivnici imaju pristup artiljeriji. Zanimljivo bi bilo kad bi i Princ u određenim akcijskim sekvencama dobio mogućnost korištenja katapulta.

budući da smo još mogli čuti kako će biti moguće pojačati djelovanje oklopa čarolijom kamenog oklopa, naknadnim poboljšavanjem štita razbacati i uništiti protivnike tornado napadom ili izbacivati zaleđene zrake iz mača ledenom čarolijom. Sve navedene Prinčeve sposobnosti mogli smo vidjeti na djelu protiv kosturolikih protivnika oboružanih mačem i štitom, čarobnjaka koji su prizivali najslabije protivnike, no činili su to kontinuirano sve dok nisu svladani, te grmalja naoružanog bodljikavom toljagom protiv kojeg je palilo samo brzo izmicanje, osobito imajući na umu da u ovoj igri Princ nema mogućnost

— U dizajnu igre i nivoa vraćamo se korijenima pokušavajući dočarati poznatu atmosferu arapskih noći —

DAVID DESCHENS, LEVEL DESIGN MANAGER

blokiranja udaraca. Nije nas previše iznenadila vijest kako će se sve čarolije napretkom kroz igru i zarađivanjem experience bodova moći unaprijediti, jednako kao što logično zvuči obvezno trošenje skupljenih plavih orbova da bi se čarolije uopće mogle koristiti.

Plavi orbovi koristit će se i za vraćanje posljednjeg poteza koji je prouzročio Prinčevu pogibiju ili nam se jednostavno nije svidio njegov krajnji

RECIKLAŽA? Ovo djeluje baš kao prizor iz posljednjeg Assassin's Creeda (isti proizvođač) u kojem Ezio kroz seriju akrobatskih skokova naganja stražare u bijegu

učinak, no kad nestanu orbovi, "premotavanja" više nema i Princ će, za razliku od prošle igre u kojoj je Elika uvijek pravovremeno pružila ruku spasa, moći zaista poginuti, a onda slijedi povratak na checkpoint.

MRAČNO ALI LIJEPO

Za kraj ćemo malo prozboriti i o tehničkoj strani igre iako nam je zapravo najviše krivo što nismo imali mogućnost

CLASSIC GAMEPLAY

AUTORI SE ČINE posebno zadovoljni zbog toga jer su novu igru uspjeli napraviti tako da predstavlja klasično gameplay iskustvo kojim se dičila svaka igra iz serijala The Sands of Time. Mi smo pak posebno zadovoljni zbog toga jer se s radošću sjećamo kako je taj gameplay obilovao mozgalicama raznih profila, a autori obećavaju da ćemo ponovo osjetiti isto takvo iskustvo, prilično rijetko u većini današnjih igara. Zašto je tome tako? Pa zato što mozgalice zahtijevaju iznimno puno posla, pažljivi dizajn nivoa, odličnu kameru i precizne kontrole, te maštu koja će uopće omogućiti nastanak nekog zanimljivog problema čije će rješenje u konačnici biti dohvatljivo svakom igraču koji se prihvati igranja. Dakle, The Forgotten Sands imat će sličan pristup kretanju kroz okoliš, koji u Ubisoftu vole nazivati "filozofija sobe". U takvom konceptu nivoa kretanje od jedne do druge točke predstavlja posebnu zagonetku koju igrač mora riješiti pomoću resursa koji mu u tom trenutku stoje na raspolaganju. Autori su zasigurno uspjeli dobro uravnotežiti svaki nivo i omogućiti prijelaz svake prepreke u određenom trenutku igre baš s oruđima, oružjima i moćima kojima Princ tada raspolaže, ma koliko se to možda činilo teško ili neizvedivo. Ključ rješavanja problema leži u strpljivosti, istraživanju i pažljivom promatranju okoline u kojoj se Princ nalazi, pa bi nakon određenog vremena i nekoliko pokušaja rješenje trebalo postati očito. Mogućnost nadogradnje Prinčevih magija, oružja i sposobnosti autori

naglašavaju kao vrlo važan segment igre kojem su puno pažnje posvetili posebno u Wii inačici omogućivši tako gotovo nastanak igre unutar igre. Upravo takvom dizajnu cijele igre značajno je pripomogao interno razvijeni grafički pokretač korišten za izradu oba Assassin's Creeda, omogućivši dizajnerima nivoa stvaranje prostranih interijera i eksterijera u kojima igrač početno i neće imati drugih opcija nego da zastane, pažljivo prouči cijeli prostor i sve moguće aspekte kretanja kroz njega. Najzanimljiviji detalj o kojem se govori vrlo malo, i u odnosu na koji možemo tek pretpostavljati kako će se koristiti u kretanju kroz okoliš jest mogućnost kontrole vremena. I dok smo o kontroli prirodnih elemenata već prilično toga doznali, a o kontroli vode i vidjeli, kontrola vremena ostaje tajna koju ćemo razriješiti tek kad dobijemo igru. Jasno, lako je pretpostaviti da će Princ moći usporiti ili ubrzati vrijeme ne bi li riješio određeni problem, no zasad ostaje maglovito hoće li kontrolu vremena biti moguće kombinirati s kontrolom prirodnih elemenata, te hoće li kontrolu prirodnih elemenata biti moguće kombinirati između sebe.



VODA, VATRA, ZEMLJA, ZRAK, VRIJEME Pomoću magije, prirodni elementi (u ovom slučaju voda) će poslužiti za prelazak inače neprelaznih prepreka



BOSSOVI

Kao i uvijek, bit će potrebna doza strpljenja i koncentracije dok se ne uoče pukotine između dvaju napada



LIJEPO I U SD-U
Inačica za Wii imat će razumljivo lošiju grafiku, ali i dalje vrhunsku za tu konzolu te nešto drukčiji pristup korištenju magičnih moći

PRINCE OF PERSIA SAGA

U SPOMEN NA SVE duge sate nerazrijeđene zabave koje nam je nezaboravni Princ u svojim avanturama iz 1001 noći dosad priuštio, odlučili smo u njegovu čast i slavu pobrojati vam ih po godinama kako su nam dolazile, ne uzimajući u obzir platformu kojoj su namijenjene te činjenicu kako je veliki broj od navedenih igara obuhvatio multiplatformska izdanja. Dakle, poželite li krenuti od početka, morat ćete se vratiti čak u 1989. godinu i putovanje može početi: Prince of Persia (1989.), Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame (1993.), Prince of Persia 3D aka Arabian Nights (1999.), Prince of Persia: Harem adventures (2003.), Prince of Persia: The Sands of Time (2003.), Prince of Persia: Warrior Within (2004.), Prince of Persia: The Two Thrones (2005.), Prince of Persia Revelations (2005.), Battles of Prince of Persia (2005.), Prince of Persia Trilogy (2006.), Prince of Persia Triple Pack (2007.), Prince of Persia Rival Swords (2007.), Prince of Persia Classic (2008.), Prince of Persia (2008.), Prince of Persia: The Fallen King (2008.), Prince of Persia Epilogue (2009.), Prince of Persia Quiz (2009.).

isprobati igru i dati ocjenu o kontrolama koje su u ovakvoj igri ključne. Kamera djeluje mrvicu nemirno iako se trudi prikazati akciju filmično i dinamično, kako bi se postigao najbolji mogući efekt. Je li je moguće korigirati stickovima, zasad nam nije poznato. Što se tiče izgleda, dovoljno je reći da je igra građena pomoću poznatog internog Ubisoftova grafičkog pokretača nazvanog Anvil, izrađenog za potrebe Assassin's Creeda, tako da možete zamisliti nivo grafičke kvalitete koji nas očekuje u igri. Bez obzira na to što su dostupne informacije ipak prilično šture za ovakvu igru, vjerujemo da možemo hrabro ustvrditi kako će igra biti dobra nadopuna slavne sage o Prinčevim doživljajima. Dakle, ako ste i dosad voljeli Princa, TFS daje razloga za nastavak ljubavi, a ako dosad niste isprobali baš nijednu od prethodnih sedamnaest igara, evo dobre prilike.

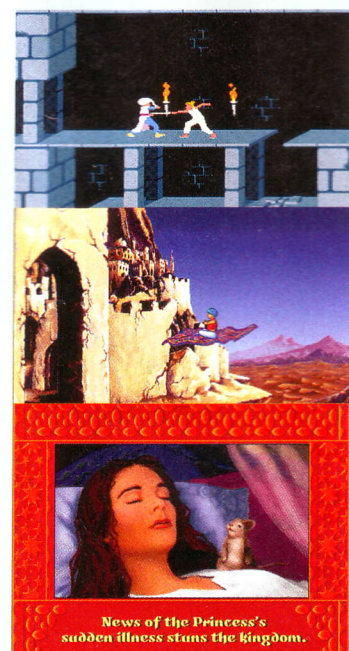
Tomislav Tomašić

— Priča u svojim osnovama slijedi doživljaje Princa u napadnutom kraljevstvu njegova brata Malika koji će napadače zaustaviti uporabom rizične magije njemu nepoznate krajnje snage —

CERI YOUNG, SCRIPT WRITER



NEMA BLOKADE Obrana će biti nešto drukčija s obzirom na to da blokade nema, ali zato ima brze promjene pozicije i obrambenog skoka preko protivnika



News of the Princess's sudden illness stuns the kingdom.

KORIJENI Ovako je to izgledalo u prve dvije epizode igre



PROTIVNICI Ako će grafički izgledati lošije, ne znači da će protivnici na inačici za Wii biti manje interesantni ili izazovni



Ninja Theory ipak nije išao u krajnost pokušavši reinkarnirati Kinu u doba dinastije Tang, nego nastoje probuditi naš interes smještanjem radnje u nuklearnom apokalipsom poharane Sjedinjene Države. Ako ste gledali film I'm a Legend, možete otprilike imati viziju svijeta u kojem se radnja odvija, s time da su preživjeli stanovnici pali na još niže civilizacijske grane, te da je priroda u većoj mjeri preuzela kontrolu nad civilizacijskim postignućima.

Nova poslastica autora Heavenly Sworda

Enslaved: Odyssey to the West

IZLAZI JESEN 2010. IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ NINJA THEORY IZDAVAČ NAMCO
BANDAI PLATFORME PS3 / X360

Istočnjačka kultura na zapadnjački način po n-ti put. Nadamo se najboljem.

PUTOVANJE NA ZAPAD je jedno od četiri velika klasična djela kineske literature, s kompleksnom radnjom avanturističkog romana, djela namijenjenog širenju duhovnog nauka i alegorije o putovanju običnog čovjeka prema prosvjetljenju. Djelo je nastalo prije četiri stoljeća, no kao što je slučaj s brojnim klasičnim književnim djelima, njihova tematika je bezvremenska, prilagodljiva i uvijek aktualna, pa ju je lako ubaciti u bilo koje razdoblje, bez obzira na to radi li se o prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti potkovanoj stvarnim događajima ili fikcijom. Tako je i pomalo ekscentrični studio Ninja

Theory, poznat najviše po Heavenly Swordu, iskoristio Putovanje na Zapad, u zapadnjačkoj literaturi poznato i pod nazivom Monkey, kao podlogu za radnju svojeg novog velikog projekta koji će izdati pod značkom Namco Bandaija. **Tomislav Tomašić**

FACT TABLICA

- klasično djelo kineske književnosti služi kao predložak
- egzotičan svijet budi se nakon apokalipse
- dva interesantna i po sposobnostima dijametralno suprotna lika
- sveprisutna akcija uz naglašeni element snalaženja u prostoru
- intenzivna borba za preživljavanje

LET ME BE

Enslaved će igrača staviti u ulogu Monkeyja, žilavog preživjelog usamljenika koji ne želi pokleknuti u borbi s ostalim strojevima zaostalima iz prošlih ratova, koji na žalost rijetkih ljudi ne mogu shvatiti da neprijatelji zbog kojih su stvoreni više nisu prijatelji. Nekako nam na pamet padaju kadrovi iz posljednjeg Terminatora u kojem strojevi naokolo vode ljude i trpaju ih u ogromne zatvore, jer se Monkey upravo tako zatječe zarobljen u jednom od automatiziranih lovaca na ljude. Radi li se ovdje o nemuštoj kradi scenarija reći će odvjetnici koji štite Terminatorovu skriptu. No vratimo se mi Monkeyju kojem je na pameti jedino sloboda pa tako i ne sanja da će ga uspješan bijeg iz zatvora uz pomoć čudne zatvorenice Trip ubaciti u još veće nevolje. A samo je htio preživjeti i biti ostavljen na miru...





Trip je za razliku od snažnog Monkeyja potkovana mehaničkim i elektroničkim znanjem kojim se bori protiv robota, no svjesna je kako joj inteligencija neće biti dovoljna da sama uspije u povratku kući. Zbog toga ženskom dovitljivošću smišlja plan koji uključuje izradu elektroničke eksplozivne vrpce za glavu koja Monkeyja sprječava u bijegu od Trip i prisiljava ga da se pokori njezinim naredbama.

AKTIVNA KOEGZISTENCIJA

Imajući na umu kako su se upoznali i kako je njihov odnos zasnovan na Monkeyjevoj podčinjenosti, jasno je kako između njega i Trip nije moglo nastati neko veliko prijateljstvo. Tameem Antoniades iz Ninja Theoryja dodatno naglašava kako je odnos Trip i Monkeyja napet do krajnjih granica, što su maksimalno pokušali prenijeti u igru. To će se osobito vidjeti u Monkeyjevim neprijateljskim reakcijama u svakoj situaciji u kojoj će biti prisiljen pomoći Trip (pri prijelazu prepreka ili bijegu od robota), kad će činiti sve što mu padne na pamet kako bi se Trip osjećala što neugodnije.



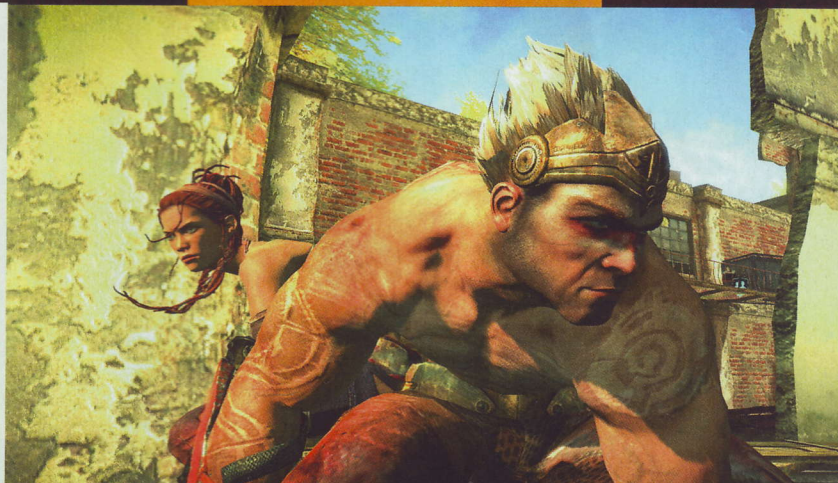
Bez obzira na međusobnu netrpeljivost, Monkey i Trip morat će naučiti zajednički funkcionirati ne bi li se probili kroz divljinu napućenu neprijateljskim strojevima koji prvo pucaju, a eventualna pitanja ostavljaju za kasnije. Iz dosad poznatoga da se naslutiti kako će Monkey moći koristiti sposobnosti koje ima Trip, te joj čak izdavati jednostavne naredbe koje će uključivati primjerice izazivanje sitnih diverzija za odvlačenje pozornosti. U svojoj osnovi Enslaved bi trebao biti zanimljiva kombinacija akroatskog prolaska nivoima, borbe s protivnicima i metodičkog istraživanja prostora u kojem se likovi u određenom trenutku nalaze.

BEZ POVRATKA

NAGLASAK NA NOVIM STVARIMA



Imajući na umu da je Ninja Theory autor Heavenly Sworda, neki bi se mogli ponadati da će dobiti klasičan akcijski naslov s minuciozno razrađenim sustavom borbe i otvorenim arenama za borbu koje će se izmjenjivati u pravilnim vremenskim razmacima, a čiji bi uspješan prolazak označavao napredak u igri. Da ipak neće biti tako, bez okolišanja potvrđuju iz Ninja Theoryja.



Tameem Antoniades ističe kako su na kreiranje borbenog sustava s detaljno razrađenim kombinacijama udaraca i mogućnošću plasiranja specijalnih udaraca utrošili mjesec dana završavajući Heavenly Sword, da bi se završilo na ne baš poticajnom feed-backu korisnika, kako je taj elaborirani sustav borbe zapravo slabo korišten, te da se većina igrača koristila tek osnovnim boričkim mehanikama. Zbog toga su se u Enslavedu odlučili na potpuno drugačiji pristup želeći igri dodati taktiku, a ne mehaničku dubinu.



Već je iz prethodnih dijelova teksta i najava Tameema Antoniadesa jasno kako će strateški pristup okruženju u kojem se nalaze Monkey i Trip biti važniji od akcije koja (ne)će uslijediti. Možda je najbolji primjer za to korištenje Tripinih sposobnosti za izradu neke vrste automatiziranog letećeg izviđača skopanog od dijelova stare nadzorne kamere potpomognute lebdjelicom, kako bi na kraju nastao Dragonfly, uređaj bez kojeg bi kretanje po okolišu prepunom prirodnih i umjetnih prepreka bilo nemoguće.



Dragonfly će nakon izviđanja naznačiti primarne točke u okruženju označavajući prolaze u sljedeći dio trenutačnog okruženja ili putove čijim korištenjem bi bilo najlakše svladati određenu prepreku. Izviđanje teritorija kojim slijedi prolaz nije važno samo zbog stjecanja uvida u prepreke i mogućnost njihova svladavanja, nego i zbog ranog otkrivanja nadzornih robota koji se nalaze razasuti uokolo.

APOKALIPTIČAN ALI LIJEP I MAŠTOVIT SVIJET



SNEAKY BASTARDS



Iako ruševni neboderi prošarani divljom vegetacijom nisu dosad neviđeni, bitno je da je Ninja Theory uspio prikazati i takvo okruženje na zanimljiv i vizualno atraktivan način. Doduše, slušajući Antoniadesa kako raspreda o desetak različitih nijansi hrđe, nismo niti sumnjali da će grafički segment igre biti manje razrađen od ostatka igre. Slijedom navedenog, iz dostupnih materijala vidljivo je da su likovi, bilo ljudski, bilo mehanički, veliki, detaljni i u svojim reakcijama otkrivaju karakter i unutaranju prirodu. Roboti su tako prepuni žica, vijaka, zupčanih i sitnih svjetala koja zamjenjuju oči.



DOĐI MI POD PROZOR



Monkey i Trip s obzirom na razinu svoje opremljenosti moraju izbjegavati otvorene sukobe i područja u kojima su pomoću Dragonflya otkrili masovnu prisutnost robota. Kako se igra ipak ne bi pretvorila u "šuljaonicu", Ninja Theory pobrinuo se da borbu bude teško ili nemoguće izbjeći. Za uspješno svladavanje protivnika (osobito velikih i teško naoružanih) Monkey i Trip morat će smisliti način kako im se neopaženo približiti prije nego strojevi postanu svjesni njihove prisutnosti, i tada ih na brzinu onesposobiti. Za takvu mehaniku igranja autori su morali omogućiti korištenje zaklona uz čiju će pomoć borba ponekad završiti i prije nego što se stvarno razvije.



Kao posebna poslastica istaknuta je mogućnost sakaćenja robota i prikupljanja njihova teškog naoružanja za naknadnu uporabu. Imajući na umu Tripine inženjersko-mehaničarske sposobnosti, možemo se nadati i nekom usputnom sastavljanju poboljšanih ili pojačanih oružja, no o tome nemamo službene potvrde, nego nam se to jednostavno čini kao dobra ideja. Hoće li Monkey i Trip za stalno zadržati stečene trofeje, nismo doznali, no nekako se, kad se pogleda cjelokupni koncept igre, ne čini da će biti tako, nego će uporaba topova i sličnih igračaka biti ograničenog opsega i trajanja.

Ninja Theory nije htio uspjeh igre prepustiti isključivo svojoj kreativnosti, pa su se za važne segmente kao što su režija, scenarij i glasovna gluma, odlučili angažirati dosta poznatu ekipu. Tako je za izradu scenarija angažiran Alex Garland, engleski pisac i filmski producent, najpoznatiji po scenariju za hvaljeni film "28 dana poslije", čija tema ima neke poveznice i s pričom Enslaveda. Osim njega, za izradu glazbenih dionica zadužen je Nitin Sawhney, poznati indijsko-engleski muzičar, kompozitor i producent. Od široj publici poznatih lica tu je svakako i Andy Serkis kojeg je svijet najviše zapamtio po interpretaciji Goluma u Gospodaru prstenova, a koji u igri nastupa u ulozi Monkeyja. Andyjevo sudjelovanje zapravo i nije toliko iznenađujuće znamo li da je već radio s Ninja Theoryjem kao ko-režiser CGV sekvenci koje su povezivale priču Heavenly Swords. Na kraju, ali ne manje važna dolazi Lindsey Shaw poznata iz TV-serije "10 Things I Hate About You". Iako je jasno da zvjezdana ekipa ne može biti jamac krajnjeg uspjeha, slažemo se da kvaliteta rijetko kad može naškoditi.



Iako su autori igre najavili kako će Monkey moći izdavati jednostavne naredbe Trip, otkrivši nam tako tko će igrati glavnu ulogu u igri, nas ipak golica mogućnost klasičnog igranja i s likom Trip. Kako je Antoniadēs **zakopčan do vrata** glede detalja koji on sam unaprijed nije namjeravao iznijeti, tako i ova mogućnost ostaje tek na razini spekulacije. Ipak, imajući na umu prevladavajuće trendove u suvremenim igrama, vrlo je vjerojatno da će biti moguće odigrati s Trip neku kraću dionicu igre, ili će barem biti ponudena kao alternativni igrivi lik nakon prvog uspješnog prolaska kroz igru.

ME BOSS, YOU SLAVE

Zanimljivo će biti vidjeti kolika će biti razina inteligencije robota koji napućuju Monkeyjev svijet i kolika će biti ostvariva razina interakcije s njima, ako je uopće bude izvan borbe. Zasad nismo doznali ništa o tome hoće li u igri postojati klasičan koncept bossova koji će zaokruživati pojedinu cjelinu igre, ili će jednostavno biti jačih slabijih robota, pa će se trebati prilagoditi onome na kojeg naletimo. Ono što znamo jest da će jedan od protivnika biti interesantni gmalj nazvan popularno Berserker, koji umjesto šaka i stopala ima kugle koje izbacuje na lancima.



FOTO FINIŠ

Ako ste ikad vidjeli kako izgleda Tameem Antoniadēs u elementu, vjerojatno možete pretpostaviti kakav se luckasti moždani sklop krije iza takve donekle ekscentrične vanjšine, a upravo takva vanjšina, po onome što smo vidjeli i čuli u nekoliko naših razgovora, dobro ocrtava karakter cijelog studija Ninja Theory. Budući da o igri zasad znamo prilično malo ključnih detalja, možemo tek kontemplirati o tome kako je kreativna energija ekipe koja je potpisala Heavenly Sword i Kung Fu Chaos dovoljno snažna da proizvede kvalitetnu igru koja će na neki način uspjeti skrenuti pozornost na sebe u moru sličnih akcijsko-avanturističkih naslova upitne kvalitete, kojima nas izdavači nemilice zatrpavaju svake godine. U optimističnijoj varijanti nadamo se igri koja će dizajnom nadmašiti Heavenly Sword a u igrivosti donijeti nekoliko novih ideja u žanru. To već zvuči kao apsolutni hit, zar ne?

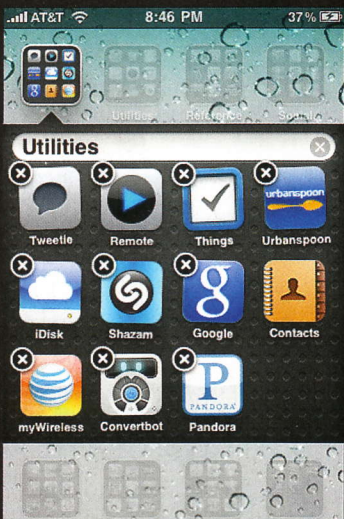


Insider

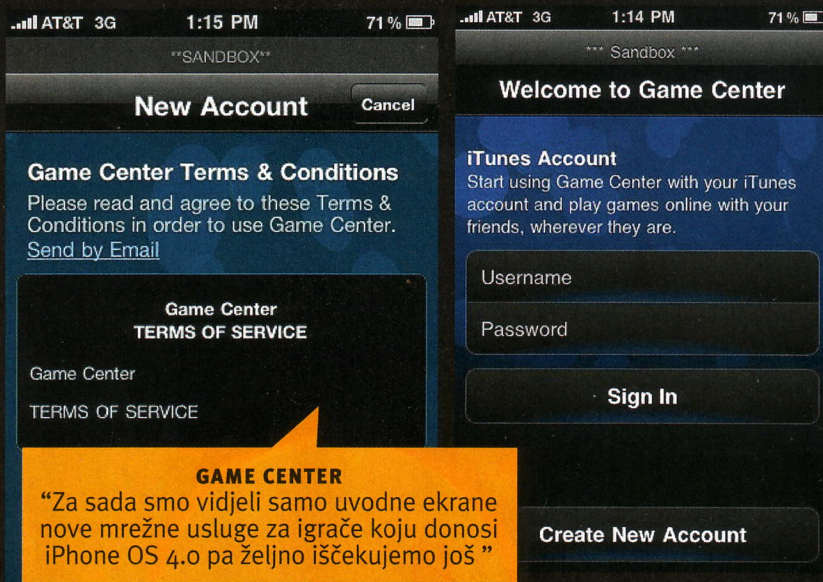
Igre, hardver, izdavači, online, korporativna događanja, top liste i sve što ima ikakve veze sa svijetom gaminga.



iPad u prodaji a iPhone OS 4 u pripremi



NOVO SUČELJE
"Iako se ključni elementi nisu mijenjali, mogućnost promjene pozadina i organizacije ikona osvježiti će izgled naših iPhonea"



GAME CENTER
"Za sada smo vidjeli samo uvodne ekrane nove mrežne usluge za igrače koju donosi iPhone OS 4.0 pa željno iščekujemo još"

iRevolucija

Apple je u travnju napravio iskorak na području mobilne digitalne tehnologije na čak dva područja: u prodaju je stiglo dugo očekivano tablet računalo iPad te je predstavljen novi operativni sustav za iPhone - OS 4. Oboje će utjecati na način naše interakcije s mobilnim uređajima, ali, a što je nama posebno važno, i na to kako se na njima igramo.

IPAD, TABLET RAČUNALO kojim bi Apple mogao napraviti jednaki utjecaj na svijet prijenosnih računala kao što je to učinio iPhoneom na svijet mobilne telefonije, stigao je u prodaju 3. travnja i odmah počeo obarati rekorde. Procjene se kreću od 600.000 do 700.000 komada u prvom vikendu, a radi se samo o Americi. U čemu je stvar? Detalje ćemo vam prenijeti kad i službeno stigne u Hrvatsku te kad ga i sami budete mogli kupiti, no uređaj je to koji u svakom slučaju čini mnoge svakodnevne stvari dostupnijima i ugodnijima na neobičan način.



REAL RACING HD
Jedna od prvih simulacija vožnje za iPad nije sadržajem osvežena, ali izgleda mnogo bolje od iPhone verzije

PRIČAJ MI O IGRAMA

No dosta o tome - kakav je za igranje? Na temelju vrlo kratkog iskustva (kad na njemu provedemo više vremena, o tome ćete saznati na www.gameplay.hr) možemo reći da su iPad igre koje su kvalitetno prilagođene velikom ekranu i specifičnostima kontrole zaista vrhunski ugodne i zabavne. U većini slučajeva trenutačno se radi o prerađenim verzijama iPhone naslova, no brojne kompanije punom parom rade i na originalnim iPad igrama koje bi uskoro mogle svoje prikaze naći na stranicama GamePlaya. Ukratko, kao nova platforma iPad je prije svega namijenjen konzumaciji digitalnog multimedijskog sadržaja, a igre su, kao najzahtjevniji oblik takvog sadržaja, sasvim sigurno nešto što ćemo na njemu često i obilno konzumirati.

Sve snažnija podrška

Apple, svakako, računa na igre kao važan dio ponude sadržaja svoje digitalne trgovine AppStore, baš kao što su i do sada bile bitan izvor zarade kreatorima softvera za iPhone. Upravo zato je jedan od značajnih noviteta koje donosi novi operativni sustav iPhone OS 4.0 fokusiran na igre. Sustav o čijim najvažnijim elementima čitajte u posebnom okviru najavljen je 8. travnja, na naše iPhone stiže u ljeto, a na iPade tijekom jeseni. Za nas kao igrače

iRevolucija

Kada u Hrvatskoj?

U TRENUTKU PISANJA ovog teksta još ne postoji službena informacija o tome kada će iPad biti moguće kupiti u Hrvatskoj - kao što ne postoji informacija o tome kada stiže novi model iPhonea. A on dolazi, sasvim sigurno, jer u razvojnim alatima za iPhone OS 4.0 programeri su pronašli sustave upravljanja novim hardverskim elementima, na primjer kamerom okrenutom prema korisniku - koju sadašnji modeli nemaju. iPod će krajem travnja biti dostupan u nekim europskim državama, dok za Hrvatsku još nije potvrđen, a novi OS dolazi na ljeto - najvjerojatnije u isto vrijeme na sve iPhone uređaje na svijetu.

najvažniji novitet koji donosi svakako je Game Center - posebna mrežna usluga namijenjena povezivanju igrača i zajedničkom igranju, uspoređivanju osvojenih bodova i slično. Appleov uzor su očito Xbox Live, WiiConnect24 i PlayStation Network, a kompanije koje su do sada već ponudile nekoliko sličnih usluga za iPhone (Plus+, Crystal, Open Feint) najvjerojatnije će se morati povući iz tog područja.



20 **The Witcher 2: Assassins of Kings**



22 **Gears of War 3**



23 **XCOM**

iRevolucija

SEDAM KLJUČNIH ELEMENATA KOJE UNAPRJEĐUJE IPHONE OS 4

1. Multitasking

Odsad će i aplikacije koje nije kreirao Apple moći raditi u pozadini. Posebno je zanimljiva mogućnost da u pozadini (i dok je telefon zaključan) rade aplikacije VOIP, na primjer Skype.

2. Game Center

Svojevrsna socijalna mreža fokusirana na igranje i nuditi će ljestvice postignutih rezultata, podršku za mrežno igranje, pa čak i praćenje i uspoređivanje postignuća u igrama (kada i ako standard za tako nešto bude implementiran).

3. iAd

Standard za uključivanje interaktivnih oglasa u sve aplikacije mogao bi značiti da će programi koji uključuju oglase koštati manje krajnjeg korisnika - ili će dodatni profit od oglašavanja pokupiti proizvođači softvera. I Apple, naravno.

4. Organizacija ekrana

Vlasnici iPhonea znaju koliko se brzo njegovi ekrani pune ikonama, pa je podrška za njihovu organizaciju dobrodošla - a rješenje rezultira jednostavnim i preglednim sistemom te konačno nudi i mogućnost promjene "tapete" u pozadini.

5. iBooks

Appleova aplikacija za kupovanje i čitanje digitalnih knjiga stiže i na iPhone, a iako je na malom ekranu znatno teže čitati nego na velikom, sasvim sigurno će naći svoje korisnike.

6. e-mail

Poruke s više e-mail adresa bit će moguće vidjeti u jednom pregledu, konverzacije neće više biti prikazane kao odvojeni mailovi a pristup prilogima bit će olakšan, pa ćemo koristiti razne aplikacije moći otvoriti i mijenjati dokumente koje smo dobili u e-mailu.

7. Poslovna unaprjeđenja

Poslovnim korisnicima namijenjeno je unaprjeđenje kvalitete zaštite podataka, direktna distribucija aplikacija i podrška za SSL VPN te Exchange Server 2010.

JESTE LI KOMPATIBILNI?

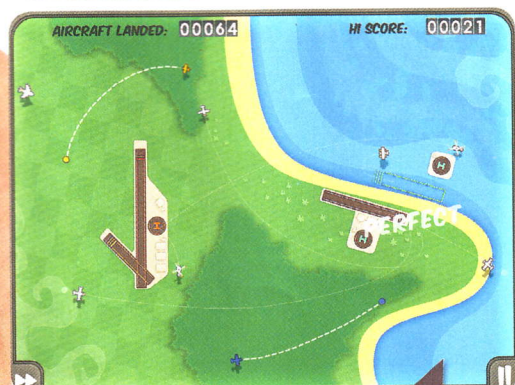
Od navedenih unaprjeđenja, sva bi trebala raditi na iPhone 3GS, ali neka (na primjer multitasking) neće biti dostupna na modelu 3G, dok stari uređaji 2G najvjerojatnije uopće neće podržavati OS 4.0. Jednako tako, sa svim novitetima bit će kompatibilna samo posljednja, treća generacija uređaja iPod Touch.



U kratko, travanj nam je donio vijesti o novoj platformi za igranje i snažan dokaz da Apple ozbiljno razmišlja o tržištu videoigara. Kao pristalice raznolikosti i konkurencije koja uvijek donosi jeftinije i kvalitetnije proizvode za nas igrače, ne možemo a da ne pohvalimo takav razvoj događaja. **GP**

MIRROR'S EDGE

"Platformski FPS s konzola preselit će se na iPad i pri tome promijeniti perspektivu"



BOLJE NA VEĆEM EKRANU

Command & Conquer, Flight Control i druge strateške igre koje su na iPhoneu dobro funkcionirale još su bolje na velikom ekranu s većom razlučivošću

The Witcher 2: Assassins of Kings

Hoće li znatno skuplji i veći nastavak nadmašiti odličan original?

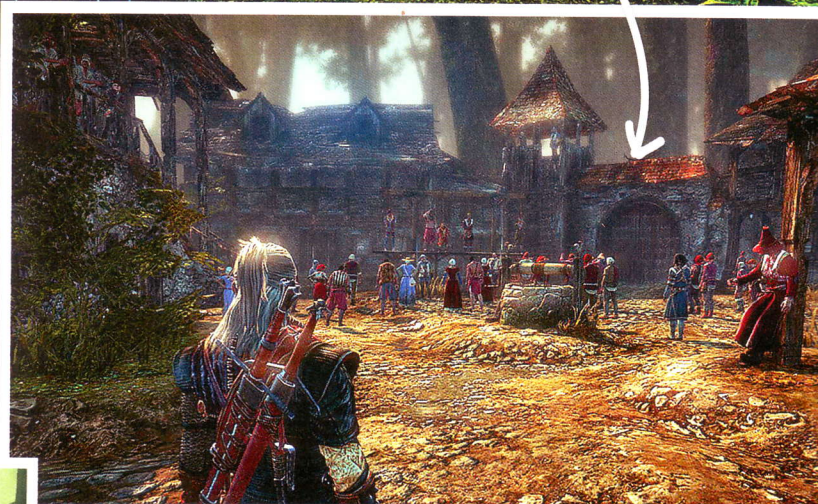
ZAHVALJUJUĆI MATERIJALIMA što su iscurili iz alpha verzije već godinu dana znamo kako CD Projekt RED marljivo radi na nastavku svojeg dojmljivog RPG prvijenca The Witchera. Serijal mračnih fantastičnih romana Andrzeja Sapkowskog o Geraltu od Rivije, također znanom kao Bijeli Vuk, na zapadu je u posljednje tri godine postao znatno popularan prije svega zahvaljujući uspjehu igre. U razvoj The Witchera 2 CD Projekt je krenuo znatno ozbiljnije, s nemjerljivo većim proračunom i, što je još važnije, većim i znatno iskusnijim timom. Sve to primjetno je već u ranoj, prošli mjesec demonstriranoj verziji igre čiji se izlazak očekuje u prvom kvartalu 2011. Do tada postoji izgledna šansa da autori igre najave i verzije za Xbox 360 i PlayStation 3.

DINAMIČNI HACK & SLASH

SUSTAV RITMIČNE BORBE koji je počivao na izvođenju serijala različitih kružnih zamaha mačem još je jedan element igre koji je dramatično izmijenjen. Geralt će konačno moći klasično ubadati, rezati i zamahivati bez potrebe izvođenja "punog kruga" pri odrađivanju svakog zasebnog poteza. Različite udarce moći će se pak ponovo kombinirati, ovaj put na još više načina, u moćne combo poteze.

POTPUNI GRAFIČKI MAKEOVER

MNOGI IGRAČI koji su završili The Witcher nisu bili ni svjesni kako je taj za svoje vrijeme vizualno impresivan naslov bio građen na olupini prastarog grafičkog enginea koji je pokretao Neverwinter Nights. Za nastavak se ekipa iz CD Projekta odlučila stvoriti potpuno novi pokretački kod. Rezultat toga su fantastični vizuali te velika sloboda dana dizajnerima u kreiranju vrlo velikih zaista jedinstvenih virtualnih okoliša.



EPSKI BOSS FIGHTOVI

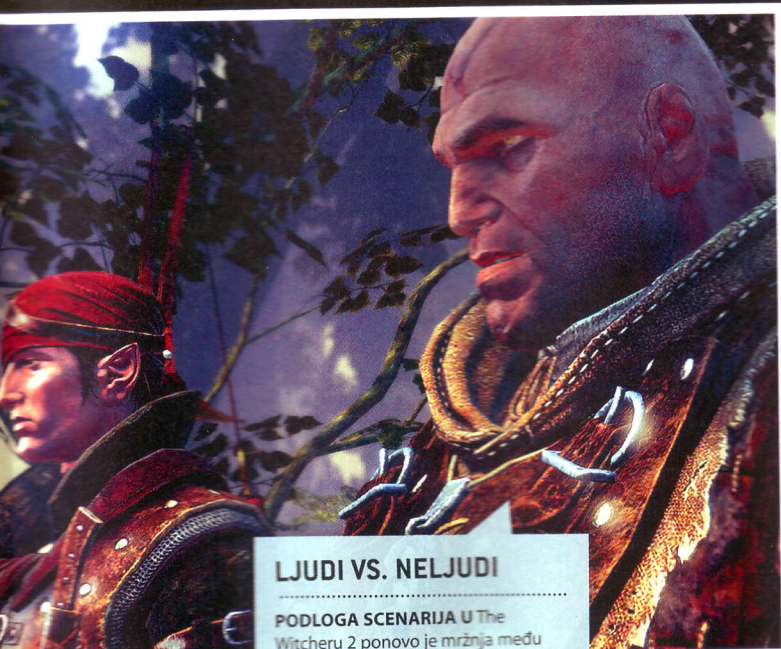
KOLIKO GOD DA su okršaji u prvom Witcheru bili interesantni, falio im je onaj poseban "wow" efekt. Upravo za njega u dvojci će biti zaduženi atraktivni boss fightovi. Ovaj put kad kažemo bossovi mislimo na goleme nemani koje čitave i ne stanu u jedan ekran. Pri okršaju sa svakim takvim neprijateljem prvo će biti potrebno potrošiti ozbiljnu količinu vremena da se pronađe najučinkovitiji način kako ga sasjeci na komade i pobijediti.





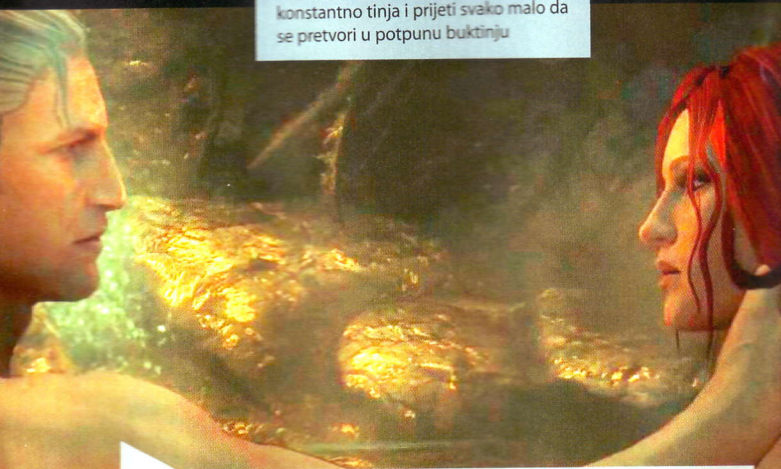
SARENA POSTAVA LIKOVA

MNOGA POZNATA LICA iz prvoga The Witchera susrest ćete u manje ili više važnim ulogama na novim aveturama u dvojci. Najvažniji povratak svakako je onaj Triss Merigold, moćne čarobnice i Geraltove stalne družice. No svedjedo radi li se o novim ili starim facama, očekuje vas mnogo detaljniji dizajn svih NPC-ova u igri i ozbiljnije razrađen sustav konverzacija te facijalnih animacija.



LJUDI VS. NELJUDI

PODLOGA SCENARIJA U The Witcheru 2 ponovo je mržnja među ljudima i ostalim rasama koja ionako u njegovu fantastičkom svijetu konstantno tinja i prijeti svako malo da se pretvori u potpunu buktinju



SEXY TIME

AKO UZ MRAČNI FANTAZIJSKI svijet i specifičan ugođaj u The Witcheru moramo istaknuti još samo jedan element, tada bi to bila u svakom kutku forsirana seksualnost. U jedinici je to funkcioniralo tako da je Geralt nakon svakog uspješnog snošaja dobivao zgodnu erotsku karticu dotične dame a sve s ciljem "moraš skupit' sve". U The Witcheru 2 taj koncept kartica je napušten a veći naglasak je stavljen na senzualne erotske animacije do kojih će dolaziti prilikom Geraltova ljubovanja s raznim šumskim vilama, vješticama i sličnim sisatim kreaturama.



Monkey Island 2 Special Edition: The Monkey's Revenge

[PS3/ X360/ PC/ iPhone]
DVA, DVA JE TAJNI
BROJ Drugi nastavak Monkey Islanda u kolektivnom gamerskom sjećanju ostao je zapisan kao najbolja igra u čitavom serijalu

Potpuni audiovizualni remake DRUGOG MAJMUOVA OTOKA

Ovaj put stiže i na PlayStation 3

ODLIČNO PRIHVAĆEN REMAKE

prvog Monkey Islanda te debelo premašivanje očekivanih prodajnih rezultata dovelo je do klasičnog raspjeta. Ovog ljeta moći ćemo tako zaigrati potpuno vizualni i audio remake najboljeg nastavka serijala Monkey Island, dvojke. Sve scene potpuno su nanovo crtane u još kvalitetnijoj izvedbi od one u remakeu jedinice. Napravljen je ponovo

odličan posao s voiceoverima a igru će opet biti moguće igrati u klasičnom (stara grafika s novim zvukom) ili u remakeu modeu. Ovo je također velika vijest za sve vlasnike PlayStationa 3 koji će ovaj put paralelno s ostalim igračima moći uživati u igri. Kao slag na tortu dolazi i informacija kako će se na PSN-u uskoro pojaviti i Special Edition, tj. remake prvog Monkey Islanda.

How much wood could a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?

VJEČNO PITANJE

Na koje nitko osim nas ne zna odgovor... on je 79, ali nemojte nikome reći



GP flash!

Namco Bandai i Sony dogovorili su distribuciju sjajne igre Demon's Souls u Europi. Na police trgovina stiže 25. lipnja i to u specijalnom izdanju.

Sam & Max: The Devil's Playhouse (iPad/ PC/ PS3/ Mac)



DIJALOZI su izvedeni u tradicionalnoj old-school p & c maniri

Food

Grandpa Stinky

STIŽE NAM TREĆA SEZONA!

Prva epizoda premijerno je izišla na iPadu

TREĆA SEZONA ODLIČNE point & click avanture o vjerojatno najotakčenijem i najkomičnijem tandemu u gamingu danas već je počela. Prva epizoda naziva "The Penal Zone" dostupna je na iPadu još od početka travnja (naravno samo za Amerikance), dok na dan pisanja ove vijesti brojimo sate do izdavanja igre na PC-ju, Macu i PlayStationu 3. Priča nove sezone vrti se oko Maxova otkrivanja misterioznog artefakta koji mu je omogućio vidovnjačke moći kojima će se koristiti u borbi protiv najopasnijih i najčudnijih protivnika Freelance policije do sada. S igračke se strane ništa neće

mijenjati, jer ipak se radi o klasičnoj point & click avanturi koja prati sve tradicije žanra staroga kova, barem na PC-ju i Macu, dok su kontrole specifično prilagođene drugim platformama. The Devil's Playhouse će igraču dati konstantnu kontrolu nad oba lika, čije će uloge u bilo kojem trenutku biti u stanju preuzeti, što bi za sobom moglo povući i neki novi tip zagonetki. U vrijeme dok ovo čitate, nadamo se da ste u treću sezonu već uskočili.



Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier

[PS3 / X360 / PC]



Peti Ghost Recon je pred vratima

Budućnost rata izgleda... pa... jednostavna

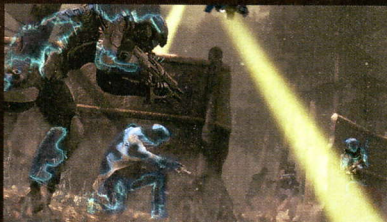
GHOST RECON SE dosta mijenjao kroz godine. Od klasičnog modernog taktičkog shootera prerastao je u Ghost Recon Advanced Warfighter koji je bio zabavan na svim platformama, te je ujedno poslužio kao uvod u budućnost ratovanja, gotovo futuristički setting novog nastavka. O radnji Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldiera još uvijek se ništa ne zna, no sudeći po vrlo impresivnome igranome traileru, naš poznati elitni tim "Duhova" će se ovoga puta boriti protiv (vjerojatno) ruske ultranacionalističke armije. Ghost Recon: Future Soldier će ponuditi singleplayer i multiplayer modove, a mi se posebno veselimo kooperativnoj igri za četiri igrača. Igra bi ovaj put trebala biti dosta dinamičnija od GRAW-a, što, barem se nadamo, neće biti kompenzirano pojednostavnjenjem i oštećenjem glavne prepoznatljive karakteristike serijala - taktike. Ovaj futuristički osvrt na Ghost Recon za sada djeluje zanimljivo, a datum izlaska za treći kvartal ove godine još uvijek nije najsigurniji, pa je nekakva odgoda očekivana.



FUTURE SOLDIER Nevidljiva stealth odijela, višenamjenske puške, visokokalibarska municija i brojni gadgeti



ZAKLON Možemo li i ovdje očekivati napredan cover-system?



TAKTIKA Nadamo se samo da nova oprema neće igru učiniti jednostavnijom i lakšom, jer volimo izazov GR-a

Gears of War 3

[X360]



Službeno je...

...Gears of War 3 stiže nagodinu

ASHES TO ASHES Svijet i ljudi doslovce pretvorili u pepel

Kratko prepucavanje oko službene i neslužbene najave Gears of Wara 3 napokon je privedeno kraju, jer Epic je, sada doista službeno, najavio zaključak trilogije i već odredio konkretan datum izlaska. Epicov Cliff Bleszinski izražava svoje nestrpljenje i izjavljuje da jedva čeka da nam ponudi ovo finalno, najdramatičnije i najveće poglavlje u sagi Gears of War koja se do sada prodala u više od 12 milijuna primjeraka i čiji je multiplayer još uvijek prilično aktivan i zabavan. Ovo će biti Marcusov i Delta Squadov zadnji pokušaj otpora i spašavanja svijeta od potpunog istrijebljenja čovječanstva, nakon što je i posljednji ljudski grad

poravnat sa zemljom, a obećano je da ćemo ovoga puta dobiti odgovore na sva pitanja o priči i likovima. Microsoft i Epic objavili su prvi trailer pod nazivom "Ashes to Ashes", koji je u uvijek impresivnoj prezentaciji Unreal Enginea 3 prikazao opaku bitku Delta Squadu hordi Locusta i strašnih novih Lambenta. Gears of War 3 će na opće zadovoljstvo fanova ponuditi kooperativnu igru za četiri igrača, te, za nas koje vesele sitnice, po prvi puta u serijalu igrivi ženski lik. Gears of War će nesumnjivo opet biti jedna od najvećih ekskluziva za Xbox 360 u sljedećoj godini, a u trgovine diljem Europe stiže negdje baš u ovo vrijeme, 8. travnja 2011.



LOCUST HORDE Puna nam je kapa tih Locusta, naporniji su od kukaca

Nintendo 3DS

Ne nadana objava nove dimenzije



SLIKA IZVAN EKRANA Ova bi slika trebala dočarati efekt nove Sharpove tehnologije, koju će 3DS koristiti za prikazivanje 3D slike vidljive i bez posebnih naočala



IZNENADIVŠI PRAKTIČKI SVE koji prate tržište videoigara - od novinara, preko igrača do kreatora igara - Nintendo je krajem ožujka u kratkoj informaciji objavio da do kraja fiskalne godine (dakle do kraja ožujka 2011.) namjerava početi prodavati konzolu po imenu Nintendo 3DS, na kojoj igrači mogu igrati igre u 3D-u bez korištenja posebnih pomagala.

Objava je, kasnije smo saznali, došla nenadano jer se Nintendo bojava da informacija ne procuri od proizvođača dijelova za 3DS - što se dogodilo nekoliko dana poslije. Kompanija Sharp tada je, naime,

objavila da je uspjela proizvesti ekran za mobilne uređaje koji tehnologijom "parallax barijere" omogućuje 3D prikaz bez korištenja naočala. Bit će to, naravno, ekran koji će se koristiti na novoj Nintendoj konzoli. Konzoli o kojoj za sada znamo samo njeno radno ime te činjenicu da će biti kompatibilna s igrama za Nintendo DS i DSi. Također postoje neproverjene glasine da će konzola uključivati "3D analognu palicu" te sustav povratne sprege (podrhtavanja), no je li to istina saznat ćemo sredinom lipnja, kada će na sajmu E3 velika japanska kompanija prvi put prikazati svoju novu prijenosnu uzdanicu.

PRATITE NAS I NA:



Twitter - www.twitter.com/GPinfo



Facebook - www.facebook.com/gameplay.hr

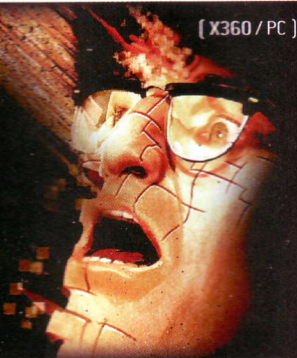


XCOM

SJEĆATE LI SE?

Legendarni strateški serijal postaje pucačina

OVAJ PUT nismo u ulozi specijalnih postrojbi nego FBI agenta

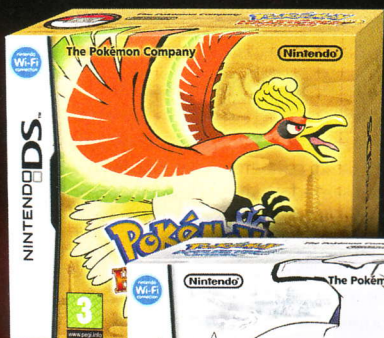


[X360 / PC]

I TO IZ prvog lica. A radi ga ekipa 2K Games, i to konkretno studio 2K Marin. Onaj isti koji je napravio BioShock 2. Pa ako ste kao i mi iznenađeni već činjenicom kako će serijal X-Coma dobiti novi nastavak, koji k tome nije strategija nego FPS, onda će vas ovaj podatak vjerojatno ostaviti bez teksta. U svakom slučaju, u novoj epizodi borbe protiv nepoznatih izvanzemaljskih rasa ovaj put ćemo biti u ulozi FBI agenta koji će morati prepoznati i eliminirati veliku prijetnju čovječanstvu. Autori igre

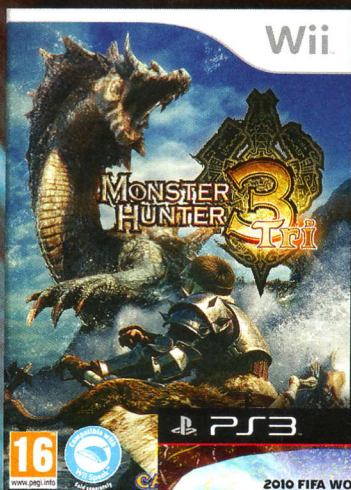
kažu kako će pogled iz prvog lica najbolje dočarati intenzivnu atmosferu protkanu strahom i terorom od nepoznatih ali moćnih neprijatelja. Obećavaju i kompleksnu i zanimljivu priču, priredenu ekskluzivno za Xbox 360 i PC, a nama ostaje da se nadamo kako će se najavljeno i ostvariti. Iako sumnjamo da ćemo još jednom osjetiti atmosferu legendarnog serijala X-Com, osim ako ponovo ne pokrenemo originalne X-Com strategije koje su svoju atmosferu najviše gradile upravo oko strateškog načina igranja.

PIKSELIZIRANI PROLJETNI PLJUSAK



POKEMON HEART GOLD / POKEMON SOUL SILVER NDS + POKEWALKER

Znate za Pokémon FireRed i LeafGreen. Znate za Pokémon Diamond i Pearl. A znate li za Pokémon Gold i Silver. Ako još ne znate za Pokémon HeartGold i SoulSilver, valja reći da su to remakeovi Golda i Silvera iz 1999. Jedanaest godina kasnije, zlato i srebro nam stižu u novom, raskošnom ruhu. Kao i u slučaju Diamonda i Pearl, riječ je o sestrinskim Pokémon naslovima, koji se međusobno samo neznatno razlikuju u vrstama Pokémona koje možete skupiti. No, ova dva nastavka Pokémon serijala po barem jednoj su značajci potpuno revolucionarni i originalni. Naime, uz Pokémon HeartGold i uz Pokémon SoulSilver dolazi i jedan mali hardverski dodatak, naprava koja će biti od neprocjenjive pomoći svim lovcima na Pokémone. Riječ je o uređaju Pokewalker, brojaču koraka u obliku Poke-lopte. Pokewalker se povezuje s vašom DS konzolom s pomoću infracrvenih zraka, a u njega možete pohraniti svog omiljenog Pokémona. Čak i kad ne igrate igru, i niste uz svoju konzolu, dovoljno je da sa sobom nosite uključeni Pokewalker – što više koraka napravite, odnosno što duže budete šetali sa svojim Pokémonom, to će on stjecati više iskustva, a rast će i vaša bliskost s njime. Istodobno u Pokewalkeru može biti samo jedan Pokémon, ali po želji možete "pojačane" Pokémone vraćati natrag u igru i u vašu konzolu, a u Pokewalker uzimati nove Pokémone koje želite malo "uvježbati". Ovaj doista nevjerojatan komad hardvera vaše će igračko iskustvo učiniti još potpunijim, a mogao bi vas navesti i da malo protegnete noge!



MONSTER HUNTER 3 Wii

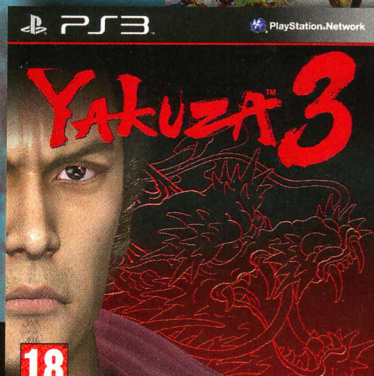
Lov na čudovišta nastavlja se u velikom stilu u ovoj Wii ekskluzivi! Ovaj uzbudljivi akcijski RPG serijal proslavio se epskim borbama sa golemim čudovištima i brojnim te raznolikim oružjima i oklopima koje su lovci tijekom igre sakupljali. Ova će se raznolikost u trojci dodatno povećati – sve klase oružja ažurirane su novim potezima, dodacima i inovacijama. Ekosustavi u Monster Hunter 3 proširit će se i na podvodne okoliše, što će pred igrače postaviti nove izazove i omogućiti im pristup dosad neviđenim strategijama. Za ovaj je nastavak dizajnirano čak osamnaest novih čudovišta, a njihova umjetna inteligencija dorađena je i poboljšana u odnosu na prošle nastavke. Kao i do sada, igrači će čudovišta moći zarobljavati ili eliminirati, a nakon eliminacije čudovišta njihove će rogove, ljuske i kosti moći upotrebljavati kao nova oružja ili oklope, ili kao poboljšanja prijašnjih inačica.



2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA Wii / PS3 / PSP / XBOX360

Najveća vijest za domaće obožavatelje nogometa i nogometnih video-igara vjerojatno neće biti podatak da ova igra izlazi na tržište, jer se virtualne inačice svih velikih sportskih događanja već odavno podrazumijevaju, nego činjenica da će moći igrati i sa hrvatskom odabranom vrstom bez obzira na to što se nismo kvalificirali na svjetsko nogometno prvenstvo! Dakle, eto vam jedinstvene prilike da u Južnoj Africi ipak vidite hrvatsku zastavu, kockaste dresove i naše momke! Još nije kasno da Hrvatska bude prvak svijeta! Navalite na travnjak i osvojite svjetsko nogometno prvenstvo!

YAKUZA 3 PS3



Rat japanskih bandi nastavlja se i na vašem PlayStationu 3! Upoznajte opasno orijentalno podzemlje iz prve ruke! Uz uzbuđenja, akciju i žestoke obračune na kakve smo u ovom serijalu već i navikli, Yakuza 3 donosi i nekoliko novih igračkih elementa koji će dodatno revolucionarizirati ovu uspješnu akcijsku franšizu. Prvi je nazvan Seamless Battle, što drugim riječima znači da više nema naprasnih prijelaza i crnih zaslona između pustolovnog i borbenog načina igranja. Iz priče i istraživanja uskakate ćete izravno u akciju, a nakon akcije se bez zastajkivanja vratiti u "mirnije" dijelove igre. Ako u igri Yakuza 3 možemo uopće razgovarati o "mirnim" dijelovima igre. Tu su zatim i utrke, koje će na nekim dijelovima igre borilačku sekvencu zamijeniti trkačkim obračunom gradskim ulicama, a unutar tih utrka morat ćete pobjeći progonitelju ili uhvatiti bjegunca prije no što vrijeme istekne, a vaš će se lik i umarati kako vrijeme bude protjecalo, kao uostalom i njegovi suparnici. Revelation ili Otkriće našem će protagonistu otkrivati nove borbene tehnike i nove poteze.



NIER PS3 / XBOX360

U ovom nas naslovu očekuje prava NIER-ana za ljubitelje žestoke akcije, arkadnih izazova i složene priče. U ovoj Square Enixovoj mračnoj pustolovini smještenoj u razrušeni, turobni svijet prepun izopačenih stvorenja, ništa nije onako kako se na prvi pogled doima. Ali jedan čovjek će se morati suprotstaviti opsjenama, sjenama i zlu i pokušati se izboriti za jedinu stvar koja mu je važna – zdravlje i život njegove kćeri. U uložite NIERa, nezaustavljivog borca koji će uz pomoć moćnih saveznika i tajanstvene knjige pokušati naći lijek za opaku bolest koja je napala njegovu kćer. Iskusite bogatu priču prepunu obrata i iznenađenja. Uronite u svijet tajni, prevare i opasnih protivnika koji vam na svakom koraku rade o glavi. Ovladajte brojnim oružjima i nevjerovatnim magičnim sposobnostima.



IRON MAN 2 Wii / NDS / PS3 / PSP / XBOX360

Uskočite u najnapredniji oklop na planeti i vinite se u nebesa! Za razliku od mnogih igara načinjenih po filmu koje slijepo precrtavaju radnju sa velikog platna, igra Iron Man 2 doživjela je sasvim poseban tretman – ugledni strip-scenarist Matt Fraction napisao je posve novu priču ekskluzivno za igru. Multimilijarder i briljantni strojar, inženjer i izumitelj Tony Stark svijetu je darovao novu tehnologiju kako bi ga učinio boljim i naprednijim mjestom. No, neprijatelji ne samo da nikad ne spavaju, nego su uvijek spremni uzeti dobar koncept i napraviti od njega instrument zla. To se dogodilo i ovoga puta, pa će Iron Man imati pune ruke posla s podivljalim robotima, ubojitim strojevima i opasnim metalnim vojnicima. Osim što ćete moći uživati u svim čudima koja nudi Iron Manov oklop, poput leta, strahovite razorne moći i nevjerovatne izdržljivosti, moći ćete se i dodatno pripremati za misije iz Tonyjeve baze operacija pojačavajući oklop i istražujući njegove inovacije.

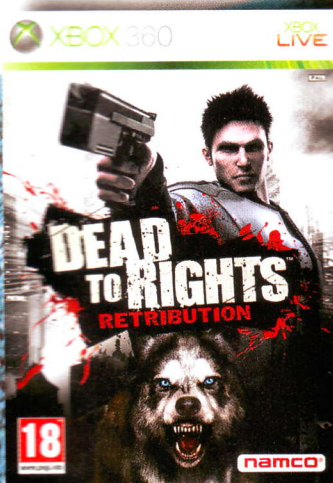


SPLINTER CELL CONVICTION

PC / XBOX360

Sama Fishera kojeg ste poznavali više nema. Amerika ga je gurnula preko ruba, tražeći od njega jednu žrtvu previše. Nepoznati pijani vozač ga je praktički lišio života, pregazivši njegovu kćer, jedinu stvar koja ga je činila čovjekom, a ne samo strojem za ubijanje. Godinama se Sam Fisher skrivao od svijeta, tražeći ubojicu svoje kćeri. Sada ga trag vodi na zadnje mjesto koje bi htio vidjeti ponovno – Washington DC. Prisiljen je raditi sa starim poznanicima

kojima više ne može vjerovati i pokušati spasiti zemlju koja ga je iskoristila i odbacila. Ako se ne suprotstavi golemoj prijetnji i ne odoli korupciji koja ga okružuje, nikad neće saznati što se točno dogodilo njegovoj kćeri... i njemu samome. I ovoga puta Splinter Cell briljira u načinu igranja koji je proslavio ovaj serijal, a to je tiho i skrovito kretanje, napadi iz sjene i zaklona, zbunjivanje neprijatelja i njihova brza i neprimjetna eliminacija. Ovoga puta na raspolaganju će vam biti i neke nove igrače mehanike, kao što je označavanje neprijatelja koje želite eliminirati, ili pokazivač pozicije na kojoj protivnici u danom trenutku misle da se nalaze.



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION PS3 / XBOX360

Golema metropola Grant City kroz godine je polako skliznula sa pozicije vodećeg svjetskog kulturnog i financijskog središta i sada nemirno počiva pod trulim pokrovom organiziranog kriminala i korupcije koja je prodrla u sve aspekte društva. Morat ćete uskočiti u ulogu Jacka Slatea i pokušati zaustaviti nemilosrdne bande koje kontroliraju ulice te pravdi privesti pohlepne moćnike koji polako sišu život iz grada. Izdan, odbačen i neprestano gonjen, Jack vodi rat do istrebljenja golim rukama, pištoljima, i uz jedinstvenu pomoć svog četveronožnog saveznika – golemog psa Shadowa. Ovo je ujedno i jedna od značajki koja Dead to Rights serijal izdvaja iz mnoštva sličnih naslova. Unutar igre, neprestano ćete alternirati između Jacka i Shadowa, a način na koji igrate mijenjat će se ovisno o tome kojeg lika vodite. Kombiniranjem sposobnosti ovog dvojca moći ćete savladati čak i najzahtjevnije prepreke. Zajedno, čovjek i zvijer borit će se, tući, gristi, trčati i puzati kroz mračne gradske ulice i otkriti smrtonosnu zavjeru koja prijeti uzdrmati njihov svijet do temelja!

GAMEPLAY

ČASOPIS ZA GAMING KULTURU

broj 90 u prodaji od 19. svibnja

PET GODINA ČEKANJA

* **Alan Wake**

Kreatori Max Paynea žele nam još jednom ponuditi nešto posebno



ODIGRAT ĆEMO I:

Skate 3

NIER

...i veliko crveno iznenađenje... :)



GP most wanted

1.

Red Dead Redemption

Take-Two [PS3 / X360]

Tako blizu da već osjećamo miris baruta kako se provlači redakcijom



2.

Alan Wake

Microsoft [X360]

Možda previše očekujemo, možda je Remedy stvarno stvorio ekvivalent Twin Peaksa u svijetu igara, a možda su u šumi



3.

Super Mario Galaxy 2

Nintendo [Wii]

Super šareno, super veselo za super početak superljetu... super, super, supeeeeer!

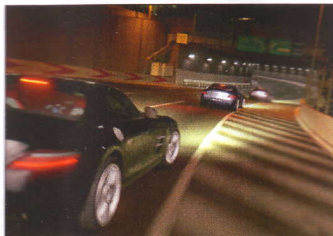


4.

Gran Turismo 5

SCE [PS3]

Neki se već spremaju za kupovinu dodatnih dvaju HD televizora i dodatnih diviju konzola, sve ostalo bio bi kompromis



FOCUS

Predstavljamo nove igre i donosimo vijesti o igrama u razvoju



GP foto



36

F1 2010

Nakon što su nisu ulovili prošlu sezonu kako su planirali, codemastersi čine sve da njihova prva Formula One u visokoj rezoluciji bude puni pogodak



OVISNO ŠTO TRAŽITE

Kako se približava sajam E3, smješten u sredinu lipnja, većina izdavača i programerskih studija sve čvršće čuva informacije o novim naslovima kako bi imali što pokazati kad se svi novinari okupe na jednome mjestu. Zbog toga "male" igre ostanu manje-više zanemarene, no zapravo je tako i inače, pa na primjer u našem časopisu mjesto obično izbore snažni naslovi poput ovih o kojima pišemo na sljedećim stranicama, dok sitnije igre nezavisnih studija ostanu gotovo neprimijećene. I dok ćemo se u papirnatom izdanju orijentirati na ono što će zanimati najveći broj čitatelja, na www.gameplay.hr možemo posvetiti pozornost i manje značajnim, ali ponekad jednako zabavnim igrama. Pa ako tražite nešto takvo, posjetite nas na webu.

_Berislav Jozić

28 _ ModNation Racers

30 _ True Crime

32 _ Fallout: New Vegas

34 _ UFC Undisputed 2010

36 _ F1 2010

GP foto



32

Fallout: New Vegas

Nova lokacija, novi scenarij, novi likovi

TAKTIČKI ŠTIT
Korištenje štita
zanimljiv je taktički
element igre koji
će trebati dobro
svladati



LittleBigNation Racers

ModNation Racers

Utrkujte se, modificirajte svoj automobil i napravite vlastitu stazu – sve u pet minuta

IZLAZI 21. SVIBNJA ŽANR ARKADNA VOŽNJA IGRAČI 1-12 PROIZVOĐAČ UNITED FRONT GAMES
IZDAVAČ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT [HTTP://www.us.playstation.com/modnation/index/](http://www.us.playstation.com/modnation/index/)
PLATFORME PS3/ PSP

Novi pokušaj da se poznati žanr izmijeni dodatkom opcija za kreiranje sadržaja uskoro dolazi na naše konzole. Arkadnu jurnjavu ModNation Racers, o kojoj smo već pisali, možda nije pošteno zvati "LittleBigPlanet na kotačima", no upravo je to dojam koji se na prvi pogled dobiva.

KARTING ZA PAMĆENJE

No prije nego počnemo pričati o kreiranju, treba reći i riječ-dvije o biti

FACT TABLICA

- _ simpatičan dizajn likova
- _ filozofija Play – Create – Share na djelu
- _ veselo utrkiavanje s više dubine nego što se čini
- _ moćni alati za kreiranje sadržaja likova, automobila i staza

igre. Riječ je o veselom kartingu koji uključuje sve standardne elemente: bonus predmete (oružja, ubrzanje, zamke...), drifting (proklizavanje),

KAKO KREIRATI

S OBZIROM NA to da je rad s editorima staza, vozila i likova element koji ModNation Racers čini značajno različitim od drugih arkadnih utrka, evo kratkog opisa naših dojmova. Što se tiče likova, stvar je svojevrсна kombinacija dizajniranja Miija (jednostavnosti), LittleBigPlaneta (mogućnosti) i EyePeta (sistem izbornika). Od hrpe tekstura, naljepnica i objekata koji se nude stvarno je moguće brzo napraviti originalnu kreaciju, a uz uloženi trud čak i postići da sliči na vas. Dizajn automobila također je jednostavan i bogat opcijama, a unatoč tome što elemenata od kojih slažete vozilo ima mnogo, vidi se da je svakom prizidala velika pozornost jer svi si međusobno odgovaraju – s tehničke strane. Nema preklapanja objekata, preširokih ili preuskih sjedala ili guma, prevelikih volana... Možete kao oblik

automobila uzeti bolid, umjesto sjedala staviti zahod i sve funkcionira. Druga je stvar kako izgleda. Najvažniji je svakako dizajn staza, koji smo isprobali već prije ali smo ga sada detaljno analizirali i zaključili da je mnogo zabavniji od dizajna levela u LittleBigPlanetu. Naime, igra veliki dio posla odraduje sama, pa igrač sudjeluje samo onoliko koliko želi. Nacrtate samo dio staze i kažete igri da dovrši. Ili nacrtate cijelu stazu i jednim pritiskom na tipku predate kontrolu konzoli da ukrasi okolinu i po pisti razbaca bonus predmete. Ako imate detaljnu viziju kreacije po kojoj želite voziti, na raspolaganju vam je hrpa alata kojima možete precizno modificirati svaki element. A ako samo želite novu stazu koju još niste vidjeli, možete se po njoj utrkiivati pet minuta nakon što pokrenete editor.



UZ PUNO TRUDA Moguće je napraviti vrhunsku kreaciju koja će zatim vrijeme provoditi u automobilu gdje je napola skrivena od pogleda

ELEGANTAN ILI SEKSI Ili sasvim lud, vaš automobil može biti u potpunosti originalan već nakon nekoliko klikova



KOLIKO ŽIVACA TOLIKO... Dizajniranje staza dat će vam onoliko koliko uložite: osnovnu cestu za jurnjavu možete napraviti u nekoliko minuta, ali pistu koja ostavlja bez daha uljepšavati ćete satima

ZA SLAVU
Ne samo da je moguće skakati nego i izvoditi vratolomije kako biste zadivili igrače oko sebe

UPOZNAJ SVOJ TEREN
Mnoge staze obiluju ubojitim zamkama koje treba izbjeći, ali i iskoristiti da se riješite konkurencije



VOŽNJA KROZ IZBORNİK
Sve opcije i načini igre predstavljani su kao lokacije oko kojih se može voziti. Na sreću, postoji i skriveni, standardni izbornik



drafting (korištenje zavjetrine vozača ispred sebe), prepreke na stazi, prečace koje treba poznavati... a sve to uz ugodne kontrole i kvalitetan osjećaj brzine te

taman toliko kaosa da bude zabavno a opet da se ne

osjećate nemoćni u neredu. Ukratko, već i kao sama vožnja ModNation Racers je kvalitetan – kako zbog šarene i simpatične grafike koja po stilu jako sliči na izvršni Mini Ninjas, tako i zbog osjećaja truda uloženog u izradu svakog detalja. Oko utrkiavanja postoji i priča s luckastim likovima i relativno humorističnim komentarima, a zanimljivo je i razvijanje rivalstava s drugim vozačima te zadaci (određeni broj puta iskoristi turbo, bočnim udarcem onesposobi određeni broj vozača i slično) kojima unutar utrke ostvarujete dodatne nagrade.





SI DANAS MOD? Svoje kreacije moguće je spremići i du likova se prebacivati jednostavnim izborom 'moda' u bilo trenutku



PROKLIZAVANJEM DO POBJEDE Drifting i drafting ključni su elementi za povećanje brzine i osvajanje pozicija koje vode u nastavak natjecanja



VUNASTE PREPREKE Kao što pastiri kažu, 'ovce su tek početak'



PHOTO MODE Igra podržava i snimanje slika u vožnji, pa najslabije trenutke možete sačuvati za pamćenje



FILOZOFIJA KOJA SE ŠIRI

Ipak, čini nam se da će glavni dio igre biti natjecanje s prijateljima u istoj sobi ili online. Naravno, i modeliranje vašeg lika, vozila te kreiranje staza. U tu svrhu odmah na početku postoji velika količina objekata koje

otključavate brojne dodatne teksture i objekte, dok neke možete i otključavati "tokenima" koje zarađujete utrckama. Postoji i opcija kupovanja sadržaja što znači da će biti i dodataka koji će se plaćati, no najposjećenija će vjerojatno biti opcija korištenja sadržaja (posebno staza) koje kreiraju drugi igrači.

Vidjeli smo i sučelje za sustav glasovanja i ocjenjivanja koji će nam dati uvid u ono što je najbolje po izboru ukupne

možete iskoristiti a tijekom igranja

zajednice. To je dobro jer, ako je suditi po LittleBigPlanetu, količina lošeg ili nezanimljivog sadržaja brzo će postati ogromna pa će izbor korisnika biti najbolji pokazatelj kvalitete. Što se samog kreiranja sadržaja tiče, ono je iznimno jednostavno, a opet vrlo moćno – kombinacija koju po našem mišljenju LBP nije u potpunosti uspio ostvariti. Detaljnije dojmove opisali smo u posebnom okviru, pa pogledajte. A kad smo već priču o ModNation Racersu započeli usporedbom s LittleBigPlanetom, treba na isti način i završiti. Naime, iako ova igra u brojnim elementima – a prije svega u jednostavnosti pristupa – okrenutim prema igraču predstavlja korak naprijed, vjerojatno je manje ljudi zainteresirano za utrke nego za platformске igre pa je bitno da što više igrača isproba alate za kreiranje. A sudeći prema količini zabave koju smo mi iz njih uspjeli izvući, vjerujemo da će filozofija Play - Create - Share (igraj - kreiraj - podijeli) nakon ModNation Racersa pronaći još žanrova u kojima bi se mogla uspješno primijeniti. **Berislav Jozić**



U MALOM EKRANU

MOŽDA TO U prijašnjim tekstovima o ovoj igri nismo spomenuli, no kao i LBP, MNR dolazi i na PSP (ok, dosta kratka). Smanjena verzija u prodaji će se pojaviti paralelno s velikom, a radi je Sonyjev studio San Diego koji je u tijeku izrade bio u stalnom kontaktu s kreatorima originala United Front Games. Što je još zanimljivije, iskreno priznaju da su puno pomoći dobili i od Sonyjeva studija Liverpool, prije svega vezano uz engine PSP igre Wipeout Pulse, koji je iskorišten kako bi se na malom ekranu dobila brzina, okretnost i oštrina jurnjave jednaka onoj na PlayStationu 3. A PSP verzija nudi sve što i veći brat: samostalno i grupno igranje (do 6 igrača u odnosu na 12 dostupnih na PS3) te stvaranja i dijeljenja vlatitog sadržaja s drugim igračima putem interneta. Pri tome će količina elemenata koje možete koristiti za kreiranje biti vrlo velika – iako vjerujemo da će ipak biti manja nego na PS3. Načuli smo i to da će PSP verzija (od koje smo do sada vidjeli samo animacije) imati neke ekskluzivne načine igre, kao i da će biti organizirana malo drukčije od igre na PS3 – dakle, vjerojatno bez središnje lokacije koja na velikoj konzoli mijenja glavni izbornik. Posebno nas zanima hoće li biti moguće staze napravljene na PS3 igrati na PSP-u i obratno – to za sada nije potvrđeno. S druge strane, ima naznaka da će ta mogućnost postojati, pa čak i da će staze koje počnemo kreirati na PS3 biti moguće "dorađivati" na PSP-u dok nismo u blizini velike konzole. Zvuči zanimljivo, no pitanje je hoće li itko imati obje verzije igre da to zaista iskoristi u praksi.



KAOS U POKRETU PSP verziju ModNation Racersa pokreće engine Wipeout Pulsa, što garantira brzinu i šarenilo



KREACIJA U DŽEPU Alati za modificiranje vozila i likova te izradu staza na PSP-u bi trebali biti gotovo jednako moćni kao i na PS3

GP FOCUS

Vožnja je uzbudljiva i zanimljiva, igra je prepuna sadržaja već sada a tek će biti kad je se dohvat inventivni kreatori – no pitamo se koliko će ih biti.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE



TRAS Ode želudac. Iako je najavljeno kako borba neće biti izvorni kung-fu, atrakcije zasigurno neće nedostajati.

GOING UNDERCOVER

True Crime

Kad si u Trijadi, moraš se ponašati kao njezin pravi član

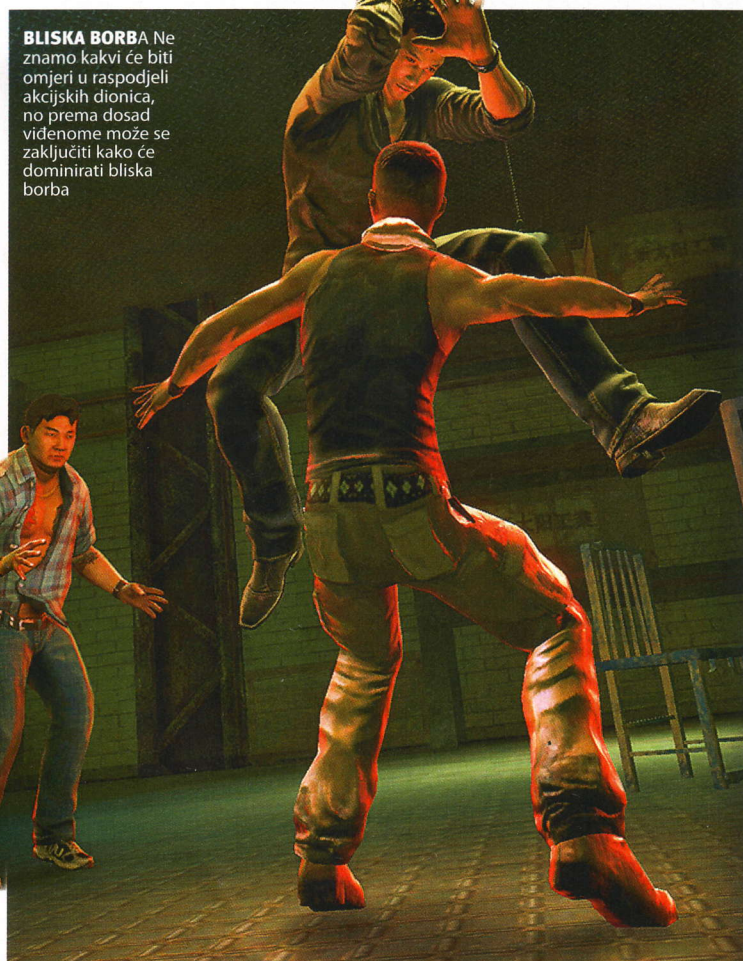
**IZLAZI KRAJEM 2010. ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 PROIZVOĐAČ UNITED FRONT GAMES
IZDAVAČ ACTIVISION [HTTP://WWW.TRUECRIME.COM/](http://www.truecrime.com/) PLATFORME X360 / PS3 / PC**

Još jedna igra zanimljivog naslova uskrnut će serijal koji se nismo više nadali vidjeti. Mnogi su vjerojatno već zaboravili na početak serijala izdanog 2003. godine pod nazivom True Crime: Streets of L.A., koji je bio jedna od prvih open-world akcijskih igara što su se na tržištu usudile pojaviti nakon golemog uspjeha GTA III. Dapače, autori su vrlo ambiciozno najavljivali

FACT TABLICA

- potpuno nova open-world igra inspirirana hongkonškim akcijskim trilerima
- igrač će osjetiti dileme s kojima se susreće undercover policajac
- Hong Kong kao mjesto radnje bit će predstavljen na autentičan i atmosferski način
- veliki broj interesantnih likova s kojima će igrač ostvarivati interakciju

BLISKA BORBA Ne znamo kakvi će biti omjeri u raspodjeli akcijskih dionica, no prema dosad viđenome može se zaključiti kako će dominirati bliska borba



WEI SHEN Shen ne djeluje previše 'istočnjački', što mu zasigurno neće pomoći pri infiltraciji u Trijadu

PRIJEVOZ Za brzo cirkuliranje živopisnim hongkonškim ulicama motocikl se pokazuje boljim od automobila. Iako sliči određenoj marki, licenca za naziv nije pribavljena.



svoju igru i na kraju se ispostavilo da je ona doista bila solidna te je dobro prošla na tržištu zaradivši epitet GTA III koji se igra u ulozi policajca. Dapače,

RUČNO-NOŽNA TEHNIKA

NAJUZBUKLJIVIJU DIO IGRE u kojem bismo trebali najviše uživati jest brzopotezna bliska borba koju će Shen voditi sa svojim protivnicima. Pritom će obilno koristiti ruke, noge, laktove, pete, prste, ali i sve ono što će mu se usput naći pri ruci. Tako neće izostajati brojni atraktivni obračuni s jednim ili više protivnika, gdje će nesretnici završavati u vrlo jednom stanju. Najdojmljiviji od dosad viđenih dijelova borbe odnosili su se na situacije kad bi Shen pokupio sa stola mesarsku sjekiru, zavrtio je poput nožića i lansirao u protivnikov torzo, ili kad bi protivnika dovukao do hladnjaka i naposljetku mu vratima razbio glavu, te kad bi u jednom brižljivo koreografiranom potezu protivniku oduzeo pištolj iz ruke da bi mu u nastavku ispucao metak u koljeno.



METAK U KOLJENU Uh, ovo boli čak i na slici

prva je igra bila dovoljno dobra da je 2006. uspjela iznjedrati i nastavak nazvan True Crime: New York City. Za razliku od prethodnice, nasljednica se susrela s brojnim tehničkim teškoćama koje su varirale od stalnog pada frame-ratea, do zapinjavanja u raznim rupama ili nemogućnosti resetiranja igračih opcija i slično, a te su teškoće značajno umanjivale inače obećavajuće igraće iskustvo. Osim toga, uz nju je vezana i kontroverza nastala zbog angažmana Billa Clarka (bivšeg policajca, izvršnog producenta i tehničkog savjetnika u seriji NYPD Blue) na stvaranju igre. Njegov način opisivanja newyorške policije nije baš dobro "legao" ni šefu policije Raymond W. Kellyju niti najvećem newyorškom sindikatu policajaca, pa je svaki primjerak igre morao biti isporučen s pisanom izjavom kako newyorška policija nije ni na koji način sudjelovala u nastanku igre.

NA DRUGOJ STRANI KUGLE

Zbog prilično lošeg publiciteta koji je pratio drugu igru, nismo se previše nadali daljnjem životu serijala, no Activision nas je demantirao predviđevši u već gotovo ustaljenom rasporedu od tri do četiri godine nakon prethodne igre izdavanje nove epizode, ovaj put nazvane samo True Crime,



RAZUM? Goloruko iskakanje iz zaklona pred razapljene ralje pištolja u ovoj igri će očito prolaziti.



ARSENAL Autori obećavaju pristojan i djelotvoran arsenal koji će Shen nadopunjavati posjećujući lokalno crno tržište

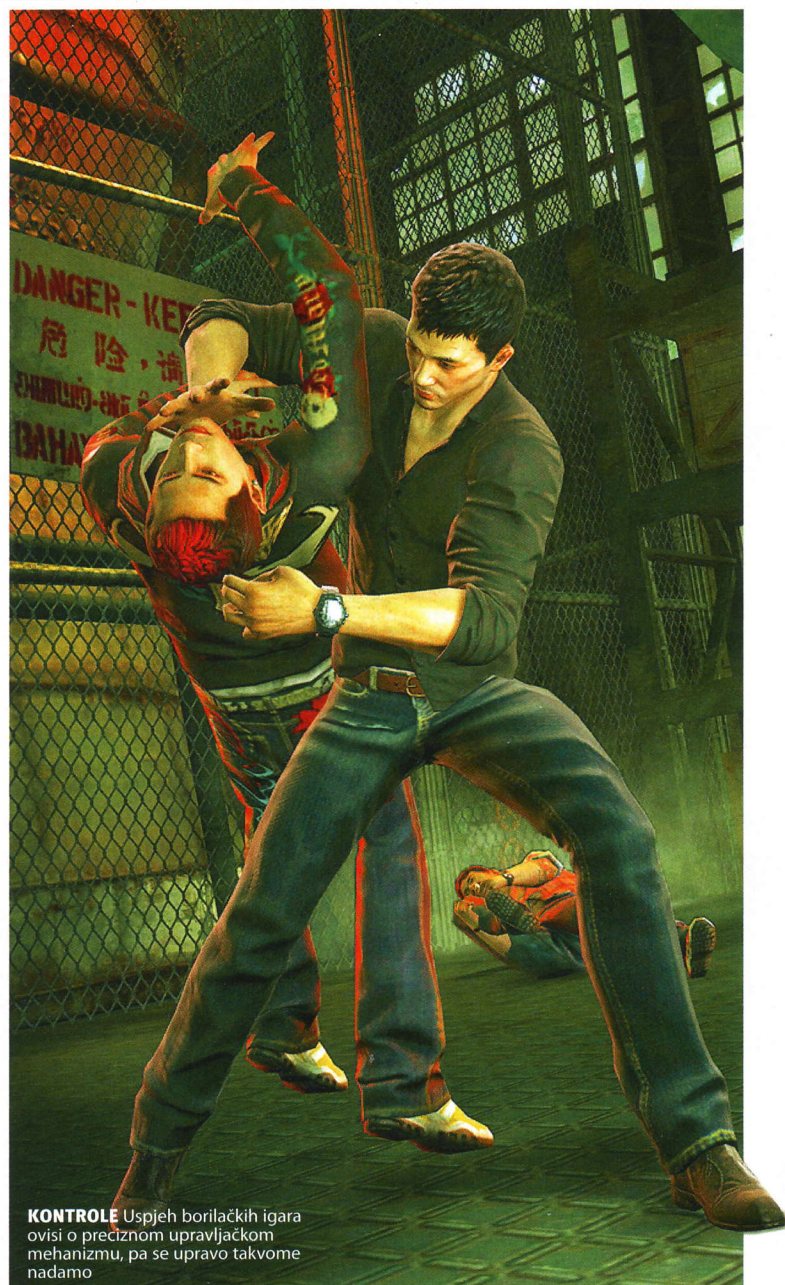


čime se htjelo naglasiti kako ćemo ovaj put dobiti najbolju igru u serijalu koja doista zaslužuje svoj naslov. Druga važna promjena odnosi se na činjenicu da igru više ne radi poznati kalifornijski studio Luxoflux, nego neiskusni i nepoznati kanadski studio United Front, pa treba pomalo stisnuti palce i nadati se najboljem. True Crime će biti akcijska avantura koja se odvija u Hong Kongu, a u glavnoj ulozi je policajac Wei Shen. Njegov je životni put više-manje očekivan; rođen u Hong Kongu, odrastao u inozemstvu, vratio se u Hong Kong zastupati interese svoje domovine u specijalnoj jedinici HK

Triad Bureau. Glavni Shenov zadatak bit će infiltracija u redove zloglasne Trijade u čijem će članstvu morati proboraviti onoliko vremena koliko će biti potrebno da uništi organizaciju iznutra. U izvršenju te nemoguće misije Shenu će pomoći kombinacija njegova dobrog poznavanja boričakih vještina i borbe vatrenim oružjem te vještine u upravljanju automobilima i motociklima. To je ujedno i osnovni koncept igre, s time da još ne možemo potvrditi u kojem će omjeru biti raspoređena ta tri igriva segmenta. Moguće je da će bliska borba u određenom dijelu prevladavati s obzirom na njenu atraktivnost, no i dosad viđene scene borbe vatrenim oružjem, kao i vožnje, te kombinacije svih triju igrivih elemenata izgledaju sasvim dobro. Od novijih igara kao primjer sličnosti u radnji, izričaju i općoj atmosferi možemo spomenuti igru Wet koja izgleda otprilike isto, ali nije imala element bliske borbe, a od nešto starijih Stranglehold koji je ipak bio čisti shooter. Ipak, najveća sličnost primjećuje se s odgađanim Dead to Rights: Retribution koji bi se konačno trebao pojaviti u trgovinama dok ćete čitati ove retke.

DOBRO ILI ZLO?

Infiltracija u Trijadu Shenu će donijeti brojne probleme budući da će se od njega zahtijevati da se ponaša kao pravi član Trijade. Granica između dobrog i lošeg, razuma i nasilništva lagano će nestajati, a Shen će kao i svi undercover agenti biti prepušten sam sebi i svojim unutarnjim demonima, pa je izvjesno da ćemo tijekom igre biti stavljeni pred različite moralne dileme. Za nas je važno što će tom prilikom ostvarivati i



KONTROLE Uspjeh boričakih igara ovisi o preciznom upravljačkom mehanizmu, pa se upravo takvome nadamo

BORBA VATRENIM ORUŽJEM

BEZ OBZIRA NA moto igre koji govori kako se Shen u Trijadi mora ponašati kao i ostali njezini članovi, autori ipak nisu odlučili sasvim smetnuti s uma da je Shen policajac i da bi ipak trebao imati neke dileme oko bodycounta koji će ostaviti iza sebe. Zbog toga su odlučili u igru implementirati poseban sustav nišanjenja koji bi nam trebao omogućiti da protivnike možemo precizno pogoditi u udove bez oduzimanja života. Iako taj sustav još nismo vidjeli na djelu, moguće je pretpostaviti da se radi o nekoj inačici bullet-timea. Autori nam osim toga obećavaju dobar izbor oružja, mogućnost korištenja zaklona te izazivanja eksplozija, što smo mogli vidjeti i u traileru u kojem

Shen diže u zrak motocikl među svojim protivnicima.



ŠTIT Ne samo što protivnike nije nužno ubiti da bi ih se onesposobilo, nego ih je moguće koristiti i kao živi štit, što je dobrodošao dodatak bliskoj borbi

bogatu interakciju sa svijetom koji ga okružuje kao i s brojnim likovima, što bi trebalo pridonijeti razvoju klišeizirane, ali zanimljive i napete priče. Povećanju razine kvalitete će pridonijeti i grafika koju zasad možemo ocijeniti tek pristojnom, no budu li na kraju uspjeli u vrlo zahtjevnom zadatku uvjerljivog prikazivanja tako živopisnog grada kao što je Hong Kong, moći ćemo biti zadovoljni. Zaključno, iako će kraj godine brzo doći, igra izgleda kao da je još u prilično nezreloj fazi nastanka,

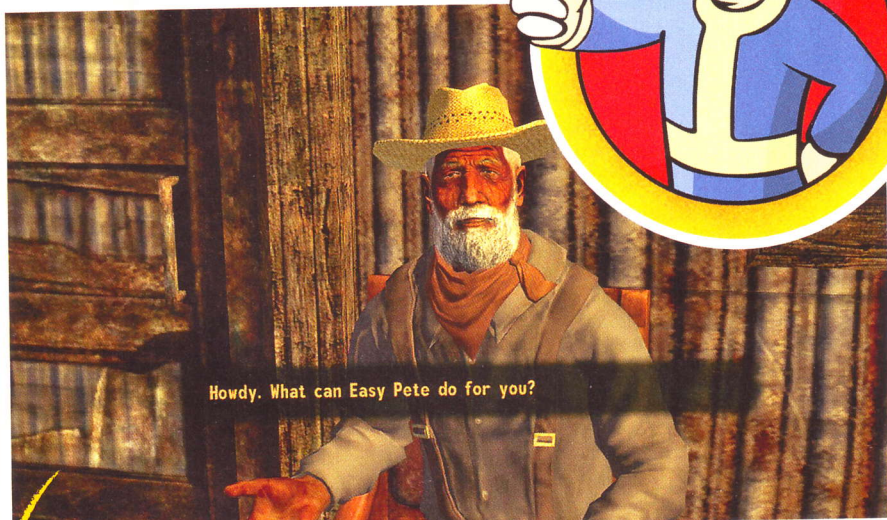
tako da ćemo za davanje preciznije ocjene morati pričekati igrivi demo.
_Tomislav Tomašić

GP FOCUS

Jedna lasta ne čini proljeće, pa tako ni mi nećemo donositi konačnu odluku na temelju kratke tehničke prezentacije, no zasad je više razloga za oprez nego za optimizam bez pokriva.

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

PRIČA



Howdy. What can Easy Pete do for you?

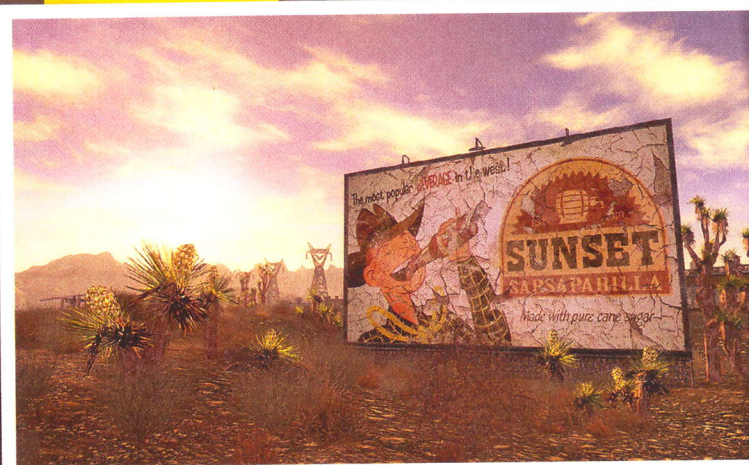
VEĆ JE NEKO vrijeme poznato da Fallout: New Vegas neće ulaziti u okvir Fallouta 3, točnije da se priča uopće neće doticati one iz 'trojke', no dio atmosfere će se uzeti iz Fallouta 2. Na koji način i u kojoj mjeri, još uvijek nije poznato, no vjerni fanovi serijala koji su pažljivo i otvoreno očiju igrali Fallout 2 vjerojatno se sjećaju nekoliko insinuacija na opstanak i ponovno podizanje Las Vegasa nakon poznatog nuklearnog rata. NCR (New California Republic) i ovoga puta igra bitnu ulogu, a u ratu su s pukom Novog Vegasa i robovlasnicima Caesar's Legiona.

MJESTO RADNJE



"GRAD SVJETLA", "grad grijeha" i "zabavna prijestolnica svijeta" u svom najružnijem, postapokaliptičnome izdanju. Još uvijek nismo vidjeli Las Vegas osim nekoliko kratkih kadrova iz trailera, no očito je da je nekako podignut iz pepela ili je jednostavno preživio nuklearni holokaust, jer očito vidljive zgrade i brojna svjetla čine vrlo enigmatičnu pojavu u svijetu koji oskudijeva električnom energijom koliko i vodom. Hoćemo li prvi put vidjeti Fallout u jednoj posve novoj, urbanoj atmosferi?

VRIJEME RADNJE



ZANIMLJIVO JE DA će se New Vegas odvijati tri godine nakon radnje Fallouta 3, te čak 39 po završetku Fallouta 2, točnije 2280. godine. Kako će se radnja povezati s onom iz prva dva dijela možda i nije toliko bitna informacija koliko činjenica da će ovo biti u budućnost najudaljeniji Fallout do sada.

FOTO NAJAVA

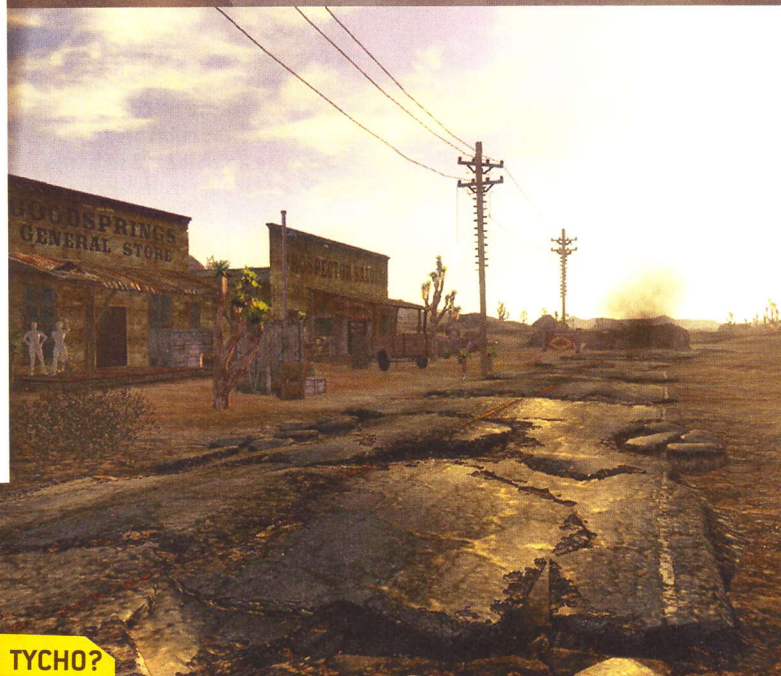
piše Darko Botić

Fallout: New Vegas

'Rat. Rat se nikada ne mijenja.
No Fallout ipak da

IZLAZI JESEN 2010. PROIZVOĐAČ OBSIDIAN ENTERTAINMENT
IZDAVAČ BETHESDA SOFTWARES / NAMCO BANDAI
HTTP://fallout.bethsoft.com PLATFORME PC / PS3 / X360

O New Vegasu smo pisali u nekoliko navrata, kako na webu, tako i u časopisu, no godinu dana od prve najave na Bethesda londonskom eventu, napokon su obznanjene neke konkretnije i detaljnije informacije. Ono općenito, što smo već znali, jest to da će Fallout: New Vegas biti sasvim odvojena igra, originalni spin-off koji će biti pogonjen engineom Fallouta 3, zbog čega na prvu vjerojatno i izgleda kao nova ekspanzija, a ne samostalan naslov. Od prvog nas dana intrigira činjenica da će na ovom Falloutu raditi ekipa iz Obsidiana, ista ona koja je u legendarnome Black Isle Studiosu stvorila, među ostalim, fantastični originalni Fallout i nastavak. New Vegas će se odvijati u otprilike znanome i prepoznatljivome postapokaliptičnome settingu Fallouta, a na policama trgovina ugledat ćemo ga negdje ujesen tekuće godine i zaigrati na PC-ju, Xboxu 360 i PlayStationu 3, u isto vrijeme.



TYCHO?



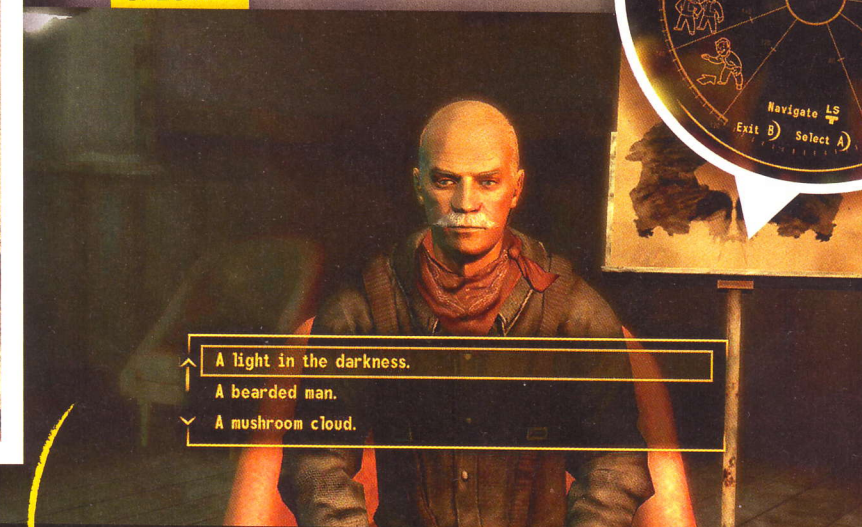
NA KRAJU PRIKAZANOG teaser trailera pojavljuje se lik u teškoj prašnjavom kaputu, s gas-maskom na glavi, što je mnoge asociiralo na NPC-ja iz Junktowna, Tychoa, budući da je upravo takav opis njegova izgleda. Službene informacije trenutačno govore o tome da ćemo igrati u ulozi dostavljača koji je ostavljen na samrti u pustinji Mojave. Pronalazi ga i otkopava robot Victor, odvozi do doktora Mitchella u Goodsprings, koji glavni lik liječi, daje mu 9-milimetarski pištolj, kombinezon s logom Vaulta 21 i Pip-Boy 3000. Tako će u početku uvijek biti, bez obzira na kreaciju lika.



ŠTO SE IGRE općenito tiče, igrača mehanika ne bi trebala nimalo odskakati od one iz Fallouta 3, što posebice vrijedi za borbu koja će se i dalje temeljiti na provjerenoj i hvaljenoj kombinaciji igranja u stvarnome vremenu i poteznog pause & playa u obliku V.A.T.S.-a. Jedini dobrodošao dodatak je taj da će ovoga puta i hladna oružja imati specijalne napade, od kojih je naveden samo potez "Fore!" kad u rukama imamo palicu za golf.

HARDCORE

SPECIAL



A light in the darkness.

A bearded man.

A mushroom cloud.

KLASIČNI RPG SUSTAV SPECIAL će očekivano ostati i u New Vegasu, dok će se svaka statistička promjena u atributima i perkovima očitovati u dijalozima i odlukama kroz igru. Karma je također opet tu, no ovoga puta je implementirana u sistem reputacije, kao u Falloutu 2. Kao i prije, perkovi će biti dostupni prilikom svakog level-upa, a tu je i mogućnost nadogradnje i unaprjeđivanja oružja do maksimalno tri dodatka po komadu.

UZ KLASIČNU TEŽINU, na izboru će biti i mod Hardcore, koji bi trebao, prema riječima developera, "ponuditi zahtjevnije, izazovnije i realističnije iskustvo". Glavne i jedine navedene razlike hardcorea u odnosu na normalni mod su: postupno obnavljanje energije nakon korištenja stimpaka, municija koja nosi težinu, mogućnost dehidracije i mogućnost da se slomljeni ekstremiteti liječe samo kod doktora.



FOTO FINIŠ

IAKO JOŠ UVIJEK imamo mnogo otvorenih pitanja, pogotovo o radnji, glavnom protagonistu i važnosti uloge vode (jer ipak, u hardcore modu je prisutan stalan strah od dehidracije, dok će razina žeđi biti prikazana u pokazivaču), Fallout: New Vegas djeluje sjajno i vrlo obećavajuće. Nama, koji još i dan-danas znamo odigrati F1 i F2, mnogo znači povratak starog razvojnog tima i skidamo kapu Bethesda na ovakvome potezu i odstupanju od nečega u čemu su ionako bili vrlo uspješni. Pitamo se i to da li će godina 2280. i urbano okruženje Las Vegasa, točnije Novog Vegasa, predstaviti prvi korak naprijed u budućnosti serijala čijih smo se pustinja, razrušenih građevina i mračnih spilja poprilično zasitili. Ono što sa sigurnošću možemo očekivati jest kvalitetan proizvod, bude li New Vegas približno zabavan kao F3, a posebno veseli činjenica da ćemo u Falloutu uživati i ove godine.

HRVANJE

Zahvaljujući poboljšanoj sustavu borbe, hrvanci ovoga puta neće biti hendikepirani



Ovoga puta uz konkurenciju

UFC Undisputed 2010

Najbolja simulacija MMA borbi ove bi godine mogla postati višestruko bolja

IZLAZI 28. SVIBNJA ŽANR SPORT IGRAČI 1-2 PROIZVOĐAČ YUKE'S IZDAVAČ THQ
HTTP://www.ufcundisputed.com/#/home/ PLATFORME PS3 / X360 / PSP

UFC Undisputed je doista i neosporno najbolja igra iz svoga žanra, no koliko god kvalitetna bila, činjenica je da postignuće i nije osobito značajno, budući da se radi o prvom takvom uspješnom projektu. Ovoga puta stvari se mijenjaju jer u igru uskače EA, stvara čir na želucu Dani Whiteu, predsjedniku UFC-a, kojeg su prilikom traženja izdavača UFC Undisputeda 2010 odbili navodno rekavši da UFC nije pravi sport i da s time ne žele imati veze. Dana White javno baca rukavicu u lice EA-a tvrdeći da su gladni novca jer se žele očešati o slavu koju su UFC i THQ mukom gradili. E pa, tako je nekako sve počelo - malo kontradiktornosti, malo senzacionalizma i malo kontroverze, a onda kad su se tenzije slegle, napokon smo dobili konkretne nove informacije i trailere koji su nas prilično impresionirali.

KONTROLE

Ne želimo dodatno rasplamsati vatru EA-a i UFC-a, no činjenica je da UFC Undisputed svojim prvim nastavkom u roku godinu dana najavljuje i demonstracijama potvrđuje impozantniju količinu poboljšanja nego je to EA Sports uspio u tri godine rada na Fight Nightu. Krenimo od onoga što pamtimo kao najveću zamjerku

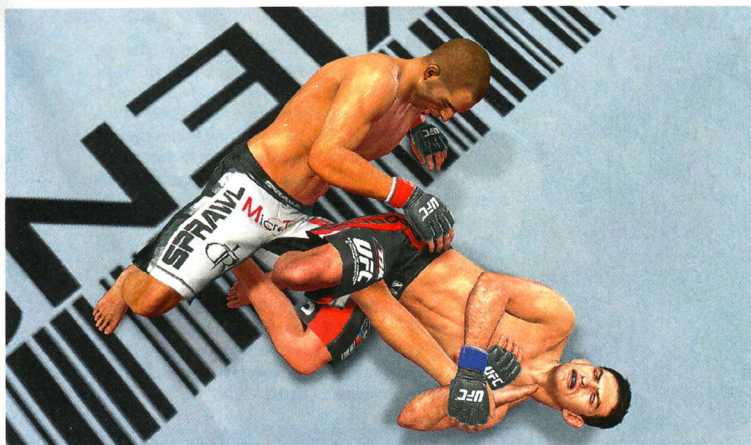
originalu, od kontrola. Koliko god se u teoriji sustav kontrola činio vrhunski pogođenim i logičnim, stvari u praksi uopće nisu bile tako svijetle. Naprotiv, kontrole originala su jedan od glavnih

JOŠ NOVITETA

UZ SVE OTPRIJE poznate borilačke vještine, pojavit će se i tri posve nove: hrvanje grčko-rimskim stilom, sambo i karate (Machidini fanovi će biti presretni). Ali ni to nije sve, jer UFC Undisputed 2010 će ponuditi i nekoliko novih i poboljšanih modova i opcija, unaprijeđeni online sustav s većim brojem mogućnosti i različitim vrstama borbi (još uvijek nije jasno o čemu se tu točno radi, ali pretpostavljamo da se misli na borbe s osobnim pravilima, eventualno kojekakvim izazovima koje tijekom borbe treba ispunjavati), a i Classic Fights je dobio svoju novu verziju, nazvanu Ultimate Fights, o čemu možete više pročitati na našem webu.



OBRANA Sada bi napokon i obrana sleđa u parteru trebala biti bolje balansirana

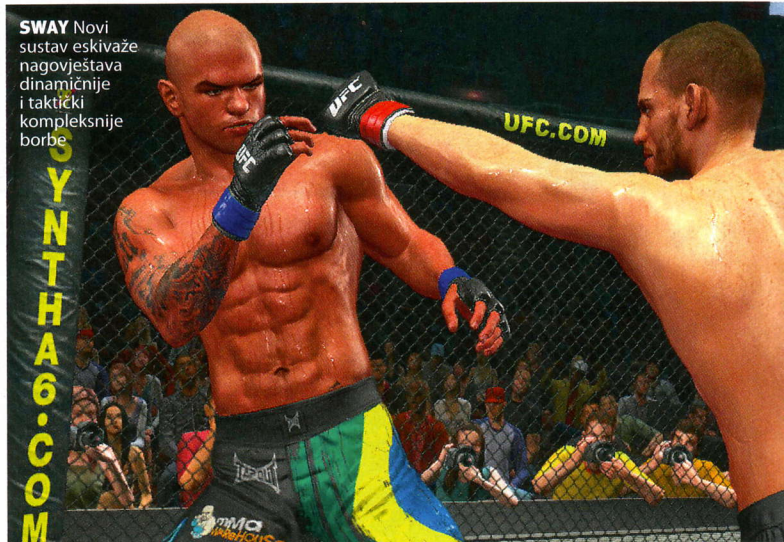


GRAFIKA

Očekuje nas još kvalitetnija prezentacija i primjetno veća količina detalja i animacija



SWAY Novi sustav eskivaže nagovještava dinamičnije i taktički kompleksnije borbe



razloga zbog čega je dobar dio igrača u startu odustao, budući da su se svojom kompleksnošću uglavnom nametale kao nepotrebno komplicirane. Uzimajući u obzir da je i za stand-up borbu bio potreban trening i određeno vrijeme privikavanja na kontrole, ne treba se ni prisjećati koliko je kompleksna kontrolna shema bila u borbi u parteru. Developer navodno shvaća o kakvom se problemu radi i nudi jednostavno rješenje - od temelja unaprijeđen "submission" sustav, odnosno sustav borbe u parteru. Ovoga puta to izgleda mnogo prirodnije i fluidnije, a ne kao nekakav očiti spoj nekoliko animacija koje su imale svoj početak, razvoj i kraj koji je ovisio uglavnom o spretnosti i brzini pritiskanja određenih tipki. Sada se čini kao da gledamo jednu cjelovitu animiranu sekvencu, budući da su svi potezi u parteru spojeni poput driblinga u zadnjoj Fifi, te da ih je moguće prekinuti u bilo kojem momentu i prebaciti se na izvođenje nekog drugog. Samo iz ovog primjera vidimo potencijalno veliku taktičku podršku koja bi napokon brazilski jiu-jitsu trebala učiniti relevantnijim i pouzdanijim borilačkim stilom nego je to bio prije, praktički u klasičnome button-mashingu nakon otvorene prilike za izvođenje poluge. No opet, uzmite sve ovo s malo rezerve, jer ipak je riječ o Yuke'su, developeru koji je svake godine mijenjao submission u WWE-u, gdje je, u usporedbi s UFC Undisputedom 2009, krajnje rudimentaran.

FACT TABLICA

- _ unaprijeđen sustav borbe
- _ prerađene i pojednostavnjene kontrole
- _ nova karijera
- _ opcijama bogatija online podrška
- _ interakcija s kavezom
- _ poboljšano kretanje
- _ sustav izmicanja
- _ veći broj poteza
- _ tri nove borilačke vještine
- _ novi modovi

PRAVI NASTAVAK

Kao što je ranije spomenuto, novi UFC Undisputed doista unosi pregršt poboljšanja, a kontrole i bolji sustav borbe u parteru nisu jedino bitni. Osvrćući se na sve što smo do sada vidjeli, definitivno nas očekuje veći broj poteza, dok su i oni otprije poznati primjetno kvalitetnije dizajnirani. Dobro plasirani udarci stvaraju realističan osjećaj boli, pogotovo kad su nokauti u pitanju, koji izgledaju brutalnije i uvjerljivije, dok igra općenito djeluje vrhunski autentično, do najsitnijih detalja. Upravo je ovo bila jedna od mana prethodnika, gdje je razina autentičnosti opadala s vremenom, jer što smo više igrali sve smo više uviđali nelogičnosti i sitne nedostatke koji su sprječavali potpuno uživanje. Stand-up borba će također proći kroz brojna unaprjeđenja, što s naklonom pozdravljamo, budući da je ona u prethodniku, koliko god zadovoljavajuća i zabavna, bila ukočena i statična. Novi sustav "Sway" sada bi trebao učiniti značajnu razliku, jer obrana

KONTRAUDARCI su u Fight Nightu obično bili oni najubojitiji, a sudeći po nekoliko videa, i ovdje će biti glavno oružje boraca poput Spidera Silve



KIMURA U unaprijedi sustav borbe u parteru su dodani brojni novi potezi



se sada neće temeljiti samo na blokiranju. Riječ je zapravo o naprednom sustavu eskivaže kakav smo vidjeli u zadnjem Fight Nightu, a osim izbjegavanja udaraca i izmicanja kretanjem u obrani, igrat će bitnu ulogu i u pravovremenim i hitrim kontraudarcima. Ako visoka očekivanja (jer eskivaža je funkcionirala besprijekorno u Fight Nightu) budu ispunjena, nećemo dobiti samo par novih poteza i načina nokautiranja kontraudarcima, nego i posve novi stil borbe, poput onoga Andersona Silve. Osim toga, sa zadovoljstvom ćemo

ponoviti kako će nastavak odbaciti koncept diskriminacije ljevaka, jer uveden je southpaw položaj, odnosno onaj u kojem ljevci desnu nogu i ruku drže naprijed.

OSOBNOST ISKUSTVO

Karijera u prošlogodišnjem inačici je bila solidna, no prepuna nedostataka i osjećala se kao nedovršen mod koji je stvoren bez previše entuzijazma. Ipak, sada je jasno da je Yuke's dobro podgrrijao juhu, koju će ovoga puta servirati s nekoliko veoma važnih izmjena. Kao

ŠAH-MAT Iz ovakvih se situacija mogu izvući samo iskusni hrvači ili na udarce otporniji borci koji bi mogli izdržati do kraja runde

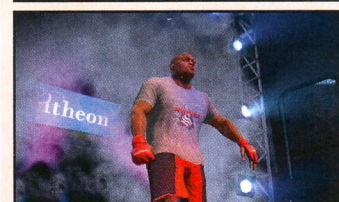
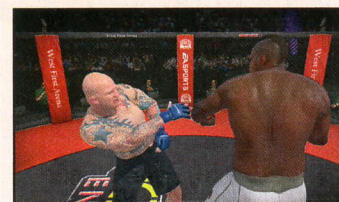


ŠTO RADI KONKURENCIJA

ZANIMLJIVO JE DA nakon prošlogodišnjeg E3-ja ne znamo praktički ništa bitno novo o **EA MMA-u**, prvoj i jedinoj konkurenciji UFC Undisputeda. Nakon onog debitnog videa Fedora i Rogersa uslijedilo je zatišje, a jedine nove vijesti koje smo o igri primali su napomene o nekoliko novih slika. Kao prvo, igra definitivno ne izgleda impresivno kao u videu, no unatoč tomu, opet obećava. EA tvrdi da razvojni tim najviše vremena posvećuje karakteriziranju i isticanju borbenih specifičnosti svakog borca. Razlog zbog kojeg smo optimistični jest taj da će se igra temeljiti na engineu sjajnog Fight Night Rounda 4, što donekle daje naslutiti kakav nas koncept modova i sadržaj očekuju. Teoretski gledano, najveći nedostatak je licenca, budući da organizacija StrikeForce, kao najveća atrakcija igre, nema ni približno značajan i zvučan popis boraca u svojim redovima. Na njihovu sreću, imaju Fedora. No mi hitno želimo svježije informacije i priliku da igru vidimo u pokretu ili pak zaigramo. Do tada, nekoliko novih slika.



STRIKEFORCE Ako vam imena poput Gegarda Mousasija, Jakea Shieldsa, Andreja Arlovskog, Jeffa Monsona, Nicka Diaza, Scotta Smitha i sličnih ne zvuče atraktivno, EA MMA vas vjerojatno neće osobito zanimati



RING I KAVEZ

JEDAN OD PRVIH faktora koji je utjecao na gubitak autentičnosti kod prethodnika bila je činjenica da se, unatoč borbama u oktagonu, nismo osjećali kao u kavezu, jednostavno zato što nikakva interakcija s njime nije postojala. U nadolazećoj verziji je pridana posebna pozornost kavezu, koji će imati podjednako relevantnu ulogu kao

i svaki drugi stil borbe, pogotovo u klinču na koji se sada doista može pouzdati. Ne samo da ćemo biti u stanju odgnurni protivnika u kavez, nego ga tu držati u klinču, udarati iz klinča, lakše srušiti na pod i doći do prilike za specifične hrvačke manevre i poluge kakve je nemoguće izvesti na sredini oktagonu.



KAVEZ Korištenje kaveza bi sada trebala biti primarna taktika nekih boraca, kao i u pravome sportu



prvo, prilagođavanje i kreiranje vlastitog borca, koji će ovoga puta starjeti, baš kao u Fight Nightu, bit će mnogo kompleksnije i sadržajem bogatije, što je itekako pohvalno uzimajući u obzir Yuke'sov rad na WWE igrama. Ovoga puta nećemo birati predodređene setove poteza i kojekakve arhetipove koji bi ograničili borca na jedan stil borbe. Veća sloboda će se očitovati i u vlastitom ručnom izboru svakog pojedinog poteza, što se neće odraziti samo na raznovrsnost pri kreiranju, nego i na nepredvidljivost i karakterističnost u ringu, što nas posebno veseli. Sve je ostalo također prošlo kroz određenu fazu evolucije, uključujući i kozmetičku prilagodbu poput reklama i tetovaža, te treninge, kampove, statistički sadržaj i slično. Sve do sada prikazano doista oduševljava, UFC Undisputed 2010 izgleda sjajno i jedva ga čekamo zaigrati. Čini se da je razvojni tim bio usredotočen na kranje i unaprjeđivanje upravo onih elemenata kod kojih smo nalazili najviše mana, što nam se posebno sviđa, jer obećava još kvalitetnije i zabavnije UFC iskustvo. **Darko Botić**

GP FOCUS

Očito je da Yuke's drži sve konce u rukama, a uzimajući u obzir i kvalitetu prethodnika, još jednom očekujemo najbolje od žanra

HLADNO MLAKO TOPLO VRUĆE

FOTO NAJAVA

piše _AR

F1 2010

Godine su prošle pune muka, čekalo se na formulu nijemo. I uz pjesmu umjesto jauka, Ecclestone mi ti se kunemo

IZLAZI RUJAN 2010. PROIZVOBAČ CODEMASTERS IZDAVAČ CODEMASTERS
HTTP://www.codemasters.com PLATFORME PS3 / X360 / PC

FORMULA 1 JE KOMPLEKSAN SPORT

Prva velika F1 igra nakon 1000+ dana

Vjerovali ili ne, od zadnje velike F1 igre prošle su točno tri godine (njihove ovogodišnje verzije za Wii i PSP ipak nisu bile namijenjene hardcore igračima). A dok se F1 2010 pojavi na policama, proći će još najmanje 6 mjeseci. Dugo, brate, predugo. Kada je Sony 2007. godine objavio kako više nema namjeru plaćati Bernieju 15 milijuna dolara godišnje za F1 ekskluzivu, licitiranje za najprestižniju licencu u svijetu motorsporta je moglo početi. Iz pregovora su se prvo povukli EA Sports i moćni Activision, a Codemastersi su za nepoznatu količinu novca - ali očito veću

od 15 milijuna godišnje - osigurali prava na F1 do 2011. Ako F1 2010 ne ostvari željeni komercijalni uspjeh, a već su prošle dvije godine korištenja licence, to bi lako moglo značiti financijski krah studija Codemasters iz Birminghama koji razvija igru. Odgovornost koju imaju prema izdavaču ipak je manja od one koju moraju osjećati prema fanovima sporta, koji na pravu F1 igru čekaju već - predugo. Kraj sezone će pokazati je li magična formula koju smišlja posve novi producersko-dizajnerski tim ona koju svi fanovi čekaju - prava Formula 1.



IAKO SU NAJAVLJIVALI posve vjernu simulaciju sporta, Codemastersi su se našli u opakoj stisci s vremenom i novcem. Nakon grandioznih najava koje smo slušali proteklih 18 mjeseci, uslijedilo je grubo prizemljenje. F1 2010 donijet će sve staze i momčadi od ove sezone (na slikama su modeli iz prošle godine), ali negdje usput je igra pogubila mnoštvo sadržaja koji su je trebali izdici iznad ostalih vožnji i učiniti F1 simulacijom koju će voljeti i istinski ljubitelji sporta. Prošli mjesec službeno je objavljeno kako F1 2010

neće simulirati Safety Car niti pripadajuće procedure, a izostat će i opcija Formation Lap. Još uvijek nije posve jasno što će se dogoditi s opcijama mehaničkog uništavanja bolida, budući da je na prošlomjesečnoj prezentaciji igre ostalo neodgovoreno pitanje vezano za modeliranje štete motora, mjenjača i podvozja. Nadamo se da Codemastersi neće previše zabraditi u sigurne vode mainstreama i amerikanizacije, budući da su s Gridom i Dirtom već uspješno unakazili dvije nekada slavne franšize.

BEZ KIŠE NEMA ZABAVE

DINAMIČNI VREMENSKI UVJETI jedna su od najspektakularnijih točki igre, budući da prikazana inačica EGO pokretača demonstrira uvjerljive izmjene vremenskih uvjeta na način kakav još nismo vidjeli u žanru. Utrka u Abu Dhabiju pokazat će i dosege u dinamičnim izmjenama dana i noći, a jedino što bi moglo zasmetati s grafičke strane je tzv. žuti filter koji će obilježiti sve dnevne utrke po čistom vremenu. Obećava najava kako će svi modovi igre u singleplayeru i multiplayeru omogućavati jednostavan odabir težine utrke i pripadajućih uvjeta na stazi, tako da će dozu F1 satisfakcije moći imati oni koji traže brzi krug po Monzi, kao i oni koji žude za 44 kruga po kišom okupanom Spa Francorchamps. Jedina je šteta što će multiplayer biti ograničen na 12 vozača, dok neke glasine govore da će preostalih 12 mjesta ipak moći zauzeti AI kontrolirani bolidi - no to još nije službeno potvrđeno. Kako god bilo, PC igrači će svakako najviše profitirati - moderska zajednica već je u Gridu uspješno izbacila žuti filter i doradila vozni model, dok će jedino PC kante moći potjerati F1 2010 na više od 60 fps. Konzolaške inačice igre dolazit će na vrlo prosječnih 30 fps, što nikako nije za pretjeranu pohvalu.





SAVIM JE JASNO Kako codemastersi s F1 2010 igraju na sigurno. Doba kada su F1 igre bile istinske simulacije vožnje sada je davna prošlost, čija paralelna stvarnost postoji isključivo u moderskim zajednicama rFactora i sličnih PC igara. F1 2010 ponudit će prihvatljiv omjer arkade i simulacije koji bi se podjednako trebao svidjeti širokim narodnim masama i hardcore ljubiteljima. Tako, naime, misle codemastersi. S druge strane, naše iskustvo govori kako će najviše razočarani biti upravo hardcore vozači, jer F1 2010 donosi nimalo slavni "central pivot point", odnosno centralnu točku okretanja bolida koja za točku skretanja ne uzima položaj stražnjih i prednjih kotača, nego imaginarnu centralnu točku na sredini automobila. Također, iz hardcore perspektive nimalo slavna razina gripa koju bolidi ostvaruju - opjevana u Gridu gdje se 200 km/h prolazilo kroz najzahtjevnije sekcije LeMansa - našla je svoj put i u F1 2010. Poista se nadamo kako će službene najave da se "najzahtjevniji vozači nemaju razloga prineti" na kraju biti ostvarene. Sve ostalo samo će dodatno učvrstiti poziciju novog Codemastersa kao studija koji je u zadnjih nekoliko godina uspješno pokopao sve ono što je stari Codemasters naporno i predano gradilo dva desetljeća.



KAKO BI NAPRAVILI ZANIMLJIV singleplayer, F1 2010 donosi karijeru u kojoj će se igrači natjecati za poziciju unutar momčadi i ostvarivati napredovanje ovisno o odabranom bolidu kroz sustav XP bodova. Prevedeno, odabir Virgin Racinga neće tražiti podije, već ulazak među prvih 12 za istu količinu XP bodova koliko bi se dobilo da se primjerice s Mercedesom GP pobijedi u utrci. Isti sustav bit će primijenjen i u multiplayeru, što nam se čini kao najzanimljiviji aspekt igre. Pobjeđivanje unutar momčadi omogućit će da osvojene XP bodove "trošite" na unaprijeđenje bolida kroz utrke i tako postanete prvi vozač - što će donijeti i veću pažnju medija i publike. Codemastersi već sada najavljuju kako za F1 2010 neće biti nikakvih DLC sadržaja, nego da će odmah po izlasku igre krenuti u razvoj inačice za 2011. Iz naše perspektive - pohvalno.

SEZONA ZA PAMĆENJE



Ferrari. Mercedes GP. Red Bull. McLaren. Renault. Nama zauvijek dragi Lotus, bez obzira što s Lotusom veze nema. BMW Sauber Ferrari kao ultimativni primjer besmisla brandinga. Torro Rosso. Vječni Williams. Virgin. HRT. Carska Force India. Nedostaju samo Blazičko i Novak kao opcije za komentatore i zabava bi bila garantirana. Prava je šteta što codemastersi ne razumiju potencijal malih tržišta i lokalizacije, jer bi opcija da tijekom baš svake utrke moramo slušati kako "je u ovoj utrci graining iznimno izražen" i kako "su na ovoj stazi kočnice presudne" bio jednostavno neprocjenjiv. Ovako će nam ostati generički komentari britanskih komentatora u uvodu u utrku i još nepoznata širina obavijesti iz pita trkačkih inženjera. Zanimljivo je što F1 2010 ne donosi originalne grafike i pokazivače kakve gledamo u FOA TV prijenosima, nego su codemastersi odlučili upotrijebiti modificiran sustav grafika iz igre Grid. Razloge takvog odluci još uvijek ne uspijevamo dokučiti, ali sve na svijetu ima svoje razloge, pa tako vjerojatno i to.



FOTO FINIŠ

IAKO JE VEĆ sad izvjesno kako će hardcore populacija imati puno mjesta za prigovaranje - a sigurni smo kako prigovora neće izostati - uzbuđenje koje je sastavni dio dolaska svake nove F1 igre, a pogotovo nakon tri i pol godine čekanja, gotovo da osigurava dobre prodajne rezultate. Sasvim je izvjesno kako će svatko tko imalo voli F1 dati svoj novac codemastersima, ponajprije zato što je ovogodišnji popis staza i pripadajućih Gran Prixa vjerojatno najatraktivniji u cjelokupnoj povijesti sporta. Ulazak mnoštva novih staza u kalendar 2010. utjecao je na izbacivanje još jedne spektakularno najavljene opcije za F1 2010, a to su laserski skenirane staze. Modeliranje staza ipak će biti odrađeno konvencionalnim GPS i satelitskim metodama iz FOA baze podataka, što je puno jednostavniji i jeftiniji način. Usput rečeno, iz igre je izbačena i opcija za split-screen multiplayer, tako da će svi obračuni na stazama biti isključivo online. Napominjemo i kako su codiesi najavili konzolaški demo za F1 2010, ali još uvijek nije poznato kada bi se trebao pojaviti na PSN, odnosno na Xbox Liveu. Vjerojatno ne prije rujna.



Matrix
iliti
glavom u
pijesak

Popu pop, a bobu bob, reče pokojni Stipe Šuvar kojeg smo mrzili kao političara, pa voljeli kao čovjeka, a koji je šest godina nakon smrti osuđen radi povrede časti satiričnim tekstom

Kako sam tražio smisao

Ova igra je besmislena! - izjavila je vidno začuđena, malo manje zgrožena, ali i nikako nasmijana, što je u svakom slučaju loš znak, najdraža igračica i recenzentica mojih aktivnosti koja se pravi da to nije, kada sam joj pričao i pokazivao igru tjedna. Dobro, više igru dana.

O ženskom procjenjivanju (još nisam seksista niti bilo kakav šovinista, samo mi je zanimljivo proučavati ih iza neprobojnog stakla, ni ne pokušavajući raditi bilješke s ove strane plotu, što opet povlači riječ mjeseca - besmisleno) besmislenosti muških igara ispisano je već tisuće učenih traktata, eseja, znanstvenih radova, humorističnih i gorkih pripovjedaka kojima nemam što dodati, vjerojatno su sve besmislene. I to bi bio savršen kraj ove priče, koja ne bi ušla u anale kao najkraća o besmislenim venerično-maršovskim odnosima, ali ima još.

Trudim se da razumijem neopčinjenost igrom u kojoj 22 polugolih luđaka koji jedva čekaju da skoče na drugoga u proslavi zgoditka trče za loptom, pa čak i zabrinutost za onu trojicu koji ne trče ni za loptom, već za luđacima. Trudim se da razumijem i nerazumijevanje umještosti, elegancije i koordiniranih udaraca u hokeju. Mislim, tu je ipak klizanje, a one to vole, a znam da vole i šoru, samo ne vole i krezube muškarce. Ne trebam se previše truditi da razumijem zgađenost plemenitim vještinama UFC-a i ostalih ogranaka najplemenitije vještine boksa, koji, očito nije dovoljno atraktivan za moderna doba šore u kavezu. Ali ne razumijem što im smeta u seksu, kojeg svi volimo?

Pa opet ispočetka. Za sve su krivi onaj Dario i Đurko koji su kasnili na važan urednički sastanak, tj. kavu i prvi pogled Just Cause 2, pa sam ja čekajući malo surfao. I kako to obično biva u odsurfavanjima prešao preko naslovnice jedne od tisuće igara koje nikada nisam vidio, a neću ni vidjeti (ima ih na milijune, to više nitko ne može pratiti). No neka antena je iskočila. I samo radi detalja koji je smetao na amaterski napravljenj sliki nekakvog kućnog underground uratka, otvorio se portal Bone Towna, "igre za odrasle" u kojoj ispod nekakvog muškarca u konan pozi leže dvije izazovne virtualne ljepotice. Trash na trash, danas je takav dan, i ubrzo se igra našla na hardu te nitko više ne bi ni pomislio na nju da se nije dogodila katastrofa - pristigli Just Cause 2 nije želio raditi ni na jednoj

konzoli. Još gore, nije bila kriva review verzija igre, već su u razmaku od pet minuta i Njegovo Veličanstvo od Kvarova Microsoft, i Vojvoda od Podmuklosti Sonyshirea jednostavno riknuli. Na muci se poznaju junaci, pogotovo kad te prijatelji zezaju da su čuli zajednički MS-Sony samrtnički hropac izazvan pasivnim pušenjem, dimljenjem i katranizacijom, te sam ih stoički izbacio van kako bih, kao pravi muškarac, zarinuo glavu u šake i plakao dugo u noć.

I tako mi se opet ukazao Bone Town, spasitelj dana, znate kako je kada vas svi ostave, i zašto se ja uopće moram opravdavati u takvoj teškoj pcikičkoj situaciji!

A Bone Town je dušu dao za osvježanje propalog dana ispunjenog izdajama i dvorskim intrigama. Kako su ono napisali u reklami? "Prva igra koja kombinira seks, droge i uživanje u orgijama u hilaričnom hardcore iskustvu." Ili ... "u Bone Townu najveći problem s drogama je nemati ih". Dodajemo još i urnebesne i presmiješne šore sa svjećnjacima, gitarama ili plastičnim nogama manekena iz izloga.

Smisao, pardon, besmisao Bone Towna je opstati u gradu odn. igri koja pokušava oponašati

smiješnog lika u skladu s njegovom rasom, religijom i zanimanjem (meksički hrvač, rabin, mormon, kapetan PJames T. Jerk, ili superheroj Buttman). Predlažući seks damama Bone Towna, svatko ima svoje fore, a budući da je Bone Town unrated, underground, i maltene ilegalna igra, u njoj nema političke korektnosti ili finih ironijskih poruka - sve je u glavu, humora isčezlog još sedamdesetih s Dave Allenom, prije nepotpisivanja nepisanih licemjernih zakona političkih korektnosti po kojima je uvijek bolje zabiti nekome nož u leđa, ali samo neka je ozbiljno. Sprdaju se u Bone Townu sa svim religijama, bojama, nacijama, ili sektama kojima seks nikada baš nije najbolje legao.

Seks i lupanje po glavi uz zdravi i nekorektni humor. Sve što vole mladi. Ima li što bolje? I to je bio moj jedini, naizgled neoborivi argument. Naočito besmislen. Istina, nakon tri sata lamatanja i seksanja, Bone Town malo dosadi i mislim da bi pod ostrim recenzentskim povećalom gadno prošao pri ocjenjivanju, i u našem uvijek neozbiljnom časopisu, pa ne bih ni pokušavao, pogotovo zato što je izašao prošle godine.

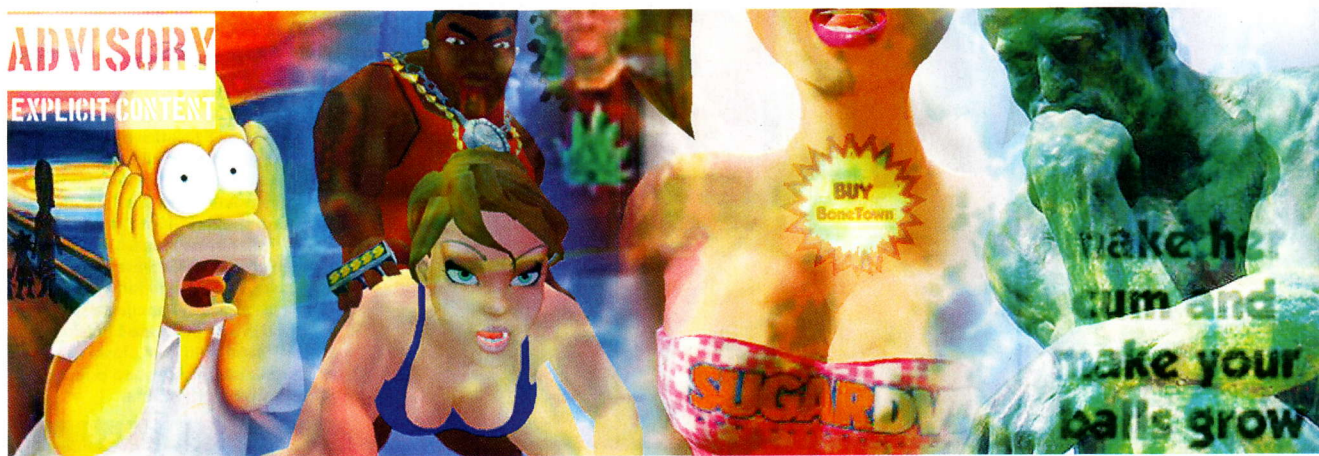
Citat: Seks i lupanje po glavi uz zdravi i nekorektni humor. Sve što vole mladi. Ima li što bolje? I to je bio moj jedini, naizgled neoborivi argument. Naočito besmislen

GTA s malo free roaminga i desetak misija. Opstajanje nije lako. Najveći frajer u gradu mora imati i najveća jaja. Jaja se uvećavaju šorama običnim ili šorama s bossovima od kojih se nasljeđuju specijalni udarci poput gađanja bocama i alkoholnog zadaha, prdeža i tako to. Drogama se nakratko unapređuju neke osobine poput skakanja ili trčanja, a opće zdravlje umjesto glupih medipakova, raznih potiona i medicina, nadoknađuje se seksom. E sada dolazimo do smiješne strane priče - premlativši bilo koga, a pogotovo bossa u priglupej šori koja traži puno vještine i još više sreće, moguće je uvući se u njegov avatar, ne samo odijelo. To donosi drugačije bonuse na jaja i udaranje, ali i posve nove komentare

Srećom, Xbox je za nekoliko dana stigao popravljen još jednom božanskom intervencijom majstora Bože, a PS3 je, ničim izazvan, odlučio proraditi kao da ništa nije bilo. Smisao zabave, pardon, samo smisao, nastavio sam tražiti u Just Causeu i bio dobro zabavljen nalaženjem. No pitanje ostaje - hoćemo li se i dalje praviti da nas zanima nevažno, i obratno? Ili ćemo za ono što nas zaista zanima prihvatiti da ima i smisla? Ili je smisao u besmislu? To je ono što me danima muči i što moram priupitati najdražu smislenicu. Samo se bojim da bi me ona onako pogledala, zakolutala očima i otišla gledati nekakvu Farmu na TV-u.

DANIJEL REŠKOVAC

Besmisleni





Nova Nintendoova konzola donosi 3D prikaz u svaki dublji džep, a za pliće ćemo morati pričekati pojavu i pojeftinjenje novih generacija mobilnih telefona s igrama...

Nebalansirana perspektiva

Tech
Wars
v2.1

Nintendo je najavio novi DS s 3D prikazom, koji bi se trebao nazivati 3DS, a zanimljivost je da koristi Sharpovu tehnologiju parallax barijere, koja pomoću dvoslojnog ekrana može različito usmjeravati dijelove slike, tako da pod određenim kutom svako oko dobiva zasebnu informaciju i tako se postiže željeni 3D efekt. Sharp je navedenu tehnologiju koristio u testovima za prve generacije 3D televizora, no od toga se odustalo, jer je 3D slika bila vidljiva samo jednom gledatelju samo iz određene točke, te je konzumiranje 3D sadržaja pomoću takvog ekrana bilo prilično zamorno za korisnika. S vremenom su shvatili da bi takav princip 3D prikaza ipak mogao biti iskoristiv za uređaje koje istovremeno može upotrebljavati samo jedan korisnik, što znači za mobilne telefone, džepne konzole ili slične prijenosne uređaje. Osim 3D prikaza, dotični ekrani mogu se koristiti i za standardni 2D prikaz, uz mogućnost osjetljivosti na dodir, bez koje korisnici nove inačice Nintendoova DS-a ne bi mogli ni zamisliti svoju prijenosnu konzolu. Rezolucija ekrana u 2D prikazu trebala bi biti 854 x 480, a za 3D prikaz bi horizontalna rezolucija bila prepolovljena, jer zbog tromosti te takozvane paralaksne barijere nije moguće dovoljno brzo mijenjati smjerove loma svjetla da bi se postigla čitava rezolucija za svako oko, nego je efekt sličan onom kad gledate sličice koje se mijenjaju ovisno o nagibu pod kojim ih promatrate, ali s razlikom da ih treba okrenuti za 90 stupnjeva. Sharp je uz to naveo i da je osvijetljenje ekrana mnogo bolje nego na dosadašnjim, konvencionalnim 2D modelima, a uz to je povećan i kontrast i jasnoća prikaza, te je ekran, iako je osjetljiv na dodir, jednake debljine kao i dosadašnji "nedodirljivi". U svakom slučaju, 3D tehnologija nezaustavljivo počinje prodor i prema našim džepovima.

Osim dodavanja opcija, dogodilo nam se i da se počnu uklanjati već postojeće opcije s uređaja za zabavu. Naime, Sony je u firmwareu 3.21 za PlayStation 3

uklonio mogućnost korištenja OtherOS komponente, što je iznimno rastužilo nekolicinu entuzijasta koji su zavaljeli svoju igračku zbog mogućnosti programiranja Cell procesora ili korištenja toga umjesto kućnog, pa čak i poslovnog računala. Jasno je da je Sony morao poduzeti oštre mjere zbog najava nekih hakera da su se uspjeli približiti uklanjanju zaštite s još jedine konzole koja je ostala "neprovaljena" u toj generaciji. Je li uopće bilo moguće ikakvo drugo rješenje, možda nikad neće biti jasno, jer se u bolju zaštitu segmenta za GameOS mogla čak uključiti i zajednica programera-entuzijasta, ali činjenica je da Sony ima problema s mnogim kompanijama koje ne žele izdavati igre za PSP zbog navodnog prevelikog udjela piratstva na toj konzoli i skidanje zaštite s PlayStationa 3 moglo bi imati još dalekosežnije posljedice na poslovanje.

previše napumpavaju statistike? Čak i da je stopa piratstva jednaka prosjeku, kao i na ostalim konzolama, je li to izgovor za lošu prodaju gomile katastrofalnih igara koje su nam neke kompanije pokušale prodati na PSP-u, na kojem postoji gomila vrlo kvalitetnih igara, koje je izdao uglavnom Sony i nekoliko japanskih izdavača od kojih smo već navikli na kvalitetne naslove. Možda bismo razlog trebali tražiti i u tome da igrači na PSP-u, budući da je stroj mnogo jači od Nintendoova DS-a, žele da igre na njihovoj prijenosnoj konzoli izgledaju bolje, kako bi to i trebalo biti? Kako je moguće da Gran Turismo, unatoč lošijim recenzijama od očekivanog, u šest mjeseci bude prodan u gotovo 2 milijuna primjeraka i izgleda bolje nego na PlayStationu 2, a u gotovo isto vrijeme objavljeni NFS: Shift izgleda kao da je napravljen za ručni sat u boji? Prema

Zbog čega se nekim kompanijama zamjera što su im proizvodi podložni piratstvu, a drugima se gleda kroz prste? Tko je najslabija karika?

Naravno, malo dubljim proučavanjem PSP scene i skidanja zaštita s ostalih konzola, možemo vrlo jednostavno doći do spoznaje da zec leži u nekom sasvim drugom grmu. Ekipa koja se bavi izradom custom firmwarea i nekoliko najvećih siteova za download skupila je podatke o korištenju takvih firmwarea, dakle prikupili su podatke o downloadanju s najvećih siteova i updateanju custom firmwarea preko mreže, za svaki slučaj to pomnožili s 3 i došli do podatka da ima samo oko 5 posto PSP-ova koji ne koriste originalni Sonyjev firmware. Prema nekim internetskim izvorima, općeniti svjetski prosjek piratstva s igrama je oko 10 posto, vjerojatno ne računajući Kinu i još neke države, što nam pokazuje vrlo zanimljiv odnos i teško je ne zapitati se, tko su ti koji

svemu tome, jasno je da nešto nije u redu s ravnotežom tržišta i njegovom percepcijom u medijima i nije ni najmanje čudno što Sony želi postići da zaštita njihova sustava ostane netaknuta, ali način ostvarivanja tog cilja je, u najmanju ruku, nezgodan. Korisnicima koji intenzivno koriste linux i nije im baš prevažno igranje preporučeno je da ne nadograđuju firmware, te će tako, iako gube mogućnost online igranja i PlayStation Storea, ipak moći nastaviti učenje i svoja istraživanja. Nemojmo zaboraviti da se PlayStationi 3 s linuxom već dugo koriste u mnogim obrazovnim ustanovama, raznim laboratorijima, pa čak i u američkoj vojsci...

Bruno Banić

Štedi za konzolu za obične igre...



PlayStation®Move

Što se mvrda

Sve što znamo o novom Sonyjevu
sustavu kontrole - i ponešto od onog
što naslućujemo





iza brda?

PIŠE: Berislav Jozić

Najavljen u lipnju 2009., Sonyjev sustav detekcije pokreta prozvan PlayStation Move detaljno je predstavljen na Games Developers Conferenceu početkom ožujka, a u prodaji će biti ujesen ili svakako do kraja godine. Prve su demonstracije obećavajuće, no hoće li zaista donijeti novu mladost PlayStationa 3 ili biti samo simpatični dodatak za entuzijaste? Što PlayStation Move može a što ne može u usporedbi s kontrolnim sustavima Wiija i Xboxa 360? I kako to uopće funkcionira? Evo kako...



Tipka Move

dominira prednjom stranom i vjerojatno će se koristiti kao akcijska tipka u većini igara

Četiri uobičajene PlayStation tipke u konačnoj bi verziji mogle biti postavljene drugačije - u jednaku poziciju kao kod kontrolera

Standardna Home tipka aktivirat će izbornik konzole

S donje strane nalazi se mini USB priključak za punjenje i eventualne dodatke

Donja strana skriva 'okidač' (označen sa 'T') koji će najvjerojatnije u većini igara mijenjati funkciju tipke R1 ili R2

Na gornjem dijelu kontrolera s lijeve strane je tipka SELECT

S desne strane pri vrhu je tipka START

Navigation kontroler uz analognu palicu i tipke sa strelicama donosi tipke L1 i L2, X i O te također tipku Home, što je pomalo čudno s obzirom na to da postoji i na PS Move kontroleru

TEHNIKA NARODU

S tehničke strane, PlayStation Move je kombinacija nekoliko od prije poznatih tehnologija. Kontroler na vrhu ima kuglu u kojoj su skrivene raznobojne LED diode. Njihovim osvjetljenjem osvjetljuje se kugla, čije kretanje prepoznaje PlayStation Eye kamera. Ako ste ikad igrali igre pomoću kamere, znate da to nije uvijek najprecizniji način kontrole jer ovisi o osvjetljenju. Osim toga, prepoznavanje pokreta ruku ili glave je teško izvesti precizno - zato je EyePet trebao posebnu karticu koju kamera prepoznaje kao objekt i zato je Natal revolucionaran jer će to moći i bez dodatka. No prepoznavanje svjetleće kugle brzo

• Ovo je jedinstvena prilika da hardcore igrači konačno prihvate ideju *motion kontrolera*

je, precizno i moguće i u potpunom mraku. Dodatnu preciznost omogućuju tri senzora koji su skriveni unutar samog kontrolera: žiroskop i akcelerometar koji detektiraju smjer i brzinu kretanja kontrolera u tri osi te magnetometar koji detektirajući kretanje u odnosu na Zemljino magnetno polje korigira pogreške prethodnih dvaju senzora. To znači da PlayStation Move može i bez kamere detektirati pokret, no senzori u kombinaciji s kamerom daju iznimno veliku preciznost koju ni kamera ni instrumenti samostalno ne bi bili sposobni

proizvesti. Dodatno, senzori preuzimaju u potpunosti detekciju pokreta kad je svjetleća kugla skrivena od oka kamere - na primjer iza igračevih leđa ili izvan kuta od 75 stupnjeva koji PlayStation Eye može obuhvatiti. PlayStation Move povezan je s PlayStationom 3 Bluetooth vezom, a konzola odjednom može pratiti četiri PlayStation Move kontrolera. Ugrađena baterija puni se USB kabelom na isti način kao i standardni kontroler konzole, a sadrži i mehanizam povratne sprege (force feedback). Što se tiče tipki, pogledajte

Igranje pokretom

Ali je Sony predstavio nekoliko PlayStation Move naslova, a broj najavljenih igara koje će podržavati PS Move za sada je prilično mali te očekujemo mnogo više najava u sljedećih nekoliko mjeseci - osobito zato što je namjera da u svojim igrama omogući korištenje novog Sonyjeva sustava najavilo više od 30 programerskih studija i izdavačkih kompanija. Osim novih igara koje će ga podržavati, podršku za PlayStation Move dobit će i neke već postojeće igre, u čemu prednjače Sonyjevi naslovi (EyePet, LittleBigPlanet, Hustle Kings), ali ima i drugih hitova koje ćemo moći igrati pokretom - kao što su Heavy Rain i Resident Evil 5: Alternative Edition.

PE ESCAPE

(PSM isključivo)



Ovi nastavak poznatog akcijskog serijala trebao bi izaći u jesen i biti namijenjen isključivo igranju pomoću PlayStation Movea, baš kao što je prvi nastavak iz 1999. bio jedna od prvih igara koja je zahtijevala analogni kontroler.

BRUNSWICK PRO BOWLING

(PSM isključivo)



Licencirana simulacija kuglanja do sada je izašla na raznim platformama a PS3 verzija dolazi do kraja godine. Igra na Wiiju nije pokupila previše pohvala iako je fizički model proglašen vrlo kvalitetnim.

MOTION FIGHTER

(PSM isključivo)



Prvi put prikazana na Games Developers Conferenceu, ta D tučnjava tek je u ranom stadiju produkcije pa crno-bijeli prikaz i jednostavni sustav borbe možda budu značajno mijenjeni do konačne verzije.

MOVE PARTY

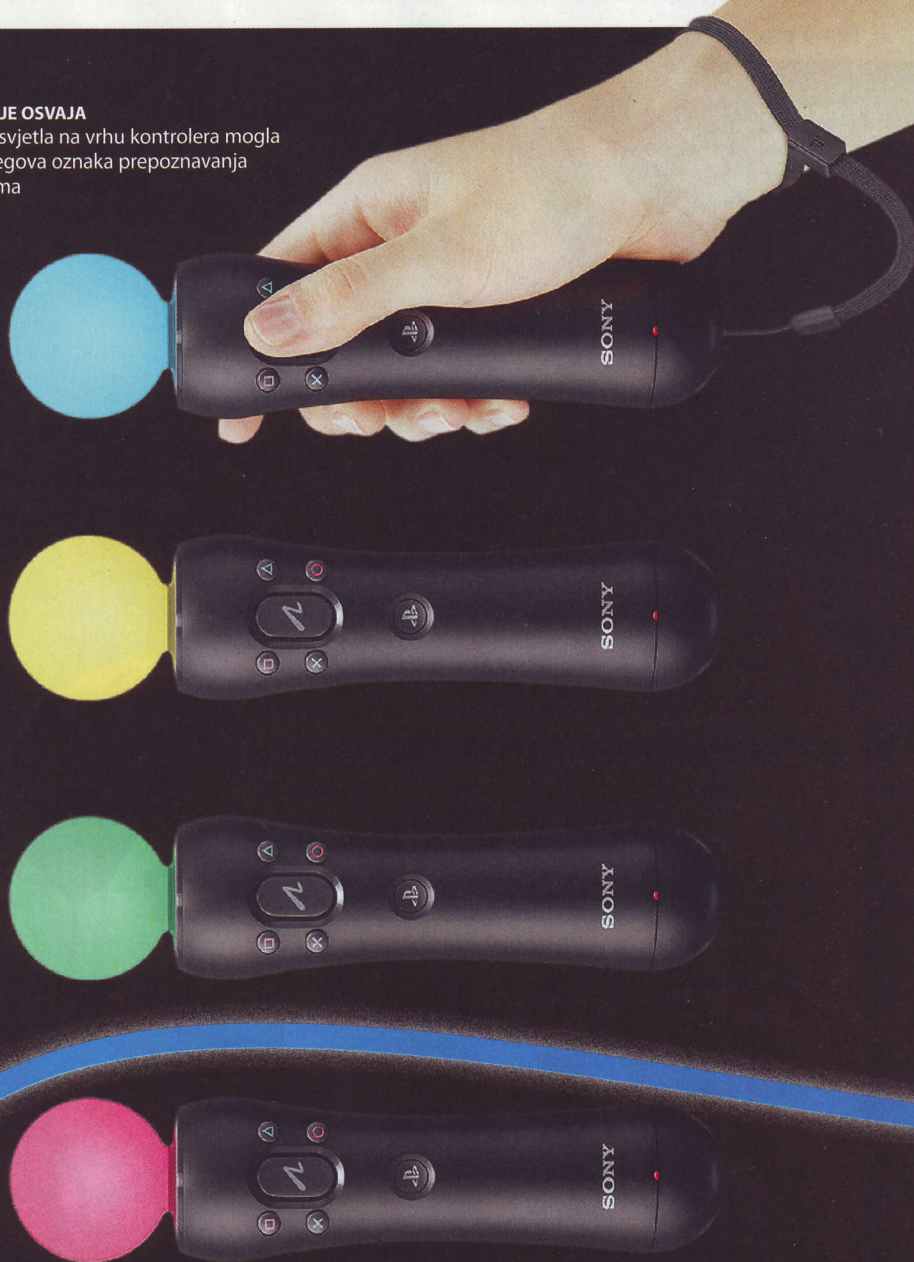
(PSM isključivo)



O mnogima igra koja je na najzabavniji način iskoristila PlayStation Move, Move Party je kolekcija mini igara koja malo podsjeća na prve naslove EyeToy.

ŠARENILO KOJE OSVAJA

Raznobojna svjetla na vrhu kontrolera mogla bi postati njegova oznaka prepoznavanja među kupcima



• 'Uzbuđeni smo zbog žanrova koji se do sada najčešće nisu igrali na konzolama, kao što je RTS' Anton Mikhailov, SCEE

sliku, no da biste dobili sve tipke standardnog Dual Shocka 3, uz PlayStation Move morat ćete nabaviti i dodatak. On je prvo najavljen pod imenom "PlayStation Move Sub-Controller", a zatim smo saznali da će službeni naziv biti "PlayStation Move Navigation Controller". Riječ je o dodatnom kontroleru koji je također povezan s konzolom Bluetooth vezom i ima punjivu bateriju, no ne sadrži nikakve senzore nego samo tipke koje osnovnom PlayStation Move kontroleru nedostaju.

Što se tiče PlayStation Eye kamere, o njoj smo već pisali kad se koristila u drugim PS3 igrama (EyePet, Eye of Judgement), a njezine osnovne karakteristike (osjetljivost na slabo svjetlo, snimanje 60 ili čak 120 sličica u sekundi, dvije razine fokusa - za lice ili cijelo tijelo) omogućuju joj i osnovne mogućnosti detektiranja pokreta bez PlayStation Move kontrolera. Prema riječima nekih programera koji su počeli raditi s tehnologijom PlayStation Move, softver koji omogućuje prepoznavanje pokreta daje PlayStation Eye kameri mogućnosti koje su slične onima Microsoftova Nalata: prepoznavanje preciznijih pokreta, lica, emocije i slično. No za sada nema najava igara koje bi samostalno koristile te osobine nego će se PlayStation Eye uvijek koristiti u kombinaciji s Move kontrolerom.

KAKO TO FUNKCIONIRA?

Sama kugla na vrhu PlayStation Move kontrolera ima više funkcija: snaga i boja svjetla može se mijenjati ovisno o razini osvjetljenja sobe i boje pozadine kako bi kontrast bio što bolji i prepoznavanje što preciznije. Snaga svjetla namještat će se kroz kalibraciju koja bi mogla biti nužna pri svakoj igri. Naime, prema snazi svjetla kamera detektira koliko je PlayStation Move blizu ekranu, tj. njegovo kretanje u 3D. Tako izgleda da će kalibracija razine svjetla biti nužna da konzola utvrdi udaljenost od kamere i razinu svjetla u sobi. Neke igre tražit će i kalibraciju na visinu igrača, kao što je to bio slučaj s nekim dosadašnjim igrama koje su kao sustav kontrole koristile PlayStation Eye (i prije toga EyeToy) kameru.

Svjetlo na vrhu kontrolera moći će služiti i igraču za signaliziranje elemenata igre - na primjer bljeskanjem pri pucanju. Naravno, pri zajedničkoj igri više igrača, svaki igrač imat će drugu boju kuglice na svom kontroleru kako bi ih konzola mogla raspoznavati.

NIJE NUŽAN ALI...

Kao i u slučaju s Wii konzolom, gdje smo Nunchuck morali imati za bilo koje igranje složenijih igara, tako očekujemo da će Navigation biti nužan za ozbiljnije igranje na PlayStationu 3



Je li prekasno za masovni uspjeh?

SUMNJAMO KAKO ĆE Sony i Microsoft uspjeti preuzeti dio casual tržišta koje je Nintendo gradio četiri godine, no moguće je da će svojim funkcijama privući neke nove kupce, te da će veliki dio igrača, naviknutih na klasične kontrolere, poželjeti isprobati neke nove igre na novom sustavu kontrola

• **'Ne želimo izbaciti Dual Shock jer neke će igre uvijek biti bolje igrati njime'** *Anton Mikhailov, SCEE*

ŠTO NAM SVE TREBA?

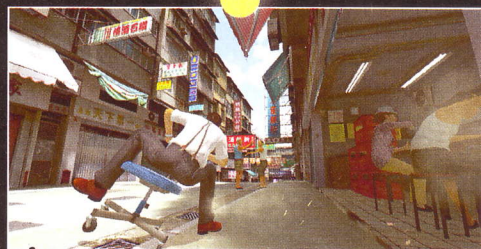
Da biste igrali igre s PlayStation Move sustavom, potrebni su minimalno konzola, kamera i PlayStation Move kontroler. Za sada je prikazano nekoliko igara koje koriste taj osnovni set opreme, no većina prikazanih igara koristi i Navigation kontroler ili još jedan PlayStation Move kontroler. Za sada nije poznato koliko će individualni kontroleri koštati, no PlayStation Eye se zasebno može naći za oko 30 eura (oko 220 kn) a Sony je najavio da će se osnovni paket (PlayStation Move + kamera + igra) prodavati za "manje od \$100" (dakle oko 500 kn), te da će sve igre koje se inicijalno izdaju za PlayStation Move biti igrive sa samo jednim kontrolerom, dok će dodatna oprema omogućavati korištenje dodatnih opcija. Navigation kontroler neće uopće biti nužan jer će u svim igrama biti moguće korištenje standardnog Dual Shocka 3 umjesto sub-kontrolera.

BUDUĆNOST JE U POKRETU

Do sajma E3 je preostalo oko 2 mjeseca, a nakon toga još toliko nas dijeli do Games Conventiona. Oba velika sajma bit će prilika da Sony i Microsoft pokažu svoje sustave detekcije pokreta u najboljem svjetlu, kao i za Nintendo da uzvrat. Također je moguće da, kao reakcija na ono što će prikazati konkurencija ili zbog promjene tržišne strategije, Sony nešto značajno promijeni – jer slične su se stvari događale (sjetimo se "batarang" kontrolera za PlayStation 3). No čini se da za sada znamo sve što se može znati o sustavu PlayStation Move. Traži dosta hardvera, vrlo je precizan, omogućuje sve što i Wiimote i više... no koliko će ga prihvatiti tržište teško je procijeniti. Igrači koji su htjeli taj sustav kontrole vjerojatno su nabavili Wii, a oni koji nisu i već imaju PlayStation 3 teško da će se odlučiti za investiciju u Move ako se Sony ne potruži podržati ga kvalitetnim igrama. Doduše, isto vrijedi i za Natal, o kojem još ne znamo dovoljno da bismo jasno predviđali, no čini se da će biti prilagođen

→ SLIDER

(PSM isključivo)



Pobjeći od Yakuze jureći na uredskom stolcu s kotačićima zvuči sasvim jednako čudno kao što ova igra i izgleda. Bit će to jedan od naslova koji će izići paralelno s PlayStation Moveom, a za sada se čini prilično komičan.

→ SPORT CHAMPIONS

(PSM isključivo)



Kolekcija sportskih igara koja pomalo podsjeća na Wii Sports bit će jedan od prvih PlayStation Move naslova, a podržavat će do četiri igrača istodobno. Koliko se sjećamo, ovo je prva sportska igra koja će uključivati boćanje.

→ LOTR: Aragorn's Quest

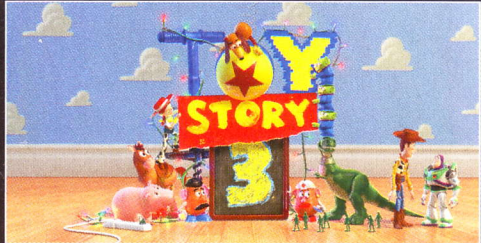
(PSM podržan)



Ova akcijska igra namijenjena djeci potaknula je rasprave o sličnosti Wiimotea i PlayStation Movea jer najavljeno je da će podrška za oba sustava kontrole biti jednako implementirana

TOY STORY 3

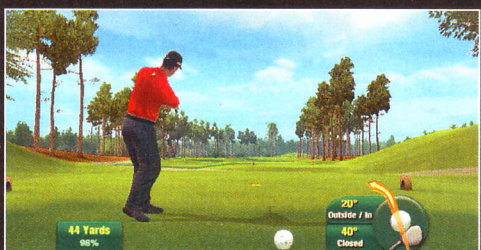
(PSM podržan)



Najavljena za sredinu lipnja, igra koja će popratiti treći film popularnog serijala omogućit će igraču da sam kreira svoju avanturu od raznih igraćaka - a PlayStation Move pri tome bi mogao biti kreativno iskorišten.

TIGER WOODS PGA TOUR 11

(PSM podržan)



S obzirom na to da se radi o golfu, ne očekujemo ništa nepoznato, ali dat će nam dobru priliku da PlayStation Move usporedimo s kvalitetom podrške za Wiimote koju je implementirao netko tko nije pod okom Nintenda ili Sonyja.



golf koji izlazi isključivo na PlayStation Networku i omogućiti igranje protiv golfera iz cijelog svijeta bit će moguće prigrati i PlayStation Move kontrolerom.

SOCOM 4

PSM podržan)



Prema informacijama od Sonyja, konačna verzija novog nastavka taktičke pucačine mogla bi imati ograničenja u korištenju PM-a pri grupnoj igri jer se u igri s njim pokazali brzima u ciljanju od onih koji koriste standardni kontroler.

THE SHOOT

PSM isključivo)



Standardno napucavanje ekrana još je uvijek jedan od najzabavnijih žanrova za brzu obiteljsku zabavu. A i dobro je za stjecanje preciznosti s novim sustavom kontrole.

UNDER SIEGE

PSM isključivo)



Intenzivna strategija u stvarnom vremenu, koja će biti objavljena putem PSN-a te imati i vrlo moćan editor uključen u paket, koristit će PlayStation Move u igri, ali i za kreiranje levela.

TV SUPERSTARS

PSM isključivo)



Novi naslov Sonyjeva studija Cambridge (Medieval, Primal, 24: The Game) simulacija je reality showa pretvorenog u kolekciju mini igara. TV Superstars ne samo da će koristiti PlayStation Move za kontrolu, nego će PlayStation Eye kameru upotrijebiti da lice i glas igrača ubaci u igru.

Sličnosti s Wiimoteom

USPOREDBA IZMEĐU Sonyjeva PlayStation Movea i Nintendova Wiimotea je logična jer oba sustava kontrole koriste sličan oblik kontrolera i nude sličnu funkcionalnost. Slični su i s tehnološke strane pa i Wiimote i PS Move sadržavaju akcelerometre za detekciju pokreta, no dok Wiimote koristi infracrvena svjetla na senzorskoj šipki da detektira svoju poziciju u odnosu na ekran, kod PS Movea je situacija obrnuta pa kamera detektira poziciju kontrolera u sobi. Pri tome, dok Wiimote može na ovaj način funkcionirati do 5 metara udaljen od ekrana, za sada nije poznato koliko daleko od kamere može biti PS Move. Također, PS Move ima i žiroskop (kakav nalazimo u dodatku Wii MotionPlus) i magnetometar. Usporedba: u osnovnim crtama rezultati su isti, no preciznost prepoznavanja PlayStation Movea je veća jer kamera lakše prati osvijetljenu kuglu nego što senzor triangulira svoju poziciju u odnosu na infracrvena svjetla. Obje tehnologije omogućuju korištenje više

kontrolera odjednom, a oba kontrolera imaju mogućnost povratnog signala, tj. drmusanja. No Wiimote ima i ugrađeni zvučnik te minimalnu količinu memorije u koju korisnik može zapisati na primjer karakteristike svog Wiija ili konfiguraciju tipki. U nekim igrama to programerima omogućuje zanimljive efekte koje Move neće moći oponašati. Ono što Wiimote nema jest ugrađena punjiva baterija, ali zato ima tipke za smjer koje PS Move mora nadoknaditi dodatnim uređajem. Ipak, kad se uzmu u kombinaciji s dodatkom (Wiimote + Nunchuck, PS Move + Navigation), raspoložu jednakom količinom tipki. Na kraju, treba reći da je oblik Wiimotea prilagođeniji korištenju uz dodatke kao što su Wii Zapper i Wii Wheel, dok PS Move vjerojatno zbog kugle neće biti moguće koristiti na takav način. No s obzirom na to da PS Move ima USB priključak za punjenje, moguće je da ćemo i za njega vidjeti različite dodatke.

KOLIKO SU RAZLIČITI?

Funkcionalnosti Wiimotea i PlayStation Movea za igrača su gotovo jednake a čini se da će s tehnološke strane PS Move nuditi malo veću slobodu i preciznost - iako ima i neke nedostatke u usporedbi s konkurencijom



• **‘Senzori u PS Move nisu na razini preciznosti koju nalazite u avionima. Zato smo dodali svjetleću kuglu koju kamera prati tehnologijom sličnom onoj koja se koristi u motion capturingu’** *David Coombes, SCEE*

igranju sasvim drugačijih igara od PlayStation Movea. Nintendov Wii MotionPlus je vjerojatno zadnja razina do koje će japanski div ići na Wiiju, no taj je hardver već zastario i ne bi bilo čudno da uskoro saznamo za nešto sasvim novo iz Nintendovih radionica. S druge strane, karakteristike Movea su obećavajuće i mogle bi konačno na konzole donijeti igre do sada isključivo zbog sustava kontrole

vezane uz računala. Na primjer strategije. Osim toga, vjerojatno će razveseliti "obiteljske" korisnike Sonyjeve konzole koji su uživali u SingStaru, EyePetu i Buzzu.

IGRE PRESUĐUJU

Zaključak je da će, kao i uvijek, o hardveru odlučivati igre. Uspije li Sony uz Move isporučiti nekoliko velikih hitova koji će omogućavati - ili zahtijevati - igranje novim sustavom kontrole, mogao bi ga progurati kao standard za igre određenog žanra. Ako to ne učini, a cijena Movea ostane

relativno visoka, vjerojatno neće privući dovoljno korisnika da motivira druge izdavače na izradu igara isključivo za njega. A tad će i predviđeno produženje životnog ciklusa PlayStation 3 konzole doći u pitanje, kao i težnja Sonyja da konzolu približi novim, manje zahtjevnim igračima. No pokaže li se Move kvalitetan i bar djelomično prihvaćen, vjerojatno ga možemo očekivati kao standardni kontroler uz PlayStation 4, ali uz onaj klasični bez kojeg, jednostavno, ne možemo zamisliti Sonyjevu konzolu.

RECENZIJE ↘

Najkvalitetnije recenzije aktualnih naslova svih igračih platformi

IGRALI SMO

Darko Botić



1. Splinter Cell: Conviction
2. Metro 2033
3. Street Fighter IV

Odavno nisam ovako uživao u ne-RPG singleplayeru.

Tomislav Tomašić



1. Forza Motorsport 3
2. MotoGP 09/10
3. PES 2010

Dok su se nosnice čistile od mirisa spaljenih guma, a vrat oporavljao od G-sile, najbolje je legao dobar stari PES 2010 u PS2 inačici.

Danijel Milčić



1. Splinter Cell: Conviction
2. Final Fantasy XIII
3. Batman: Arkham Asylum

Fisher izgleda kao šonjo, a cijela franšiza odlazi u jedva prepoznatljiv smjer, FF djeluje kao interaktivni film, a prvi put igra s Batmanom čak nije ni loša. Pa neka se netko usudi reći da nije vrijeme promjena...

STINGER



1. God of War III
2. Forza Motorsport 3
3. PES 2010

Željno se iščekuje Rockstarov western mega hit za koji se nadam da neće biti ponovo odgođen jednako kao i Alan Wake. O onome čije ime više neću spominjati (ona japanska igra) nema više smisla trošiti riječi...

Berislav Jozić



1. M.A.G.
2. Red Steel 2
3. Greed Corp

Kao dio skupine ili sam samcat, ovaj sam mjesec pobio mnogo digitalnih ljudi. I uništio ponešto teritorija. Uglavnom, ne ponašam se ekološki.

Damir Đurović



1. The Whispered World
2. Dragon Age: O. Awakening
3. Just Cause 2

I još dvije avanture čije recenzije očekujete u idućem broju (Ghost Pirates of Voojoo Island i Sam & Max: The Penal Zone!).

Goran Maravić



1. Battlefield: Bad Company 2
2. Silent Hunter 5
3. R.U.S.E. beta

Bad Company 2 nastavlja u istom odličnom stilu kao i original, iako dvojku igram na PC-u zbog prekrasne grafike.

IGRA broja



50

Splinter Cell: Conviction

Splinter Cell se potpuno potpuno promijenio i postao bolji no ikada prije

GP preporuka



56

Red Steel 2

Nastavak Red Steela donosi onu kvalitetu kakva se očekivala i od originala

GP preporuka

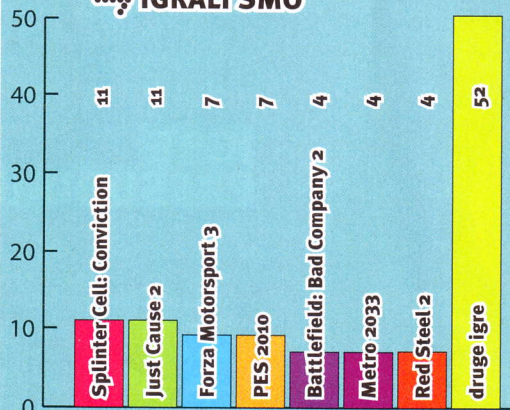


70

Metro 2033

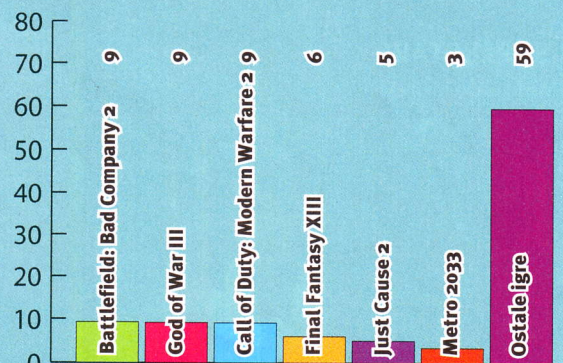
Istočnoeuroljani očito vole postapokaliptičke teme - srećom još nisu dojadili

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 GAMES
IZDAVAČ MICROSOFT GAMES
HTTP://www.riseoflegends.com/
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG
Microsoftova iznimno popularna RTS franšiza

OCJENE I NJIHOVO ZNAČENJE

1-4	Najgore od lošeg, potpuni promašaji vrijedni stoljetnog prijevira
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 potpuniju sliku kvalitete igre

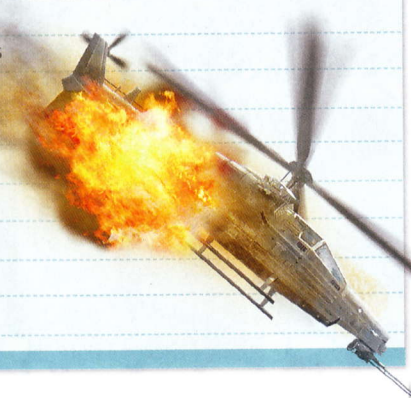
1	2	3	4	5
> CPU AMD 64 3000+ > 1 GB RAM > GeForce 6800 GTX	> CPU AMD 64 X2 4400+ > 1 GB RAM > GeForce 7800 GTX	> CPU AMD 64 X2 6400+ > 2 GB RAM > GeForce 8800 GT	> CPU Intel Core 2 Duo E6850 > 2 GB RAM > 2x ATI Radeon 3870 (Crossfire)	> CPU Intel Extreme QX6800 > 4 GB RAM > 2x GeForce 8800 Ultra (SLI)

SADRŽAJ

RECENZIJJE
50 _ Splinter Cell: Conviction
56 _ Red Steel 2
60 _ Dragon Age: Origins - The Awakening
62 _ C&C 4: Tiberian Twilight
64 _ Just Cause 2
70 _ Metro 2033
74 _ Dead or Alive: Paradise
74 _ Prison Break: The Conspiracy
75 _ The Whispered World
76 _ Simon the Sorcerer 5

76 _ Anno 1404 Venice
78 _ Infinite Space
80 _ echoshift
80 _ Picross 3D
81 _ Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon
82 _ Silent Hunter 5: BA
83 _ MotoGP 09/10
83 _ Way of the Samurai 3
84 _ Dynasty Warriors: Strikeforce
85 _ Puzzle Chronicles
85 _ Undead Knights

KIDS
86 _ Pokemon HeartGold / SoulSilver
87 _ How to Train Your Dragon



GP preporuka



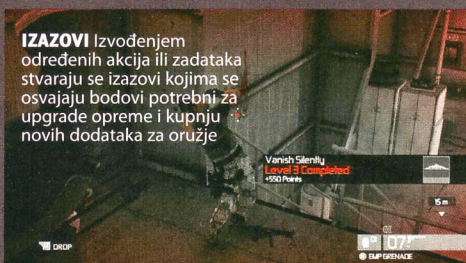
64 **Just Cause 2**
Čisti užitak igranja i ogroman svijet koji će poslužiti za guštanje mjesecima!

SVI ZA JEDNOG, JEDAN ZA...

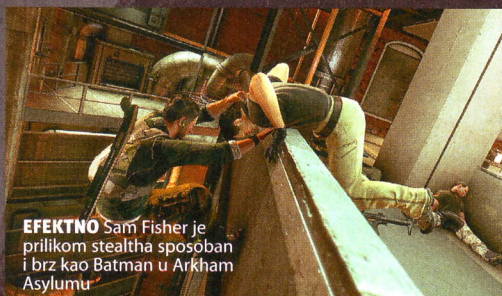
Tko je rekao da će 2010. biti godina u kojoj će industrija igara doživjeti pad? Pa već tri mjeseca ne možemo naći dovoljno stranica za sve hitove koji svakodnevno izlaze za praktički sve platforme! Jedina iznimka je PlayStation Portable za koji od blagdansskog razdoblja nema većeg hita. S obzirom na to da mi sve platforme jednako volimo, pomalo nam smeta kad nam jedna leži na polici i skuplja prašinu. S druge strane, ne bi nam toliko smetalo da se neke platforme spoje, pa da tako umjesto tri konzole imamo samo jednu - manje žica, više prostora ispod televizora i manje baterija za kontrolere. A tko zna, možda se tako nešto i dogodi. Recesijska vremena, u kojima se nikome ne isplati samostalno ulagati velik novac u razvoj novih tehnologija, plodna su za spajanje velikih kompanija i zajedničke projekte. Naravno, ne sugeriramo da će se Nintendo, Sony i Microsoft udružiti u kreiranju nove superkonzole, no možemo maštati.

_Berislav Jozić

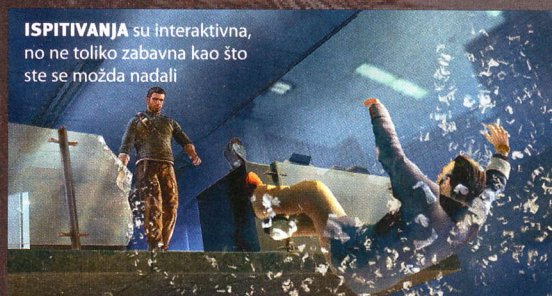




IZAZOVI Izvođenjem određenih akcija ili zadataka stvaraju se izazovi kojima se osvajaju bodovi potrebni za upgrade opreme i kupnju novih dodataka za oružje



EFEKTNO Sam Fisher je prilikom stealtha sposoban i brz kao Batman u Arkham Asylumu



ISPITIVANJA su interaktivna, no ne toliko zabavna kao što ste se možda nadali

GLUMA je sjajna i svaka se ovakva scena doima poput najboljih akcijskih međusekvenci



ŽANR AKCIJSKA STEALTH
AVANTURA, TPS
IGRAČI 1-2
OD 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ UBISOFT MONTREAL
IZDAVAČ UBISOFT
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction



Nema više čučanja u mračnim kutovima i jobovskog čekanja protivnika. Sam Fisher jednostavno više nema strpljenja, gnjevan je i depresivan, a takvog ga nitko ne želi za suparnika

Razvoj Splinter Cella je kroz godine prolazio relativno nezapaženo, jer iako je svakim nastavkom doneseno dovoljno noviteta i zanimljivih misija, serijal se sve do predzadnjeg, Double Agent, striktno držao jedne provjerene formule. Double Agent je unio dosta svježine, ne toliko što se tiče igrace mehanike koliko karakteriziranja Sama Fishera u sasvim novom svjetlu, što je ga učinilo neusporedivo interesantnijim i relevantnijim likom, koji je, eto, do sada imao tu nesreću da bude podređen Kojiminu djelu i umijeću stvaranja nezaboravno zanimljivih likova. Sada kada pogledate unatrag, vidite šest naslova iz serijala i tek sada mnogo stvari sjeda na svoje mjesto, uključujući i šuplje i izluzane Clancyjeve eseje o antiterorizmu, zavjerama, političkim intrigama i prijevarama kao praktički jedinom načinu obrata u priči,

koja je nakon Chaos Theoryja postajala sve predvidljivija i monotonija. Kao što rekosmo, to se mijenja Double Agentom koji je začinjeno

„Možda su mu 53 godine, ali Sam Fisher je i dalje neslomljiv“

mного zanimljivijim zapletima i vjerojatno prvi put u serijalu uspješnim prikazima šokantnih događaja do kojih nam je doista stalo. A svakom je fanu stalo dovoljno da bismo po završetku prethodnika s nestrpljenjem dočekali najavu Splinter Cell: Convictiona, pa onda razočarani trpjeli učestale odgode koje su se u jednome trenutku pokazale vrlo kontraproduktivnima jer širile su samo skepsu. Conviction je konačno

tu, ekipa iz Montreala je dostavila sve obećano, a sav je skepticizam o okretu serijala naglavačke potpuno slomljen već u startu. Ukratko - Splinter Cell: Conviction je sjajna igra!

SAM FISHER JE SAM

Kad sam se već dotaknuo scenarija u uvodu, predlažem da nastavimo istim tokom, jer ovo je prvi Splinter Cell u čijoj se radnji zaista može uživati, budući da je razvoj idealno pogođen i napreduje zanimljivijim i bržim tokom koji ne

POGLED UNATRAG

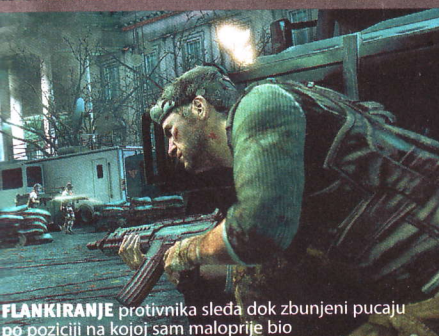
Tom Clancy's Splinter Cell bio je prvi veliki projekt Ubisoft Montreala i naslov koji ih je proslavio i obilježio početak jedne predivne karijere u kojoj su nas tih zadnjih osam godina itekako uveseljavali. Kao i svi, imali su promašaja, no loši potezi poput Batman: Rise of Sin Tzuu, TMNT-a, te prosječnih naslova poput Lost: Via Domusa, Avatar: The Gamea i Shaun White Snowboardinga debelo su pokriveni sjenom fantastičnih serijala u kojima jednostavno uživamo. Dakako, mislimo na Assassin's Creed, Rainbow Six, Far Cry, Prince of Persia te Splinter Cell.



DEATH FROM ABOVE Kao i Batman, Fisher će se često pouzdati u skrivanje na višoj poziciji s koje se može efikasnim skokom brzo riješiti protivnika ispod



ZVUK Zvučni efekti su vrlo zadovoljavajući, a sve su scene popraćene atmosferskom glazbenom podlogom koja se mijenja ovisno o situaciji na ekranu



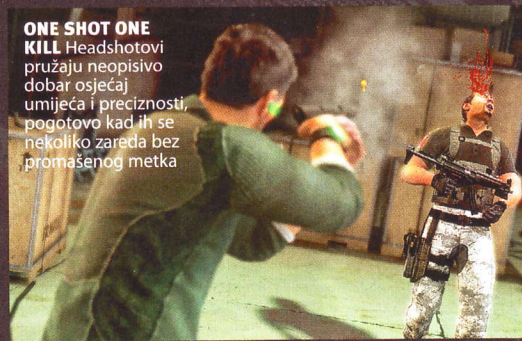
FLANKIRANJE protivnika sleda dok zbunjeni pucaju po poziciji na kojoj sam maloprije bio



LAST KNOWN POSITION je izvrstan novitet koji podiže dinamiku i čini akciju još zabavnijom



MISSION IMPOSSIBLE U ovakvim bezizlaznim situacijama spas je moguće potražiti samo u 'Mark and Execute'



ONE SHOT ONE KILL Headshotovi pružaju neopisivo dobar osjećaj umijeća i preciznosti, pogotovo kad ih se nekoliko zareda bez promašenog metka

GOGGLES, THEY DO NOTHING Sonarne 'cvike' su najkorisniji gadget u igri



COOP

MULTIPLAYER SPLINTER CELLA Convictionom je doživio potpunu revoluciju. Ne samo da je tu sadržajem bogat Deniable Ops koji će zasigurno biti updatean DLC-om, nego se u igri nalazi i fascinirajuće kvalitetno razrađen kooperativni mod za dva igrača na koji doista možete gledati kao dodatnu zasebnu igru. Riječ je o kampanji u kojoj igrači preuzimaju uloge agenata Archera i Kestrela, što igri osim kompletiranja priče, koja je i dalje zanimljiva, nudi i sasvim novu igraču dimenziju. Ionako dinamična i brza igra u coopu postaje još zabavnija i eksplozivnija, s timskim potezima poput markiranja protivnika koje zatim suborac rješava, dvostrukog Mark and Executea, sinkroniziranog ubijanja protivnika koji suigrača koristi kao živi štit i slično. U svakom slučaju, sjajan dodatak koji će oduševiti ljubitelje kooperativne igre.



SPLIT-SCREEN Osim online i system link podrške, coop mod možete igrati i u društveno idealnom klasičnom split-screenu

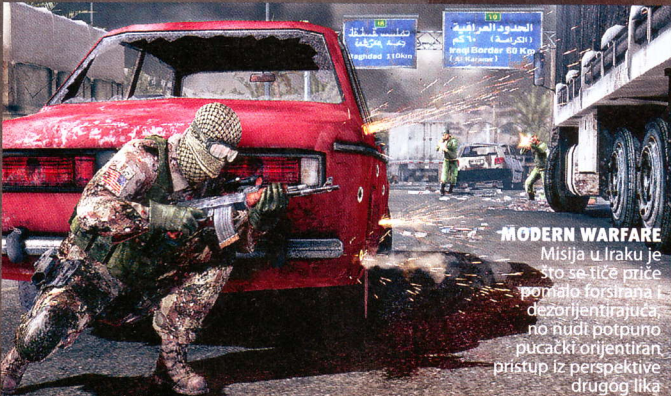
daje priliku, ni razlog, za zijevanje. Tipična clancyjevska preseravanja svedena su na minimalnu razinu, a nova interpretacija Sama Fishera kakvog još niste poznali je iznimna i uvjerljiva, čineći ga tako jednim od najinteresantnijih i najposposobnijih likova u zadnje vrijeme, uz kojeg bi se čovjek fakat mogao osjećati sigurno i na tribinama domaćih stadiona. Novi, no sada već 53 godine stari Sam Fisher apsolutno je utjelovljenje američanskog termina "kick-ass", koji je vjerojatno u stanju i Batmanu razbiti guzicu na spomen kćeri. Ovo se ujedno odražava i na revoluciju igrače mehanike, o čemu ću nešto kasnije, jer sada bi bilo prikladno podsjetiti se zašto je Sam izgubio volju za tuširanjem i brijanjem. Ukratko, tri godine nakon završetka događaja iz Double Agent, Fisher, koji je smatrao da je nestao i izgubio se od očiju bivše organizacije Third

Echelon, biva pronađen, no odbija pomoći bivšoj kolegici Anni Grimsdottir, a već u uvodnoj misiji mijenja mišljenje saznajući kako je razlog njegova gubitka volje za životom, smrt vlastite kćeri, zapravo mnogo više od obične prometne nesreće. Third Echelon i Grim sada imaju Samovu pozornost, kao i svaka sljedeća osoba koja mu se nađe na putu do otkrivanja istine, a tada radnja postaje izrazito uzbudljiva. Tu se zaustavljam, jer više detalja bi vam pokvarilo ionako kratku priču, no bitno je naglasiti da se, ako vam je radnja bitna, u Conviction ne upuštate ako niste uopće ili u dogledno vrijeme odigrali barem DA, budući da se scenarij od starta unosi u lice gomilom činjenica iz prethodnih dijelova, identitetima likova od kojih je dobar dio manje relevantan, lokacijama, prijašnjim događajima, te raznoraznim frakcijama i organizacijama i općenito

COOP U kooperativnome modu igra nudi mnogo jedinstvenih i specifičnih taktičkih pristupa koji iz logičnih razloga nisu mogući u igranju solo



CIJLJANJE preko nišana iz prvog lica je iznenađujuće kvalitetno i precizno odrađeno



MODERN WARFARE

Misija u Iraku je što se tiče priče pomalo forsirana i dezorijentirajuća, no nudi potpuno pucački orijentiran pristup iz perspektive drugog lika



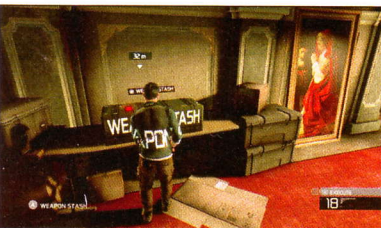
WASHINGTON Misije su raznovrsne, nimalo monotone i nikada dosadne. U ovoj adrenalinom nabijenoj misli naganjali smo atentatora kroz washingtonske ulice u maniri filmova o Bourneu

SMRZ'O SAM SE K'O...

NIJE ZA PANIKU, no ipak valja upozoriti i pokušati spriječiti. Ako vam se kojim slučajem dogodi da se Conviction smrzne, konkretno na drugome levelu, ne očajavajte jer niste jedini. Ubisoft Montreal je već izbacio jedan patch, no hrpa igrača tvrdi da je upravo ta zakrpa odgovorna za smrzavanje u drugom levelu odmah nakon kovčega s oružjem. I dok rade na novom patchu, Ubisoftov tim podrške je ponudio privremeno rješenje, pa je samo potrebno slijediti ove jednostavne upute:

1. Vratite se iz igre u dashboard
2. Ođite u System Settings pa u Memory
3. Odaberite svoj hard disk i pritisnite tipku **Y** da uđete u izbornik s opcijama
4. Ovdje samo odaberite opciju brisanja sistemskog cachea

Neki poručuju da najjednostavnije ne updateate igru.



STREPNJA Ako vam se nakon izlaska iz ove prostorije ne zamrzne konzola, nemate razloga za brigu

je brz, okretan i nemilosrdno ubojit, što bi trebalo itekako odgovarati ljubiteljima Batman: Arkham Asyluma. Tama je još uvijek Samov jedini drug i oslonac, no za razliku od prije, igra ovoga puta inzistira na konstantnome kretanju i promjeni pozicije, čak i kad je riječ o neprimjetnom šuljanju. Uzimajući u obzir da je lik prešišao 50. godinu života, pomalo je ironično da nikada nije bio agilniji i spretniji, pogotovo kad je riječ o skrivanju iza objekata. Cover system u Convictionu nije samo najbolje unaprijeđen element, nego nesumnjivo najbolji sustav skrivanja iza objekata s kojima ste se do sada mogli susresti, uključujući i onaj revolucionarni iz Gears of Wara. Sam je uvijek pravilno stopljen sa zaklonom, po kojem se bez ikakvih teškoća i glitcheva kreće, što znači da nema slučajnih izvirivanja glave ili ekstremiteta izvan granica objekta, da se nikada neće dogoditi da uleti u zaklon ako to ne želite, te da nikada neće doći do teškoća s jako dobrom kamerom koja bi ciljanje eventualno mogla onemogućiti zbog problematičnog kuta gledanja i slično. Kretanje po zaklonima, odnosno hitro prebacivanje od jednog do drugog nadovezuje se na solidno realiziranu ideju onog cover systema iz Wanteda, s bitnom razlikom da ovdje funkcionira bespriječno. Konkretno, funkcionira tako da kameru

popriličnom količinom podataka o čijoj pozadini nećete biti kvalitetno informirani.

PREPOROD

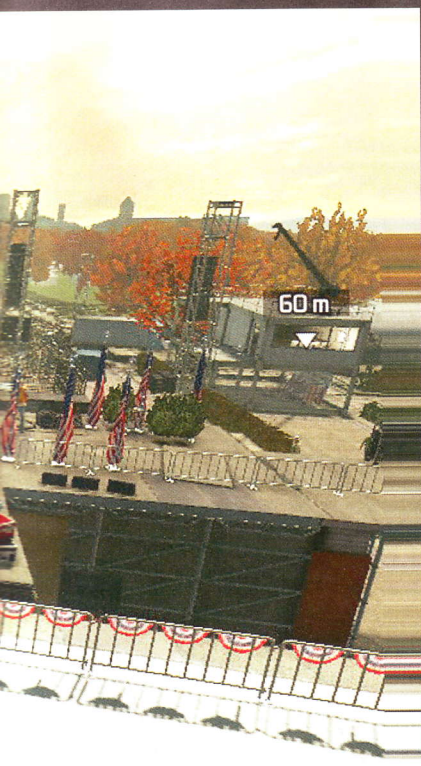
Usporedno s promjenom Samove naravi, mijenja se i pristup igri, koji je ovoga puta mnogo dinamičniji, brži i jednostavno neusporedivo više akcijski orijentiran. Skeptici, među koje i sam spadam, koji su očekivali još jedno ogulpljivanje i pojednostavnjivanje u maniri Rainbow Sixa, koji se iz taktičkog FPS-a preobrazio u neizazovnu pucačinu, bit će više no ugodno iznenađeni spoznajom da se svaka odgoda igre isplatila jer sve i jedna izmjena i novitet bespriječno funkcioniraju. Važno je istaknuti da je ovo ipak Splinter Cell i da ništa što smo do sada kroz serijal naučili nije bilo naodmet, no opet, s druge strane, ovaj se u svakom pogledu igra drukčije. Krenimo nekim redom. Možda od stealtha, jer ipak je to najprepoznatljiviji igrački element čiji je dosadašnji spori, oprezni i strpljivi pristup mnogima bio prva asocijacija na serijal. Sada, Fisher



MAGA Ovaj 'sustav' sklopljen od svih borilačkih vještina, koji dolazi iz vojske, Samu dopušta da vrlo jednostavan i učinkovit način protivnika golim rukama



ŽIVI ŠTIT Korištenje protivnika kao živog štita vrlo je korisna taktika u trenutku kad je sljedeći zaklon predaleko



usmjerite k objektu ili zidu do kojeg želite doći i automatski se skriti, te pritisnete tipku A kad se pojavi indikator. Stvar je u praksi mnogo brža, pristupačnija i efektivnija nego je to opisano, te će osim za skrivanje i šuljanje predstaviti možda i najvažniju taktiku prilikom otvorene borbe.

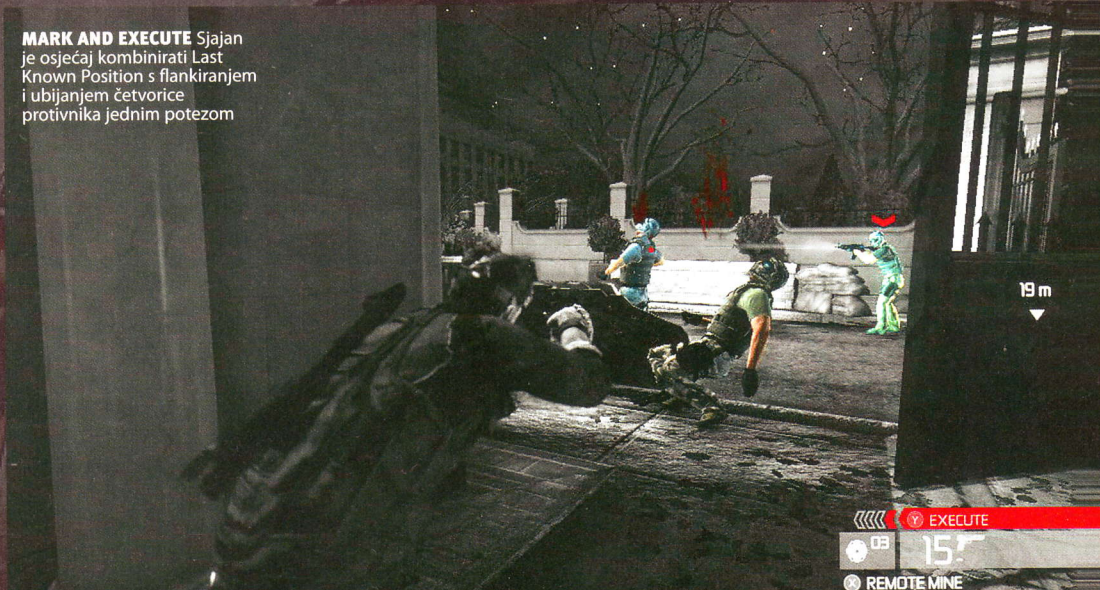
SAD ME VIDIŠ...

Konstantno kretanje je ključno, čak i tijekom stealtha, jer svako zadržavanje na jednoj poziciji znači da će je i protivnici primijetiti, nakon čega bi vrlo vjerojatno mogao uslijediti povratak na checkpoint. Budete li se kretali, igra ništa neće prepustiti slučaju, nego vas čak i nagraditi sposobnošću o kojoj smo već pisali kroz najave. Riječ je o sposobnosti "Last Known Position", koja, sada provjereno, funkcionira

"Napucavanje je prvi put u serijalu iznimno zabavno"

na sljedeći način: svaki put kada protivnici otkriju igračevu poziciju, na njoj će se pojaviti Fisherova silueta, koja zapravo daje do znanja da je krajnje vrijeme za prebacivanje iza drugog zaklona ili jednostavno za bijeg. Jednom kada uspješno i neprimjetno umaknete, silueta će se na istoj poziciji zadržati, što predstavlja protivnikovu dezorijentaciju, koji još uvijek

MARK AND EXECUTE Sjajan je osjećaj kombinirati Last Known Position s flankiranjem i ubijanjem četvorice protivnika jednim potezom



aktivno napadaju poziciju s koje ste upravo zbrisali. Ovo omogućava vrlo zabavan tok borbe, u kojoj na raspolaganju sada imate flankiranje sa strane ili sleđa, neprimjetno rješavanje izoliranog protivnika, aktiviranje prethodno postavljene mine na mjestu siluete, napucavanje iza drugog zaklona i nastavak psihološke igre, ili pak jednostavan bijeg s lokacije na kojoj se odvija borba. U tom slučaju treba obratiti pozornost na leđa, što je vjerojatno jedini put kad se s protivnikom nećete susresti na predodređenom mjestu između vas i izlaza. Upravo je ovo jedna od rijetkih zamjerki, jer ovime se ne gubi samo nepredvidljivost i oštećuje replay-value, nego gotovo potpuno narušava potencijalan osjećaj napetosti. Na svu sreću, AI je sjajan i

nerijetko vrlo izazovan, pogotovo krajem igre, kad kreće sukobljavanje u kojem Samova oprema nije superiorna. Neprijatelj je dovoljno agresivan i inteligentan da igraču jednostavno ne dopušta "kampiranje", pa će tako bacati granate, okruživati sa svih strana, zaslijepljivati flashbangovima, bacati dimne granate kad se želi neprimjetno premjestiti, a sve dok vrši konstantan pritisak vatrom.

...SAD... NE, GOTOV SI

Napucavanje u Splinter Cellu do sada nikada nije bilo osobito podržano, barem ne u klasičnome stilu TPS-a, no i u situacijama koje su zahtijevale korištenje vatrenog naoružanja nije bilo ni približno zabavno koliko stealth. Neprimjetna

ZA KOLEKCIONARE

ZAR STE SUMNJALI? Ubisoft je još prije nekoliko mjeseci najavio Collector's Edition Splinter Cell: Convictiona i obznanio njegov sadržaj. Cijena ovog ekskluzivnog paketa koji je proizveden u "ograničenom broju primjeraka", kako ubisoftovci kažu, na web-shopovima se vrti od 70 do iznad 80 američkih dolara, a evo što se u njemu nalazi:

- dokumentarni video "Making of Splinter Cell Conviction", koji je zabilježio razvoj igre iza kulisa
- knjiga "Fifth Freedom: The Art Of Splinter Cell", prepuna arta iz svih dosadašnjih naslova iz serijala
- MP5-SD3, kratku strojnicu s prigušivačem koje u običnoj verziji igre nema
- odijelo Third Echelona za opremanje lika u multiplayeru
- "Digging In The Ashes", strip koji će poslužiti kao uvod u priču Convictiona

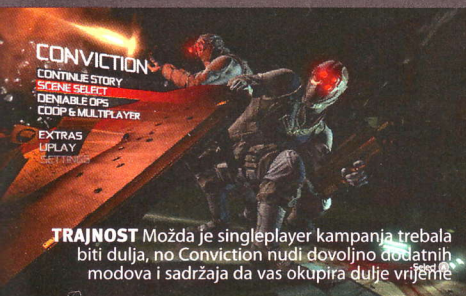
- metalni okvir igre
- naljepnice, wallpaperi i štošta drugo



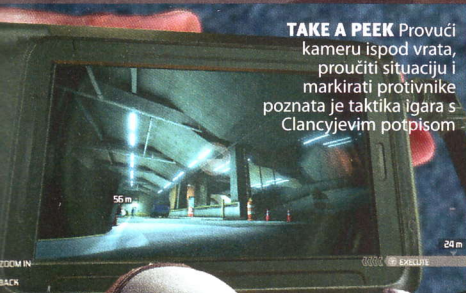
SVE JE TU Jedno od rijetkih kolekcionarskih izdanja u zadnje vrijeme koje se doista isplati svake lipe



ŠPIJUNSKA POSLA Prisluškivanje i snimanje razgovora nešto je s čime smo se u Splinter Cellu ranije sreli, no ovoga puta je višestruko zanimljivije



TRAJNOST Možda je singleplayer kampanja trebala biti dulja, no Conviction nudi dovoljno dodatnih modova i sadržaja da vas okupira dulje vrijeme



TAKE A PEEK Provući kameru ispod vrata, proučiti situaciju i markirati protivnike poznata je taktika igara s Clancyjevim potpisom

LOKACIJE su sjajne i detaljno dizajnirane, iako se radi o strogo linearnoj igri



smaknuća su i dalje najefektniji i najproduktivniji način rješavanja protivnika, ovoga puta ne samo zbog opreznosti od otkrivanja, no o tome mrvicu kasnije. Sam je ovaj put mnogo talentiraniji i sposobniji u bliskoj borbi. Stealth-killovi su mnogo raznovrsniji, a njihova animacija ovisi o oružju koje nosite, mjestu na kojem ih izvodite, te strani s koje protivniku prilazite. Moj problem sa stealth-killovima je vrlo jednostavan - nisu dovoljno spektakularni. Sam ih izvodi prebrzo da biste popratili svaki detalj, a kamera ih prati iz iste osnovne perspektive trećeg lica. Šteta, mislim da bi drukčiji kut kamere i eventualno neki slow-motion efekt

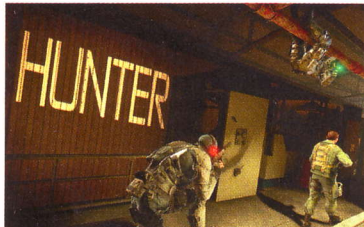
Michael Ironside je briljantno odglumio razarenog i očajnog Fishera

mного pridonijeli uzbudljivosti neprimjetnog i efektivnog rješavanja protivnika, kao što je to bio slučaj u Tenchu, primjerice. Ipak, za nas ljubitelje brutalnosti i nasilja veliku satisfakciju donose scene ubijanja kao što su povlačenje i izbacivanje protivnika kroz prozor, dok Fisher prilikom klasičnog stealth-kill-a ponekad zna žrtvu srušiti na koljena i hladnokrvno ispucati dva metka u potiljak. No ako zadovoljstva nema previše na jednome mjestu, treba ga tražiti na drugome, pa je tako i s bliskom borbom. Naime, uspješne hand-to-hand akcije jedini su način da si

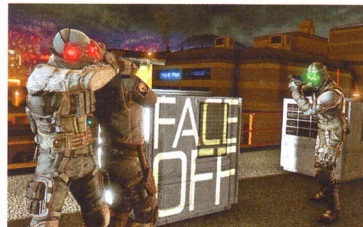
omogućite korištenje sposobnosti "Mark and Execute". Riječ je o najubojitijem skillu koji, donekle poput markiranja protivnika u R6: Vegasu, omogućava brzo i efikasno ubijanje protivnika nakon selektiranja. Broj mogućih markiranja ovisi o oružju i upgradeovima, a iako se ovakvo što čini neprimjereno "jeftinim" u igri poput SC-a, jako je dobro balansirano, a ionako ćete radije pričekati brojniju skupinu protivnika nego "Execute" iskoristiti na jednom ili dvojici, što će se ipak događati u naizgled bezizlaznim situacijama. I ovdje ide zamjerka neiskorištenome potencijalu kvalitetnijeg prikaza spektakularnom animacijom, jer sve što ćete dobiti je isti prikaz lika koji se brzo okreće i ubija jednim hicem po čovjeku, prema čemu sam nakon nekoliko korištenja postao ravnodušan, jer djeluje trajavo, pogotovo

DENIABLE OPS

DENIABLE OPS MOŽETE shvatiti kao drugi multiplayer mod, no i kao challenge mod u kojemu donekle možete uživati i solo. Riječ je zapravo o opširnom odvojenom dijelu igre koji je načinjen od četiri različita kooperativna i kompetitivna moda igranja, a oni su:



HUNTER Zapravo klasični eliminacijski mod u kojemu na određenoj lokaciji morate očistiti nekoliko zona od predodređenog broja protivnika koji će se naglo povećati ako vas otkriju



FACE OFF Kompetitivni mod u kojem se Archer i Kestrel (vidi okvir "Coop") nadmeću svim raspoloživim sredstvima, no koji je začinjeno dodatnim izazovom - neutralnim AI protivnikom



INFILTRATION je mod koji je razvojni tim posvetio vjernim i žestokim fanovima serijala. Radi se praktički o modu Hunter, no u ovom vas nitko ne smije primijetiti, što je vrlo izazovno i pravi je mali raj za ljubitelje čistog stealtha.



LAST STAND je klasični defenzivni mod s kakvim smo se ranije sreli u nekim drugim igrama i oblicima, koji igračima za zadatak daje obranu EMP kutije od navala protivnika

MELEM ZA UŠI

OSIM VEĆ U NEKOLIKO navrata pohvaljene fantastične glasovne glume, nije na odmet spomenuti i koju o glazbi, koja je na vrlo visokom produkcijskom nivou, sjajna poput najboljih kompozicija Zimmera, Powella, Williamsa i drugih genijalaca čije melodije stvaraju vrhunsku atmosferu u najboljim hollywoodskim akcijskim blockbusterima. U suradnji s produkcijskom kućom Groove Addicts (mislite odmah na glavnu konkurenciju X-Ray Dogu i Immediate Musicu), kompozitori Kaveh Cohen i Michael Nielsen su u studiju Warner Brosa (ni manje, ni više) dirigirali orkestrom od 52 svirača, te stvorili fantastičnu kompoziciju koju u audio CD obliku svaki ljubitelj soundtrackova jednostavno mora posjedovati.



KAKAV TIM! Kompozitori, dirigenti, orkestratori, mikseri, članovi orkestra i veličanstveni studio Warner Brosa u kojem su se stvarale kompozicije za neke od najvećih filmova

ako je protivnik iza zaklona. Impozantna doza nasilja prikazana je kroz segmente ispitivanja, a takvih je tijekom igre nekoliko. Nažalost, od ovog se igraćeg elementa očekivalo više, jer nas je sve oduševila ona demonstracija s prošlogodišnjeg sajma E3, a dobili smo vrlo ograničenu interaktivnu sekvencu u kojoj je jedino potrebno odgurnuti žrtvu do jednog od obližnjih objekata i pritisnuti tipku B. Možda je čak i obični klasični quick-time event uz nekoliko dodatnih animacija mogao ispitivanja učiniti zabavnijim i više interaktivnim.

EPILOG

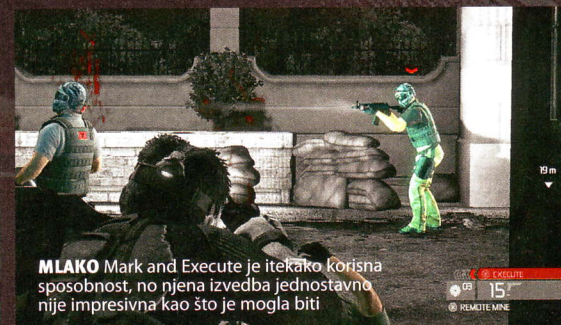
Iako je singleplayer kampanju moguće završiti za manje od deset sati, čak i 8, Conviction će itekako potrajati. Ne samo da je ova kampanja najzabavnija do sada u serijalu, toliko da sam joj se po završetku odmah vratio, nego su uz nju i dva zasebna opširna moda, od kojih je jedan kooperativna kampanja, o čemu više



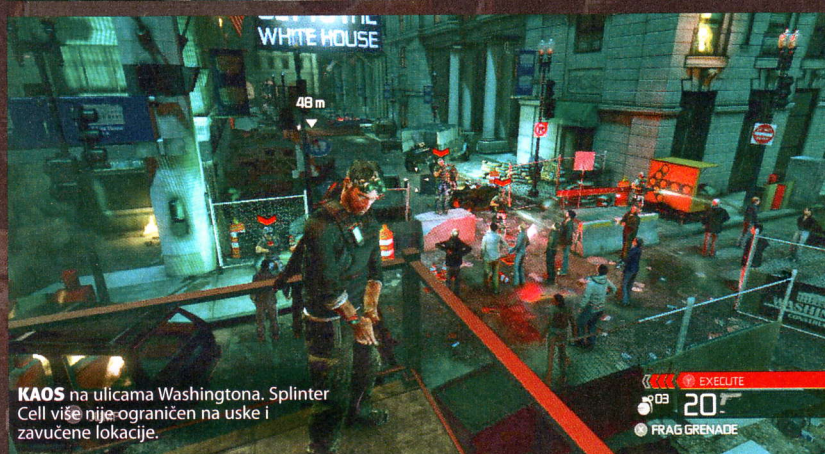
POMOĆ Možda će se nekima ovakvo označavanje objekata bitnih za misiju učiniti uvredljivim, no stilski je vrlo originalno



EKSPLOZIJE izgledaju sjajno. Šteta što ih nema više.



MLAKO Mark and Execute je itekako korisna sposobnost, no njena izvedba jednostavno nije impresivna kao što je mogla biti



KAOS na ulicama Washingtona. Splinter Cell više nije ograničen na uske i zavučene lokacije.

pročitajte u okvirima. Ne možemo se doslovce složiti s izjavama developera u najavi kad kažu da smo dobili tri igre u jednoj, no u svakom slučaju Conviction nudi dovoljno sadržaja i materijala da igrača okupira dulje vremena nego i jedan Splinter Cell do sada. Iako grafički ne oduševljava, prezentacija igre je u svakom pogledu sjajna. Dok je Sam skriven,

" Akcija je brza, dinamična i eksplozivna "

igra prelazi u crno-bijeli prikaz, a boja se na ekran vraća onog momenta kad se vratite na osvijetljeni dio lokacije ili vas protivnik uoči. HUD je minimalistički i jako jednostavan i pregledan, dok je odlazak u izbornik praktički nepotreban, jer sve je aktivne opise misija moguće pročitati u obliku projekcije na zgradama, objektima, podu i slično. Filmske projekcije su zanimljiv i stilistički ingeniozan način prikazivanja flashbackova koje protagonist proživljava u određenim trenucima. Svjetlosni efekti su i ovoga puta za svaku pohvalu, dok je najveća zvijezda tehničkog aspekta igre prvoklasna glasovna

gluma, pogotovo fantastičnog Michaela Ironsidea koji je Samov glas ispunio s toliko emocija da je apsolutno svaka scena s dijalozima ili međusekvencama do krajnosti autentična i uvjerljiva. Isto vrijedi i za većinu drugih likova. Na samom je kraju ove recenzije još jednom bitno naglasiti kako je ovo posve novi Splinter Cell, koji se igra s manje opreza i u određenim je segmentima pojednostavljen, no zauzvrat pruža vrhunsku zabavu i definitivno ostavlja dojam da je svaka donesena promjena logična i dobrodošla. Nekim se fanovima sigurno neće svidjeti tako nagla i obilna promjena, no ovo je prvi Splinter Cell koji bez imalo dileme mogu preporučiti apsolutno svim ljubiteljima stealtha, akcije, kooperativnog igranja i napucavanja iz trećeg lica. Možda nismo dobili visoko zahtjevan i kompleksan taktički naslov jer takvi su danas ionako pri samrti, ali treba cijeniti činjenicu da smo još jedan mjesec zaredom odigrali vrhunski hit koji se uzdignute glave može nositi s opakom konkurencijom. Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction ne smijete propustiti. **Darko Botić**

PC | X360

Splinter Cell: Conviction

UBISOFT MONTREAL / UBISOFT

GRAFIKA

Odlična prezentacija

18

ZVUK

Voice acting je sjajan, soundtrack atmosferičan

19

IGRIVOST

Sve su promjene pun pogodak

18

TRAJNOST

Tri različita moda i visok replay-value

17

DOBRO

Brojni noviteti, "Mark and Execute", brz i dinamičan stealth, sjajan cover-system, glasovna gluma...

LOŠE

Hand-to-hand borba nije osobito zabavna, predodređeni konflikti i respawnovi protivnika

KONAČNO

Možda najzabavniji Splinter Cell do sada. Topla preporuka.

Gp 18 /20



DIVLJI BRONX Okolina je mješavina scena iz Divljeg zapada i oronulih urbanih četvrti



KNOCKDOWN Za svaki atraktivniji potez u borbi dobivate nešto love



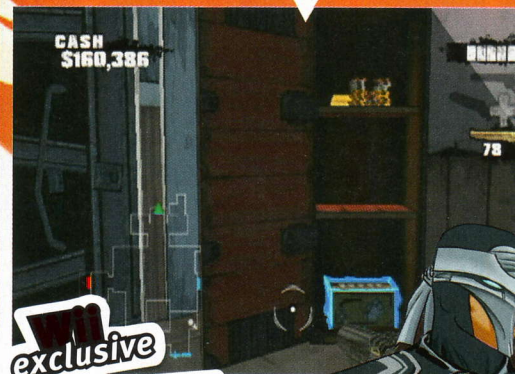
PAZI LEDAI! 'Z' u donjem desnom kutu ekrana znači da vam je protivnik prišao straga



SLUŠAJ MALENI Ozbiljni i strogi učitelj jasan je element azijskih filmova



BLAGO, COMPADRE Kovčezi poput ovog skrivaju novac i streljivo – treba samo metkom obiti bravu



Wii exclusive
HIT igra

ŽANR
IGRAČI 1
GODINE 16+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ UBISOFT
IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://www.redsteel2.com](http://www.redsteel2.com)

Red Steel 2

Imate li snage ostati na nogama do kraja?

POGLED UNATRAG

Izdan u isto vrijeme kada je Wii izišao na police, prvi Red Steel trebao je pokazati koliko se dobro Wiimote može koristiti u intenzivnim akcijskim igrama – i u tome nije uspio. Iako je prodan u više od milijun primjeraka, Red Steel loše je prošao kod kritike koja mu je zamjerila nerealno kretanje mača, lošu implementaciju mačevanja u tijek igre i nezanimljivu jeftinu krimi-priču. Ukratko, radilo se o razočaranju. Zašto je Ubisoft krenuo u izradu nastavka? Prije svega zbog dobrih odnosa s Nintendom, kojem je pri izlasku Wiija trebala igra visokog profila koju je izdao nezavisni izdavač – a jednako mu je tako trebala i sada, kada je Wii Motion Plus najavio "potpunu preciznost prepoznavanja pokreta". Pa da vidimo...

Odmah u glavu: da, uzbudljivo je; da, ima atmosferu vesterna, i ne, još uvijek se ne radi o mačevanju u kojem mač na ekranu savršeno slijedi pokrete vaše ruke. Doduše, pitanje je da li bi to pomoglo užitku igranja ili ga učinilo nespretnim. Što se tiče užitka u virtualnom mačevanju, uz relativno malo konkurencije, Red Steel 2 za sada proglašavamo kraljem žanra.

MOJE IME OVDJE OD SADA ZNAČI PRAVDA

Sad kad to znamo, vratimo se na početak. Početak u kojem posljednji pripadnik klanu Kusagari na čudan način stiže u grad preplavljen druskim razbojnicima. Slijedi svojevrsna kombinacija Mad Maxa, Kurosawina Yojimba i Odmetnika Josey Walesa Clintu Eastwooda u kojoj mačem i pištoljem oslobađate grad od različitih bandi koje su ga zaposjele. Priča jest relativno jednostavna, no motivacija likova koje susrećete prilično je nekonzistentna pa je najbolje da se oko nje ne zabrinjavate. Ključni element igre i tako je borba, toliko dobro odmjerene dinamike da je jasno da su kreatori kao inspiraciju uzeli spomenute i slične filmove iz zlatnog razdoblja politički nekorektnih filmske akcije. A iako koristite i mačeve i automatske puške, upotrebljavate bežične komunikatore i motore, ovo je ipak western u pravom smislu

riječi. Jedan pogled na sliku prazne ulice kojom vjetar nosi i u vrtlog mota suho lišće to će vam vrlo jasno reći. A onda dolazi trenutak kad na oštrici neprijatelja zaškri odraz sunca, kaos metaka i mačeva koji lete zrkom i ponovna tišina – kad zadnji protivnik padne a heroj polako i smireno vrati katanu i revolver u korice.

DA SAM ŠEJN...

Ne vjerujemo da je ikad u stvarnosti upotrebljavao kombinaciju katana i pištolja, no u ovoj igri njihov spoj dobro funkcionira. Pljuce služe u najvećoj mjeri za borbu na daljinu i ometanje protivnika, dok je mač

" Još da su nabacili i supijanog Meksikanca, ugođaj bi bio potpun "

glavno oružje, uvijek nanosi više štete i jedino je kojime možete pobijediti većinu protivnika. I jedno i drugo dostupno je u isto vrijeme tako da Wiimoteom "ciljate" po ekranu i ispaljujete metke a kad poželite udariti mačem, samo zamahnete istim tim Wiimoteom – i to je udarac. O razini preciznosti prepoznavanja pokreta više pročitajte u obližnjem okviru, a što se tiče samog utjecaja na igru, nama je

bilo sasvim prihvatljivo. No koga briga za realnost kada protivnici napadaju sa svih strana a vi mačem odbijate metke, uzvraćate svojom pljucom da ih ometete na tu sekundu koliko vam treba da im pridete i zatim raspalite po tintari? Osim na samom početku i pri susretima s bossovima, praktički se nikad nećete boriti jedan na jedan, a unatoč brojčanoj nadmoći protivnika, srednja razina težine





META NA LEDIMA
Kod velikih neprijatelja relativno je lako shvatiti koji dio tijela im treba gađati ili udariti



KUPOVANJE VREMENA
Scene otvaranja vrata koje prikriju učitavanje već dugo nismo vidjeli



UGODNO ZA OČI
Svaki novi potez pokazat će vam simpatična djevojka u kratkoj animaciji



\$1,750
ODSJAJ OŠTRICE
Znači da je spreman specijalni udarac

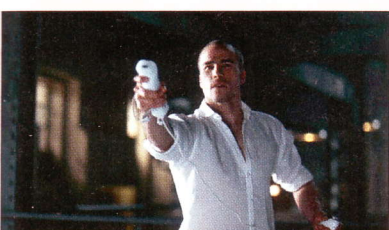


BANDA SE ODMARA
I ne slute da im je osvjetnik za redima

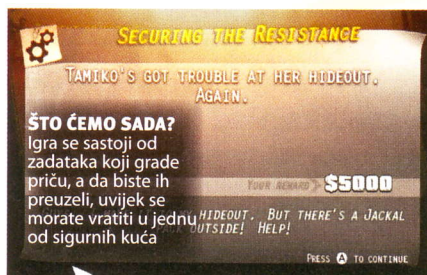
KOLIKO JE TO PRECIZNO?

NAJAVLJEN KAO PRVA "velika" igra nezavisnog izdavača koja će koristiti Wii Motion Plus, Red Steel 2 je dokaz da je dodatak opravdan i za igre koje nisu izišle iz Nintendove tvornice snova. Da Wii Motion Plus prenosi svaki pokret Wiimoteom u igru najbolje se vidi kad koristimo obranu od protivničkog udara i mač postavimo horizontalno – svaki nagib ruke vjerno će biti kopiran na ekranu. S druge strane, kad napadamo, zapravo ne postoji beskonačna količina animacija udara nego igra interpretira pokret ruke odgovarajućim zamahom (kad mahnete odozdo prema gore, vaš će lik tako i udariti). S obzirom na to da je potpuna detekcija moguća, ovo rješenje vjerojatno je primijenjeno zato što bi bio problem napraviti beskonačnu količinu reakcija protivnika na napad koji može doći iz bilo kojeg kuta. Mora se priznati da mačevanje u Wii Sports Resortu ipak prikazuje precizniju reakciju na pokret ruke, no tamo je vizualnih detalja mnogo manje, kao što je znatno manje i ostalih elemenata koji utječu na borbu.

Stvar, ukratko, funkcioniра sasvim dobro iako nije u svim situacijama apsolutno precizna preslika vašeg pokreta. No ponekad se Wii Motion Plus zna i zbuniti, i krivo tumačiti vaše pokrete. To nam se tijekom igre dogodilo recimo po jednom na svaka tri sata igranje – dakle ne prečesto. Petnaest sekundi kalibracije rješava stvar, koja i nije toliko problematična ako se ne dogodi baš onda kad morate izvesti neki precizni pokret da napadnete slabu točku određenog bossa, a Wii Motion Plus baš taj pokret loše prepozna. Preciznost je, dakle, dovoljna, no još uvijek ostaje pitanje koliko je zabavno igranje mahanjem rukama – tj. kome je zabavno, jer definitivno nije za svakoga.



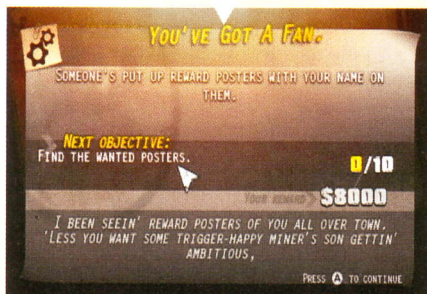
DOKAZANO PRECIZNO Dakle, mačevanje je moguće napraviti vrlo precizno, no ne može se poreći da je igranje na ovaj način naporno i time manje primamljivo na duže staze



ŠTO ĆEMO SADA?

Igra se sastoji od zadataka koji grade priču, a da biste ih preuzeli, uvijek se morate vratiti u jednu HIDEOUT. BUT THERE'S A JACKAL OUTSIDE! HELP!

YOUR REWARD \$5000



NEXT OBJECTIVE:
FIND THE WANTED POSTERS.

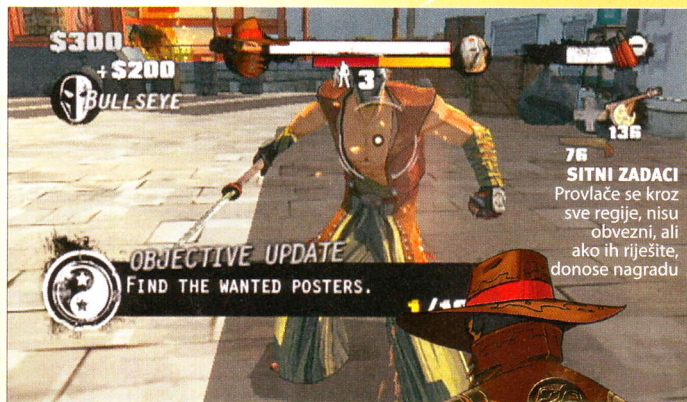
0/10

YOUR REWARD \$3000

najvjerojatnije će odgovarati većini igrača jer omogućuje da se osjećate nadmoćno, ali opet uz određenu razinu izazova. To je ostvareno prije svega činjenicom da nema predmeta koji vam obnavljaju energiju, nego

"Konja nema, kao ni Indijanaca - no za sve postoje nastavci"

se ona automatski napuni do vrha kad borba završi – tj. kad posljednji protivnik padne u prašinu. Do tog trenutka morat ćete izdržati s inicijalnom količinom "zdravlja", koja baš i nije veliku, pa ako svakom od 5-7 neprijatelja (koliko čini prosječnu grupicu) dopustite da vas samo jednom udari, naći ćete se u nezavidnom položaju. No ako koristite komboe i specijalne moći koje polako otključavate, većinu "običnih" protivnika moći ćete srediti bez primljenog udara, u samo nekoliko virtuozno izvedenih pokreta mačem.



\$300 + \$200

BULLSEYE

OBJECTIVE UPDATE
FIND THE WANTED POSTERS.

76 SITNI ZADACI
Provlače se kroz sve regije, nisu obvezni, ali ako ih riješite, donose nagradu

DUGAČKU CIGARU I PAR MAMUZU OD ZLATA

I dok je borba srž igre, nije i jedino što Red Steel 2 nudi. Kad počistite protivnike s neke lokacije, imate mira da je istražite i pronađete skrivene bedževe, tokene i zalihe novca i metaka, objete pokoji sef (zgodna mini igra) ili odradite neku od neobaveznih misija koje vam igra daje. Naime, struktura priče je takva da se svako "poglavlje" sastoji od određenog broja misija koje dobivate na središnjim lokacijama nekog dijela grada. Činjenica da se nakon misija morate vraćati u bazu pomalo živcira, no uz dobro odmjerenu količinu borbe svako putovanje je prilika da skupite još malo novca (za nadogradnju oružja i kupnju kombao) ili isprobate novostečene vještine. Sama priča je prilično nezanimljiva, a najbolje u njoj su uzbudljive i akcijom nabijene animacije koje povremeno opisuju neku prijelomnu situaciju. U njima će se dogoditi da se i od vas zatraži neka reakcija (ne do razine God of Wara, ali ipak), a



NAUČI PA IZIDI

Kad dobijete neku novu vještinu ili kombo, morate ga uspješno izvesti tri puta na lutki za vježbu prije nego smijete nastaviti igru



A MECI FRCAJU

Iako slabije protivnike možete srediti pljucama, vatreno oružje je tek pomoć a nikako glavni oslonac



OSEDLAJ MI VRANCA

Ova ljepotica bit će vam kontakt u misijama i obavještavati vas o događajima u gradu



\$10000

METKOM NA OKLOP

Prilično neefikasno – snažan zamah mačem je mnogo bolji



uz kombinaciju istraživanja ulica, mini igara i skupljačkih misija, posebnih sekvenci u kojima se borite na malo drukčiji način (neka ostane tajna koju otkrijete sami) i uzbudljivog osnovnog stila borbe, nikako se ne može reći da je Red Steel 2 monotona igra.

ŽIVOT UZ GRANICU JE OPASAN I TVRD

Ono što će vas ipak spriječiti da desetak sati, koliko traje, odredite u jednom vikendu jest način kontrole koji će vam "kliknuti" u prvih

"Bez brige o predmetima, energiji i bilo čemu osim metaka, Red Steel 2 je igra s vrlo jakim fokusom"

pola sata – ili neće. Kretanje analognom palicom je standardno, a okretanje pogleda Wiimoteom već uobičajeno u FPS-ovima na Wiiju, no svakako preporučujemo da se pozabavite postavkama osjetljivosti jer o tome može ovisiti koliko ćete se brzo naviknuti. Ono gdje posebno savjetujemo isprobavanje jest detekcija udarca, to jest

pokreta mačem. Naime, brzina i snaga zamaha, a ne samo njegov smjer, utječu na to hoćete li izvesti jak ili slabiji udarac, pri čemu je efekt u igri vrlo različit. Slabiji udarci su brži i mogu omesti protivnika te su dobri u komboima, dok jači služe za razbijanje oklopa koji veliki broj protivnika nakon prvog bossa nosi kao standardnu opremu. Tu je bitno da

KRATKA POVIJEST DIGITALNOG VESTERNA

RED STEEL 2 specifičan je po nekoliko elemenata, no jedan koji nije na prvi pogled očit jest činjenica da je smješten u okruženje Divljeg zapada, što je prilično rijetkost u svijetu igara. Iz nekog razloga, taj žanr relativno je zapostavljen, pa smo nabrojili samo deset igara koje ga predstavljaju na zadnje dvije generacije igraćeg hardvera.

No stvar se možda uskoro promijeni jer u kratkom razmaku nakon Red Steela 2 izlaze još dva vestern-naslova, koji bi mogli biti barem jednako kvalitetni. Prvi je Red Dead Redemption, koji izlazi u svibnju i već je bio detaljno popraćen u GamePlayu, a drugi je mrežna igra Lead and Gold: Gangs of the Wild West koji izlazi

tijekom proljeća i izgleda prilično atraktivno. Da li to znači oživljavanje Digitalnog zapada? Vidjet ćemo, ovisno o uspjehu koji postignu. Do tada, uživajte u Red Steelu 2 i pregledu igara smještenih u vestern-okruženje izišlih u posljednjih 5 godina kojih smo se prisjetili dok smo ga igrali:



DEAD MAN'S HAND (XBOX / 2004.)

Nimalo poseban FPS u kojem između levela igrate poker



RED DEAD REVOLVER (XBOX / PS2 / 2004.)

Ne pretjerano posebna akcijska avantura s pogledom iz trećeg lica u stilu spaghetti westerna



SAMURAI WESTERN (PS2 / 2005.)

Osrednja akcija iz serijala Way of the Samurai u kojoj upravljate samurajem ili revolverašem



DARKWATCH (PS2 / XBOX / 2005.)

Mračni FPS koji kombinira Divlji zapad i vampe te uključuje moralne izbore



STRANGER'S WRATH (XBOX / 2005.)

Zanimljiv FPS smješten u Oddworld varijaciju na temu vesterana



GUN

(PC / PS2 / XBOX / X360 / PSP / 2005.)

Zanimljiv 'Sandbox' prepun raznovrsnih misija, s pogledom na akciju iz trećeg lica



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE (PC / 2006.)

Bugovita taktička strategija u kojoj su jedinice likovi različitih oružja i sposobnosti



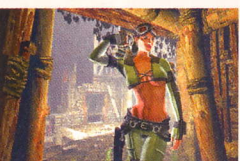
GOD HAND (PS2 / 2006.)

Akcijaska igra u kojoj se borba vodi šakama a težina prilagođava vještini igrača



CALL OF JUAREZ (PC / X360 / 2006.) / CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD (PC / X360 / PS3 / 2009.)

Tehnički kvalitetan FPS s atraktivnim revolveraškim dvbojima



DAMNATION

(PC / X360 / PS3 / 2009.)

Pucačina s pogledom iz trećeg lica s dizajnom razina koji naglašava visinu



LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST (PC / X360 / PS3 / 2010.)

Mrežna pucačina s različitim klasama likova fokusirana na timsku igru



RED DEAD REDEMPTION (PS3 / X360 / 2010.)

Akcijaska avantura s pogledom iz trećeg lica u sandbox stilu (poput GTA)



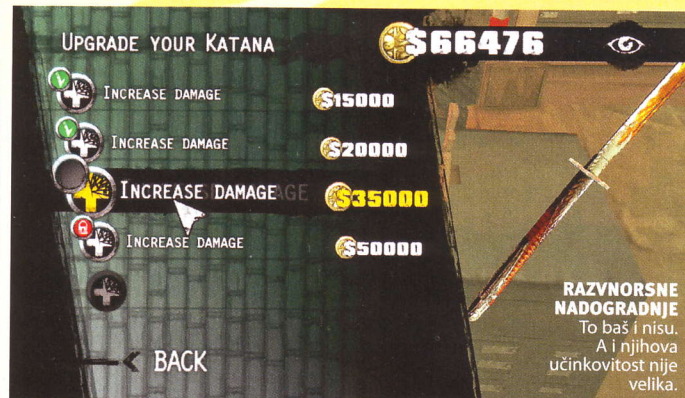
IZOBLIČENJE

Nije samo grafika likova i objekata u cel-shading stilu, nego su i efekti pomalo stripovski

JEDNOG DANA I NA PS3?

U IZJAVI DANOJ TIJEKOM užujka, kreativni direktor Red Steela 2, Jason Vandenberghe, rekao je da bi igra sasvim dobro funkcionirala i na PlayStationu Moveu, iako nije sasvim siguran da li bi se složila s Microsoftovim Natalom – prije svega zato što za kretanje koristi analognu palicu. Znači li to da ćemo RS2 (ili možda 3) vidjeti na PlayStationu 3? Naravno da ne znamo, no Ubisoft je nezavisni izdavač, a većina kompanija toga tipa uvidjela je finansijsku prednost izdavanja igara za više različitih platformi. Dakle, sve je moguće.

isprobate i odredite snagu i brzinu zamaha koju igra interpretira kao "jaki" udarac – jer postoji više mogućnosti. Ona najstroža traži da se zaista potrudite i unesete u udarac kako bi ga Wii protumačio kao snažan. To preporučujemo samo onima koji se bave mačevanjem ili tenisom te su im ruke snažne i elastične. Većini ostalih najviše će odgovarati niska razina koja već i malo brži trzaj prepoznaje kao snažni zamah. No nemojte nam vjerovati na riječ: razgibajte se i istražite svoje granice. Ipak, pripremite andole i hladne obloge. I da, ako volite igrati sjedeći, to ćete (možda) moći samo



RAZVORSNE NADOGRAĐNJE
To baš i nisu. A i njihova učinkovitost nije velika.



DODI I SKINI SE
Oklopljeni protivnici nakon nekoliko udara ostanu golog poprsja i tek su tada ranjivi



na najnižoj razini težine. Sve više od toga traži da u borbu uključite cijelo tijelo.

IZADI I BORI SE

Iako se od naslova koji iza sebe ima godine razvoja i snažnu mašineriju velikog izdavača očekuje tehnička kvaliteta, treba reći da je Red Steel 2 i tu održao obećanje: cel-shading spoj Divljeg zapada, moderne tehnologije i japanskih utjecaja kreće se u stalnih 60 sličica u sekundi te iako ne obiluje detaljima, ima svojevrstan šarm – dodatno pojačan glazbom koja je jednako tako kombinacija sličnih utjecaja. No bi li sve to funkcioniralo i bez mača – tj. Wiimotea? Ne, definitivno ne bi jer bi bilo previše jednolično i dosadno. Pucaj, pucaj, pucaj, pucaj i pucaj – pa čak i ako je vizualna kvaliteta hvalevrijedna, glazbena podloga atmosferska a igra dinamična - bilo bi dosadno. Dodatak mača omogućuje varijaciju u borbi, raznovrsne udarce i komboe te borbu čini znatno napetijom jer se morate približiti protivnicima a opet ostati dovoljno daleko da oni ne udare vas. A frenetično mahanje rukama čini je i mnogo napetijom nego što bi se inače činila (pokušali smo neke borbe odraditi sjedeći, samo pucajući iz pištolja, i definitivno je manje uzbudljivo). Ukratko, Red Steel 2 je dobra igra, koja pametno koristi specifičnosti Wiija da bi bila još bolja. Pohvaljujemo. **Berislav Jozić**

Red Steel 2

UBISOFT / UBISOFT

GRAFIKA

Umjetnički nacrtano, vrlo brzo i glatko.

18

ZVUK

Glazba dobro paše uz okoliš. Glasovi likova osrednji.

16

IGRIVOST

Napeta vestern-atmosfera, uzbudljiva borba i osrednja priča

18

TRAJNOST

Desetak sati – i najvjerojatnije samo jedanput

14

Dobra atmosfera i uzbudljive borbe

Zbog fizičke komponente ne može se igrati sjedeći i na duže staze

KONAČNO

Uzbudljiva vestern-akcija koja bez Wiimotea ne bi bila toliko dobra

Gp 17 /20

AMARANTHINE

Sjeveroistočna regija Fereldena u kojoj se događa igra i koje ste vi novi vladar!



ARCHITECT Svi koji su imali priliku čitati roman Dragon Age The Calling znaju točno o kome je riječ, za sve druge on je vaš glavni problem u Awakeningu



HIT
igra

ŽANR RPG
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ BIOWARE
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
HTTP://www.dragonage.com
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

POGLED UNATRAG

BioWareovim super uspješnim roleplaying serijalima Baldur's Gate, Neverwinter Nights i Mass Effect prije nekoliko mjeseci pridružio se i odlični Dragon Age. Sudbina njegove egzistencije kao serijala s više nastavaka zagarantirana je vrhunskim kritikama i odličnom prodajom igre. Upravo zbog toga prvu ekspanziju dobili smo samo pet mjeseci nakon izlaska originala.

Dragon Age: Origins - Awakening

Kratko, ali epski

U trenutku kada je Awakening bio najavljen, samo dva mjeseca nakon izlaska Dragon Age: Originsa, svi smo se zapitali hoće li u kratkom vremenu do izlaska ekspanzije BioWare uspjeti sastaviti nešto barem otprilike jestivo za hordu fanatičnih roleplayera koji su nakon odigranoga originala razjareno zahtijevali još. Uspjeli definitivno jesu i svakome tko se nije zasitio svega onoga što DAO nudi ovo je prilika za još čistog, klasičnog fantastičkog RPG uživanja. Ako ste pak u onoj manjini kojoj Dragon Age nikako nije legao, nemate tu što tražiti jer novosti koje sa sobom Awakening donosi ni u čemu drastično ne mijenjaju sam koncept igre.

SVOGA DVORCA GOSPODAR

Pomalo nezgodno na događaje s kraja DAO-a zalijepljena priča Awakeninga usredotočena je na avanture novoga zapovjednika Greya Wardena u Fereldenu. Njemu, tj. vama dodijeljena je na gospodarenje čitava jedna pokrajina. Upravo u njoj smješten je kompletan scenarij igre. Ta pokrajina, smještena na sjeveroistoku zemlje, jest Amaranthine. Sjedište vaših operacija u njoj je razrušena utvrda s legendarnom poviješću - Vigil's Keep. Iz nje ćete se morati pozabaviti novom prijetnjom koju predstavljaju velike grupacije darkspawna koje iznenađujuće

organizirano, čak i nakon raspada centralne horde na kraju DAO-a, teroriziraju lokalno stanovništvo. Vigil's Keep će vam osim kao bazni kamp za istraživanje Amaranthinea poslužiti i za neke druge namjene. Bitno je recimo dobro utvrditi njegove bedeme i opremiti vašu vojsku jer će to biti presudno

"Epska priča nagurana u dvadesetak sati igranja"

u završnim momentima igre. Iako vam to tijekom igre nitko ne govori, sasvim će vam biti jasno kako puno stvari koje činite moraju imati nekakav važan utjecaj u kulminaciji priče. U svom dvorcu morat ćete obavljati i političku funkciju arla (titula slična barunu) te rješavati razmirice lokalnog plemstva i upuštati se ili izbjegavati njihove međusobne intrige.

SIVI SEDAM

Dušu BioWareovih igara uvijek su činili prije svega zanimljivi likovi koje ste tijekom igranja skupljali u družinu te čije ste karaktere postupno upoznavali napredujući kroz priču. Njih je u Awakeningu ukupno šest (sedam ako računate nesretnicu s početka igre). Od tih šest, petero ih je potpuno novih a povratnik iz DAO-a je patuljačka pijandura Oghren. Prema našem

vrlo subjektivnom razmišljanju prilično upitan izbor s obzirom na to da nam je on najmanje legao kako u samim Originsima tako na kraju i u Awakeningu. Ostalih petero pokrivaju sve ključne klase i karakterom su međusobno totalne suprotnosti, što u igri dovodi do nekih od najkomičnijih razgovora i podbadaanja koje smo doživjeli u posljednje vrijeme (čak urnebesnijih od konverzacija iz Originsa). Nažalost zbog dužine, tj. kratkoće igre svi ti likovi se prilično brzo ubacuju u priču i do njenog kraja se ne uspijevaju dovoljno razviti. Bila bi prava šteta da vam sad otkrijemo bilo kakve pojedinosti o

1. 2. 2011.

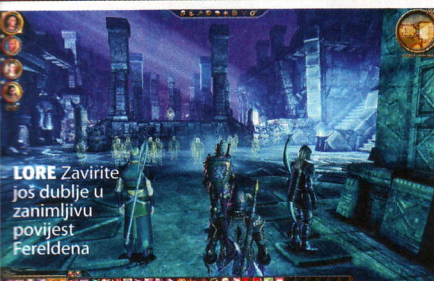
U KUTIJI AMERIČKE VERZIJE Awakeninga našao se interesantan promocijski letak. Na njemu je pokraj novog krvavog logoa zmaja naznačen datum 1. 2. 2011. Mnogi predviđaju kako je to dan izlaska Dragon Agea 2. Najvjerojatnije se zaista radi o novom Dragon Ageu, no ne i službenom drugom nastavku. BioWare je već prije dao naslutiti kako za prvi kvartal iduće godine spremaju novi naslov u svijetu Dragon Agea. To će najvjerojatnije biti standalone igra koja će koristiti grafički engine jedine, no koja će biti smještena u potpuno novio dio svijeta (Tervinter ili Orlais su naizgledniji kandidati). Čim saznamo više o novom Dragon Ageu, moći ćete čitati u novim brojevima GamePlaya.



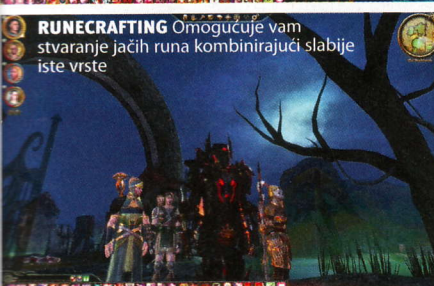
ŽIVOPISNE LOKACIJE Raspon novih lokacija za istraživanje seže od dosadnjikavih do super zanimljivo vizualno dizajniranih



SIGRUN Konačno ćete dobiti priliku u svojoj družini imati pravu pravcatu članicu Legion of the Dead



LORE Zavirite još dublje u zanimljivu povijest Fereldena



RUNECRAFTING Omogućuje vam stvaranje jačih runa kombinirajući slabije iste vrste

S KIM IGRATI

NA POČETKU AWAKENINGA načelno vam se nude dvije opcije pri odabiru glavnoga lika. Moguće je uvesti lik s kojim ste završili Originse te uredno nastaviti igrati njime. Nažalost to će na sam tijekom igre imati minimalan odjek. Pomalo nas je razočaralo što BioWare malo bolje nije iskoristio događaje iz DAO-a te kroz odabire glavnoga lika efikasnije ih implementirao u Awakening. Druga opcija, odlučite li kreirati potpuno novi lik, jest da igrate s Grey Warden zapovjednikom iz Orlaisa. On ima svoj zaseban mini uvod u igru te okolina tijekom igranja u određenim situacijama prilično drukčije reagira na njega s obzirom na nezgodno podrijetlo. Ferelden je u prošlosti, naime, dugo bio pod okupacijom Orlaisa.



NOVA OPREMA Armor setovi, opaki twohanderi, sjekirice... sve što jednom dobrom mesaru treba

njima. No odbjegli čarobnjaci, osvete željni bivši plemići, krvožedni vilenjaci... svi oni su adekvatno zastupljeni u Awakeningu. Ipak nakon odigrane ekspanzije ostali smo emocionalno i dalje mnogo vezaniji za originalnu postavu likova iz Originsa, što je, među ostalim, rezultat gotovo trostruko veće količine vremena provedena uz njih.



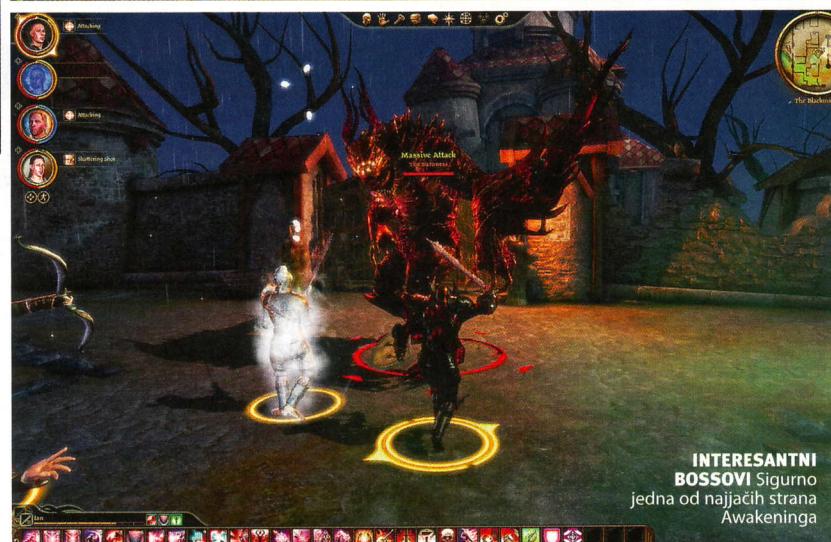
MOTHER Što je bolje od dvije sise? Osam sisa! No ne ako su i na ovoj grotesknoj spodobili!



VIGIL'S KEEP Baza svih vaših operacija u Amaranthineu i utvrda u čija poboljšanja je najbolje ulagati što prije



FADE Jedan maleni dio igre ponovo se događa u Fadeu



INTERESANTNI BOSSOVI Sigurno jedna od najjačih strana Awakeninga

NOVOGA SVEGA POMALO

Koncept borbe i sustav napredovanja likova kroz iskustvene razine u odnosu na Originse minimalno je izmijenjen. Ipak ta dva elementa nisu ostala bez novosti u ekspanziji. Novi level limit je 35 te će vam uz dodavanje seta novih vještina i nekoliko specijalizacija (ovisno o klasi) omogućiti obilje opcija u daljnjem razvoju likova. Nama se najviše svidjelo uvođenje Runecraftinga kao jedne od sposobnosti koju vaši likovi mogu steći. Ona omogućuje kreiranje proširenog seta magičnih runa koje se u Awakeningu mogu postavljati i na oklope (a ne samo naoružanje kao u Originsima).

KOLIKO ZMAJEVA STANE U EKSPANZIJU

Na to vam pitanje ipak nećemo odgovoriti, no ne možemo se otići dojmu nakon odigranog Awakeninga kako je BioWare želio njime postići nešto mnogo više od same ekspanzije, a opet zbog vremenskih

i vjerojatno novčanih ograničenja to jednostavno nije bilo moguće. U nešto više od dvadesetak sati igre (plus-minus pet sati ovisno o tome koliko temeljito igrate i prelazite dodatne questove) nagurana je koherentna i iznimno epska priča (čekajte

" Za sve one koji su nakon Originsa zahtijevali još "

tek da doživite posljednje sate igre i neke od zanimljivijih okršaja s bossovima) s obiljem razbacanih sidequestova. Ipak nekako nam se čini da je BioWare bez problema mogao usporiti tempo kojim se scenarij razvija, dodati još poneki quest, pozabaviti se dodatno razradom ključnih likova i bez problema dosegnuti raspon od 50 sati igre. Tada bismo bez problema ovoj i više nego solidnoj ekspanziji dodijelili koju ocjenu više. **Damir Đurović**

X360 | PS3 | PC

Dragon Age: Origins - Awakening

BIOWARE / ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA

I dalje je to isti engine iz Originsa

17

ZVUK

Soundtrack je ipak osjetno slabiji od DAO

16

IGRIVOST

Sve što smo doživjeli u Dragon Ageu x1

17

TRAJNOST

Dvadesetak sati je za neke igre puno...

16

DOBRO

Epske borbe, novi skillovi i specijalizacije te level limit 35

LOŠE

Mrvicu prekratka priča i nedovoljno razrađeni pojedini likovi

KONAČNO

Ekspanzija koja je željela biti kompletna igra

Gp 16/20



KLASE Ovisno o odabiru klase bira se tip Crawlera, kao i stil igranja, zapravo



ARTILJERIJA
Zauzimanjem Artillery Turret blokira se jedan prolaz protivniku, barem privremeno



SUPPORT
Najveće prednosti Support klase su zračne jedinice i airstrikeovi



UPGRADE
Prikupljanje 'kutija' za automatsko unaprjeđivanje na sljedeći level je iznimno korisno



ACHIEVEMENT UNLOCKED!
Napokon korisni achievementi.



UPLINK
Osvajanje novog teritorija omogućava brzi transport kristala za upgrade

ŽANR RTS
IGRAČI 1-10
GODINE 13+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ EA LOS ANGELES
IZDAVAČ ELECTRONIC ARTS
[HTTP://WWW.COMMANDANDCONQUER.COM/CNC4](http://www.commandandconquer.com/cnc4)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 2

POGLED UNATRAG

Command & Conquer bez imalo sumnje je jedna od najpopularnijih franšiza u svijetu gaminga, jedna od onih koje su unijele revoluciju u žanr. Originalni se C&C, koji je izašao 1995. godine, smatra naslovom koji je najviše utjecao na popularizaciju i modernizaciju žanra RTS. Godinu dana kasnije svijet se upoznao s C&C: Red Alertom, a oba su serijala uspješno živjela sve do "smrti" nikada prežaljenog razvojnog tima Westwood. Štoviše, prvom su nastavcima - Red Alertom 2 i Tiberian Sunom - dosegli svoj vrhunac, a njih i danas pamtimo kao neke od najboljih primjera klasičnog RTS-a. Godine 2003. rođen je i treći, serijal Generals, koji se nije osobito proslavio.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

PC exclusive

Zaista, EA? Ovako ćemo se oprostiti od Kanea?

Mnogi će fanovi Command & Conquera reći kako je serijal krenuo strmim putem nizbrdo nakon što je EA otkupio Westwood Studios, s čime se baš i nije teško složiti, iako je C&C 3 2007. godine nagovijestio povratak na put slave. Kompletan se franšiza, uključujući i Red Alert, dakle, nakon toga iz nekog razloga počela srozavati, što je bilo očito u zadnjim ekspanzijama dvaju serijala, a sada se, Command & Conquer 4: Tiberian Twilightom, zaključkom C&C-a kakav poznajemo, potpuno uništila nada da bi se serijal jednoga dana mogao barem približiti kvaliteti originalnog Tiberian Suna. A evo i obrazloženja.

GDJE MI JE HARVESTERI?

Shvaćam poantu promjena, noviteta i "poboljšanja" u RTS-ovima i uvijek je pozdravljam, no isključivo onda kada je riječ o izmjenama prethodnika u jednoj ograničenoj dozi. Osnovni i najveći problem C&C-a 4 je činjenica da to jednostavno više nije Command & Conquer. Istini na volju, srž igre se nije mijenjala već petnaest godina, pa je revolucija u određenom segmentu nakon Tiberium Warsa bila priželjkivana i očekivana. Stvar je u tome da se očekivao napredak u strateškome i igračkome smislu, a ne neka potpuno nova igra koja igrača konstantno podsjeća na prepoznatljivi Relicov recept Company of Heroes i Dawn of War II. U principu to znači da izgradnje

baze više nema, da prikupljanja resursa nezamjenjivim harvesterima također nema, te da je podizanje jedinica brže no ikada. U startu se to i ne čini tako loše. Iz teoretske perspektive mi je apsolutno jasno što je razvojni tim htio postići - modernizirati strateški pristup, igranje učiniti dinamičnijim i bržim te natjerati igrača na konstantnu akciju, te pritom isticati taktičku vrijednost i kvalitete timskog igranja, što je tradicionalno slučaj svake partije CoH-a. No već nakon prve

"Igra općenito funkcionira samo u teoriji"

polovine partije, sve promjene EA LA-a čine se dozlaboga neshvatljivima, pogrešnima i sve što izazivaju je frustracija. C&C 4 se igra na temelju klasičnih pravila Dominationa, pa čak i da ste se s takvim modom susreli samo u igrama drugog žanra, poput FPS-ova, sve će vam biti jasno. Dakako, obrana vlastite baze je još uvijek nužan taktički zadatak, no zauzimanje i čuvanje kontrolnih točki sada gotovo u potpunosti eliminira standarde klasičnog i prepoznatljivog C&C pristupa, od uvodnih rusheva, do osiguravanja dodatnih resursa, gerilskih napada na harvestere, završnog tank-rusha i slično jer se tako osvajaju bodovi potrebni za pobjedu. Zamjena za izgradnju baze je jedinica Crawler, koja je zapravo mobilni komandni centar, potreban za upgradeove i

podizanje jedinica. Crawleri se kasnije koriste i kao efektivan taktički dodatak napadima, a ujedno označavaju i odabir klase. Da, ovoga puta početak svake partije obilježava izbor jedne od triju klasa, odnosno jedne od tri ponuđene vrste Crawlera: Offence, Defence i Support. Offence će zadovoljiti potrebe ljubitelja tenkova, Defence je namijenjen onima koji su se navikli na "turtle" pristup obrane i napad pješanstvom, dok je Support negdje između, te omogućava izgradnju zračnih i potpornih jedinica. Opet kažem, teoretski, kategoriziranje po klasama se čini relativno zanimljivom i dobrom idejom, no činjenica je da vas svaka klasa ograničava na 5-6 jedinica (pri maksimalnome levelu), a kad shvatite da su neke prilično neefektivne, zateći ćete se u situacijama kada će se oslanjati na konstantan spawn dviju vrsta jedinica, što igru nakon tridesetak minuta čini jednostavno dosadnom. Na svu sreću, akcija je neprestana, a partije kratke, brze i nikada ne traju dulje od sat vremena. Makromenadžment je praktički nepoznanica u ovom RTS-u, mikro je iz korijena rudimentaran, no C&C 4 ipak uspijeva biti donekle taktički nastojen, uglavnom zahvaljujući nikada manjem maksimalnom broju jedinica i konstantnoj strci oko zauzimanja i branjenja kontrolnih točaka koja vas od prve do zadnje sekunde svake partije okupira. Ono što u svakom slučaju moram pohvaliti jest to da je razvojni tim prvi put uspio stvoriti faktičku razliku među rasama, u



I PAD JE LET Šapnuo je Rico ministru Šukeru, te su se stali zavjerenički kikitati



UŽIVANČIJA PUTOVANJA VODOM Dok se podmojje ljeska na suncu



POSTOJE NEKI TRENUCI U ŽIVOTU kada treba stati i zamisliti se. Panau je prepun takvih trenutaka.



PRVO SE ZANJIHATI pa maznuti kopilota, izbaciti pilota, i eto nama free ridea!

ŽANR AKCIJA
IGRAČI 1-1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOBAČ AVALANCHE
IZDAVAČ SQUARE ENIX
[HTTP:// www.justcause.com](http://www.justcause.com)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Just Cause 2

HIT igra

Još jedna od onih igara koje ne trebaju recenziju. Dakle, igrajte, a ne čitajte

POGLED UNATRAG

Prvi je Just Cause bio zanimljiva pokazna vježba kako se rade dobre free roaming igre - pokradi najbolje od svega do sada napravljenog i učini to zabavnijim. Tko još traži i cijeni originalnost? No na drugi pogled, naviknuti na zamamnu grafiku (verzije za Xbox 360, jer PS2 je bila neigriva i loša), Just Cause nije više bio samo neki sandbox klon, nego i zabavna igra s mnogo šarma. Zato smo toliko i očekivali drugi dio. A taj nas, unatoč prokletstvu nastavaka, nikako ne može razočarati.



Zaista, da je više ovakvih igara, GamePlay bi mogao staviti ključ u bravu. Igre su to posebne kategorije koje ne traže velikih opisa i analiza kako bi se bolje shvatile. Sva filozofija stane u jednu rečenicu - igrajte i nemojte se zamarati čitanjem ili bilo kakvim drugim poslom. Ali budući da volimo lijepo predstavljene igre, budući da Just Cause izgleda upravo neodoljivo već i na slikama, a još više u pokretu, a pogotovo što neke nejasnoće u vezi s ovim žanrom i jako dobre igre treba još malo razjasniti, spremni smo ostaviti se igranja (daaaa, još uvijek ga igramo) i teška srca posvetiti se pisanju.

POKAZATI PRIJATELJU

Sjećate se kako smo za prvi Just Cause (onaj na Xboxu 360, ne i onaj na PS2) rekli da spada u one igre koje obavezno pokazujemo svima kada hoćemo prikazati sve ljepote nove konzole? Just Cause 2 ponovo nas vraća ovome uživanju, iako sada već manje-više znamo što od ove generacije konzola

možemo očekivati. Razlog je unikatni Avalancheov engine koji oni, po zadnjim izjavama, ne misle prodavati. Ljudi su se namučili i imaju pravo. Mi uživamo, ali samo u svijetu koji je napravljen za specijalnog agenta imena Rico Rodriguez. Ricov svijet njegova je igračka. Upravljaajući Ricom otkrivamo toliko aktivnosti i mogućnosti igranja da sa zadovoljstvom možemo priznati

"Panau je idealno rajsko mjesto što igru čini još igrivijom"

kako sve ove perversne akrobacije nismo do sada vidjeli na jednom mjestu, niti u jednoj igri. Spojite ovaj predivno vizualizirani i nikad veći svijet s velikim mogućnostima igrivosti i dobili ste Just Cause 2. Kao i u prošlom nastavku sve se događa na otoku, odnosno otočju Panau negdje u jugoistočnoj Aziji. Podatak da je površina otoka više

nego dvostruko veća od prošlog nastavka, tj. više od 400 četvornih milja, može samo zagolicati maštu ljubiteljima avantura, i dobrano zabrinuti konkurenciju, jer veće igre nismo još igrali. I tko to ne bi volio pokazati prijatelju?

KAMO SAM ONO KRENUO?

Ovdje negdje, vezano uz površinu te igrivosti, treba ubaciti i najiskreniju ispriku vašeg recenzenta pokajnika. Zaista sam želio, od prvog susreta s igrom, u više navrata izmjeriti koliko treba vremena od jednog do drugog kraja mape. Sjesti u helikopter, omiljeno i najkorištenije sredstvo prijevoza, te po dijagonali prijeći mapu. I koliko god puta pokušavao, uvijek sam naletio na isti problem. Panau je premrežen s blizu 400 lokacija, vidljivih i nevidljivih, od najmanjih sela do velegrada s ogromnim neboderima, od minijaturnih radarskih baza i antena, do čudovišnih vojnih postrojenja za čije

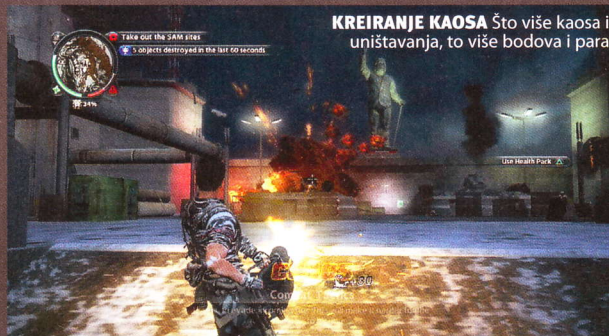


ME JE da
mijenimo
sport. A od glave
a druge bole
e.

NISU ME PUSTILI U AVION s
bazikom, pa sam sada slijepi putnik



**GDJE MI JE
ŽELUDAC?** Ah,
avioni... ono
zdesna znak je
protuzračnog
projektila. Prije
ču se sam ubiti!



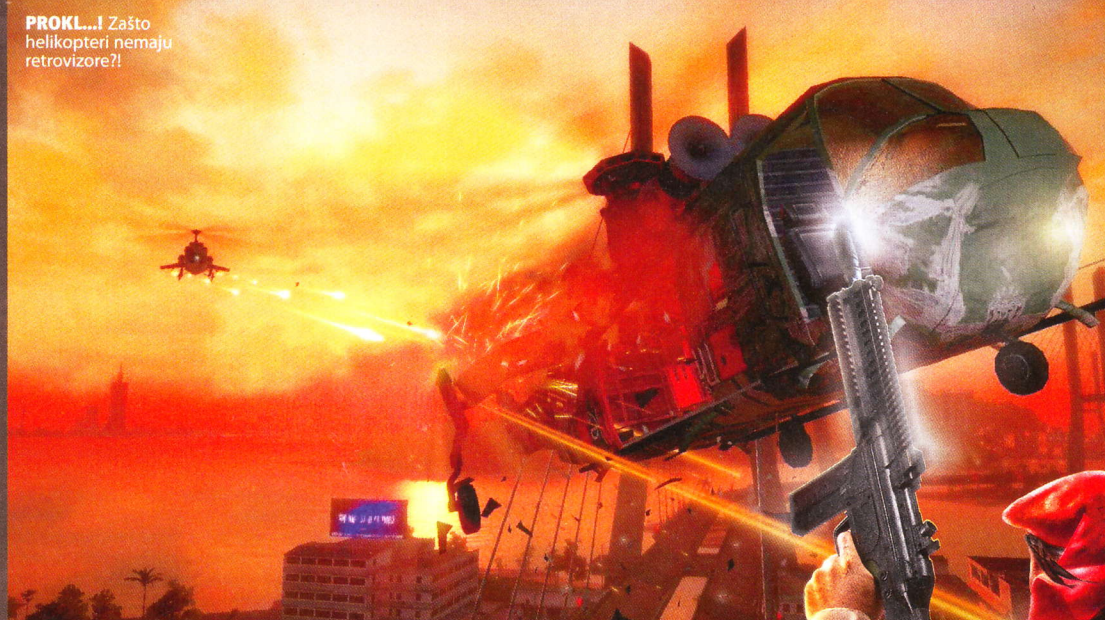
KREIRANJE KAOSA što više kaosa i
uništavanja, to više bodova i para



USUDILI SU SE PUCATI PO MENI! E pa autobus
po glavi sigurno neće očekivati!



U JUST CAUSEU
svako je padanje
uživancija od
pogleda



PROKL...! Zašto
helikopteri nemaju
retrovizore?!

TKO JE OVDJE ZVIJEZDA?

RICO RODRIGUEZ SJAAN je frajer i velika
zvijezda, ali moramo priznati, u Just Causeu 2
prva zvijezda igre je samo otočje Panau, mjesto
iz snova i idealna virtualna destinacija za svaku
vrstu odmora. Naravno da su programeri
posegnuli za svakom maštarijom koju imamo
u glavi zamišljajući rajsko mjesto na kojem
je sve moguće. Pogledate li s visina, u Ricovu
stilu slobodnog pada, od snježnih padina na
kojima se kombiniraju alpski stilovi odmarališta
i skijališta, do tibetanske arhitekture najviših
predjela, preko umjerenog ili pustinskog
pojasa u izmaglici, pa do prašume u prizemlju,
okružene predivnim pješčanim plažama i
tirkiznim morem. Uronite li ispod površine,
kao i u prvom dijelu, otkrit ćete koraljne
grebene sa šarenim ribicama, no još efektnije
izgleda vožnja čamcem gdje se kroz prozirno
more ljeskaju ljepote s dna. A tek uživanje
u padobranskim skokovima pri zalascima ili
izlascima sunca... Panau je mjesto na kojem
bismo željeli biti zauvijek.



PUTOVNICA ZA KOJU BI SE SVATKO MIJENJAO
Pogotovo sada, kada je na čelu podobni američki
diktator

znatiželje. Jer znatiželja će vas ovdje uvijek
uvaliti u nevolje, a Rico je na to poslovično
spreman. Isti je problem i s misijama - na
mapi možete označiti najbližu i zaputiti se
naivno prema njoj, pješice, cestom, vodom
ili zrakom. No između ćete obavezno pronaći

**"Lako za misije, ali otkriti
i osloboditi sve lokacije te
skupiti iteme - barem sto
sati"**

nešto na što valja potrošiti vrijeme i gomilu
municije, pa će Rica u međuvremenu barem
jednom ubiti, što će vas još više razljutiti,
jer osjećaj nadnaravnosti upravljanja

Ricom je tolika da se umiranje čini
nemogućim. U osvetničkoj misiji
ćemo tada iz obližnjeg mjesta gdje
nas je igra respawnala krenuti opet
prema mjestu gdje smo započeli
kavgu, ali, gle čuda, naletjeti na
novu lokaciju. Ooo, proketo divna
sloboda, koštati ćeš nas puno i
previše sati potrošenih na ovu igru!

KUKA JE ZAAAKON

Ricove vratolomije, sada već dobro
poznate, novom su kukom postale još
luđe i atraktivnije. Sada se kuka aktivira
jednostavnije - samo jednim gumbom.
Tehnički opis kuke na izbacivanje sigurno bi
zvučao glupo - kukom manje objekte (ljude)



NE ZNAMO ZAŠTO, ali se ovakvim akcijama povećava nivo uzbune



VOŽNJOM NA KROVU izludjet ćemo vozače koji će psovati Rica na lokalnom dijalektu



OSLOBADANJE STRONGHOLDA Što brže i eksplozivnije, to bolje



ŠTO VEĆE TO BOLJE Što li je to tako magično zabavno u razaranju?

privlačimo sebi, a sebe privlačimo većim objektima. Novost je i dual hook, to jest privezivanje dvaju krajeva, čime je moguće zakvačiti dva objekta te iskoristiti kinetičko gibanje onoga veće mase. Dosadno? Dok ne probate, ne možete ni zamisliti sve mogućnosti objekta koji je trebao biti zabavan u mnogim igrama (Bionic Commando, Spider-Man), ali je tek u Just Causeu iskorišten na najbolji mogući način. Izbaciti iz visoke kule stražare protivnika kojeg je teško naciljati? Jednostavno.

Zakvačiti protivnika na plinsku bocu, upucati bocu koja će ludovati i vući ga? Bolesno, ali lako izvedivo. Privezati ogromni spomenik diktatora Baby Panaya za jači heli, ili tenk, i srušiti ga kao što su navlačili socijalističke spomenike početkom devedesetih? Čas posla. Vući pretešku kamenu glavu diktatora još nekoliko kilometara za sobom preveći ršum po cesti, na radost

MILETOV HIGH CLUB lebdi na oblacima, jedna od najatraktivnijih lokacija



6 Fragmentation Grenade

ČIME SE VOLITE VOZITI?

U JUST CAUSEU 2 može se naći više od stotinu različitih vozila, a najviše ćemo, naravno, voljeti ona koja mogu i pucati. Ni u prvom dijelu nismo bili oduševljeni automobilima, a sada još i manje - ponašaju se kao list na vjetru i nikako neće ravno, pogotovo u frki, a frka je uvijek. Čak su i motori stabilniji za vožnju, no najzanimljivije je da se gume mecima mogu i probušiti, što dodatno otežava vožnju, ako se to tako tada može i nazvati. Vjerovat ćete jedino tenkovima i oklopnjacima, ali oni na ulici izgledaju malo neprimodno i izazivaju čudnu pozornost vojske. Ni desetak modela plovila dovoljno je za uživanje na vodi, a od mnogobrojnih zračnih modela naučili smo izbjegavati avione koji su atraktivni, ali i užasno teški za upravljanje. Katica za sve ipak će biti helikopteri, po mogućnosti naoružani i mitračima i raketama koji nude najbolji omjer upravljanja/akcije i neizostavne zabave.



NAJLJEPŠI, NAJUČINKOVITIJI i najbezbolniji način prijevoza

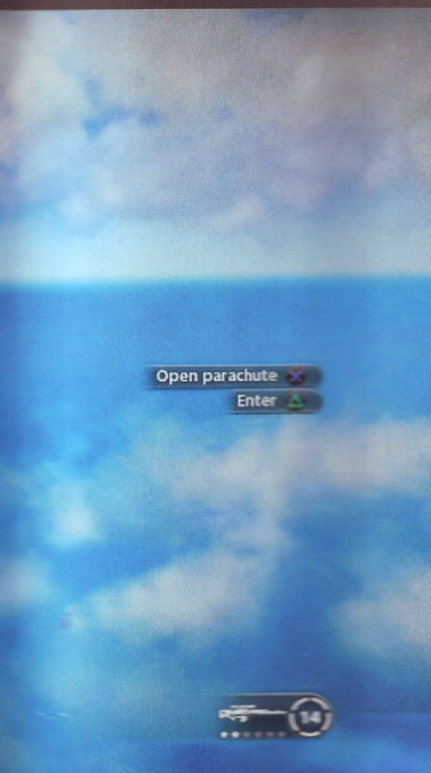
policijske potjere? Kakav gušt! Napraviti frku i pričekati da na vas pošalju helikopter, nasmejati se i reći: "Evo moga prijevoza", te baciti kuku na njega, srediti kopilota, izbaciti pilota, te uskočiti u njega? Nikad lakše, za razliku od prošlog nastavka. Kuka je i spasitelj, samo se treba sjetiti i iskoristiti je - u čestim situacijama kada Rica napada

"Vožnja cestom nešto je najdosadnije i najpogibelnije. Srećom postoje i drugi načini"

više neprijatelja, a nove patrole stalno pristiju, zakvačiti se kukom i pobjeći na mirnije mjesto, rješenje je poželjno za zdravlje, no često previđeno. Na kraju, kuka je i vrlo brzo sredstvo prijevoza, bacajući je nekih pedesetak metara ispred sebe, ili, već uvježbano, od drveta do drveta, urlajući kao Tarzan u prašumi, nema mjesta koje je nedohvatljivo kukom. Zašto Spider-Man nije mogao biti ovako zabavan?

PREDVIDLJIVO I UOBIČAJENO?

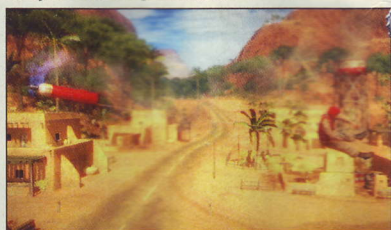
Misije Just Causea 2 usporedive su s gomilom misija u žanru, uz neke



i ne mora biti izvedena autom ili motorom, možda će zabavnije biti helikopterom. A svaki stronghold koji se oslobađa po sistemu prati i čuvaj tehničara, razori bazu, te se na kraju zasjeviši za mitrač bori protiv horde protivnika te glavnim zapovjednikom u helikopteru, uopće ne treba svaki put biti isti. Umjesto da se s glavnim bossom natjeravamo i pucamo na njegov otporni heli, možemo i odbaciti veliki mitrač, zakvačiti se kukom i opakog bossa

JA, JA, JA NA YUBITU!

PO ČUVENOM YOUTUBE principu "Zašto ne biste bili dosadni i drugima?", verzija igre za PS3 posjeduje i capture mod - bilo kada u igri moguće ga je aktivirati i snimljeni filmić Ricovih vratolomija izravno uploadati na YouTube. Radi ovoga će Just Cause 2 vjerojatno biti povijesno najzastupljenija igra na YouTubeu, što ne znači i najzanimljivija za gledanje. U svakom slučaju, odlična besplatna reklama koja će privući milijunčić novih poklonika.



BUDALAŠTINE Želite li, može i ovako. Pa onda brzo uploadati na Yubitu.

jednostavno izbaciti iz heli, kao i svakog drugog pilota - oslobodili smo bazu, pobijedili bossa bez muke, te još dobili i prijevozno sredstvo za nagradu! Čemu misliti pješice?

LOVCI I SAKUPLJAČI

Da će lovci završiti igru brže od sakupljača, uopće nije upitno, no i njima će trebati malo dosadnog skupljanja. No u Just Causeu 2 i sakupljači će ponekad biti izluđeni. Naime, mehanika igre temelji se na oslobađanju svake lokacije, što se na svakoj, opet, mjeri u postocima. Uništiti sve vojne i propagandne objekte i nije problem, uz dobru količinu zabave. No uz ove objekte postoje i blještave kutije ili kontejneri koji predstavljaju dijelove potrebne za nadogradnju oružja, prijevoznih sredstava

zvjezdane iznimke. Rico na otok stiže kako bi neutralizirao bivšeg suradnika i učitelja Toma Sheldona koji se, po glasinama, odmetnuo od agencijske sise. Otokom vlada omrznuti diktator Baby Panay, a tražeći Sheldona Rico će morati raditi za tri frakcije koje se, svaka na svoj način, bore protiv Panaya. I crvenim gerilcima, i žutim nacionalističkim tradicionalistima, te plavim neprikrivenim mafijašima, moć, prevlast i novac važniji su od ideoloških razlika. Ako kažemo da je centralnih misija vezanih za priču samo sedam, onda znate kojima ćete se više baviti. Osvajanjem baza za svaku frakciju proširuje se i njihov teritorijalni utjecaj, a "manje" misije znaju biti i zabavne, poput već spomenutog rušenja diktatorova kipa

"Kuka je napokon iskorištena kao ni u jednoj igri, na najzabavniji način"

čija će glava poslužiti nekom mafijašu kao groteskni ukras na fontani, ili otkrivanje tajne otoka koji još uvijek drže japanski vojnici vjerujući da rat nije prestao. Većina misija može vam biti slična, ali to samo ovisi o vašem načinu igranja - potjera na autocesti

**TE SAM NA TRENUTAK
RAZBIO HELIČ** i uživao u
zalasku sunca



**POLICIJSKI ČAMCI ZNAJU BITI
DOSADNI** A pogotovo mitraljesici
koje kukom povučemo u vodu, a
oni nastave pucati po nama, više
puta kobno



MRZIMO RAVNATELJE!
Sve osim ovog.



ZRAČNA NAPAST Svaka
infrastruktura vrijedna je
uništavanja. Poslat ćemo
mi kasnije naše tvrtke da
to izgrade ponovo, za još
veću lovu.



E, OVDJE VEĆ UŽIVAMO
U padajućoj zoni



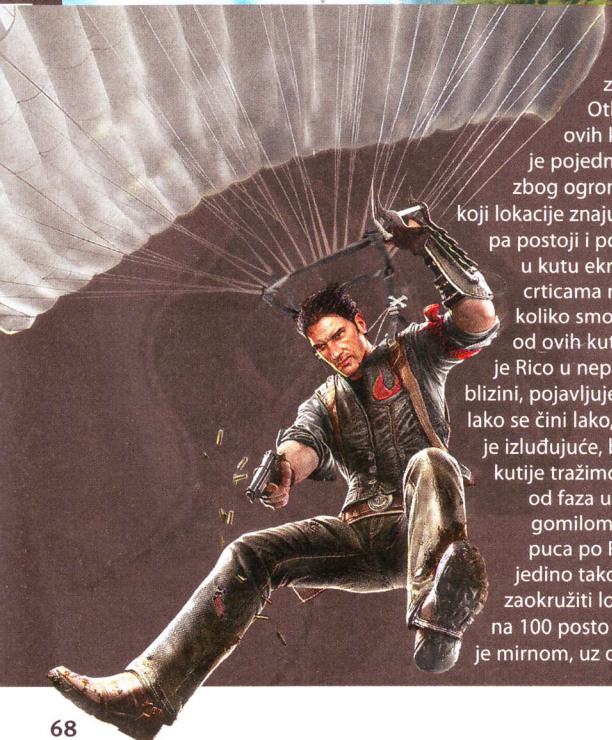
**DVOBOJ KAUBOJA NA
IZMAKU** Ili ti pirova pobjeda



**I REZERVOARI S
VODOM** predviđeni su za
uništavanje, sve što ima
Panayevu zvijezdu



I KAUBOJ JAŠE SAM... sve
do sljedeće primamljive
lokacije



ili oklopa,
tj. količine
zdravlja.
Otkrivanje
ovih kutija sada
je pojednostavljeno
zbog ogromnog prostora
koji lokacije znaju zauzimati,
pa postoji i poseban radar
u kutu ekrana koji
crticama naznačuje
koliko smo blizu nekoj
od ovih kutija, a kada
je Rico u neposrednoj
blizini, pojavljuje se i strelica.
Iako se čini lako, ponekad
je izluđujuće, budući da
kutije tražimo u nekoj
od faza uzbune, s
gomilom vojske koja
puca po Ricu, ali
jedino tako je moguće
zaokružiti lokaciju
na 100 posto i učiniti
je mirnom, uz dodatnu

USKRSNA JAJCA

DA LI ZATO što je izišla oko Uskrsa, igra je puna
Easter Eggova, kao što pravi predstavnik ovoga
žanra, na površini ove veličine i treba biti.
Najpoznatije jaje za koje ste sigurno već čuli je
otok iz neshvatljivo popularne serije Lost - svaki
zrakoplov ili zrakomlat srušit će se u njegovoj
blizini, no neće i balon koji je još jedno jaje
namijenjeno avanturistima. Uz nasukanog
kita i morskog psa iz Ralja, mnogo ih je još, pa
nećemo otkrivati, a najzanimljivija lokacija koju
smo odmah na početku pogledali je i luksuzni
kupleraj/noćni klub Mile High Club koji visi
visoko u zraku obješen na dva balona.



MILE HIGH CLUB Ne, nije Miletov klub, koliko
god se trudio to dokazati

novčanu, te nagradu u dijelovima. Dijelovi
za upgrade lako se koriste pozivom
omiljenom crnoburzijancu koji nam može
isporučiti oružje, prijevozno sredstvo, ili
čak prebaciti Rica na neku već otkrivenu

**" Kuka može biti i najbrži
način prijevoza, samo ako
ste dovoljno vješti "**

lokaciju, što je jedino besplatno. Bez kutija
je, dakle, teško. Ima ih na tisuće, a njihovo
skupljanje, zajedno s ostalim uobičajenim
itemima za svaku frakciju (kojih isto
imaaaaa), produljuje igru za duplo, što će
reći na barem stotinjak sati.

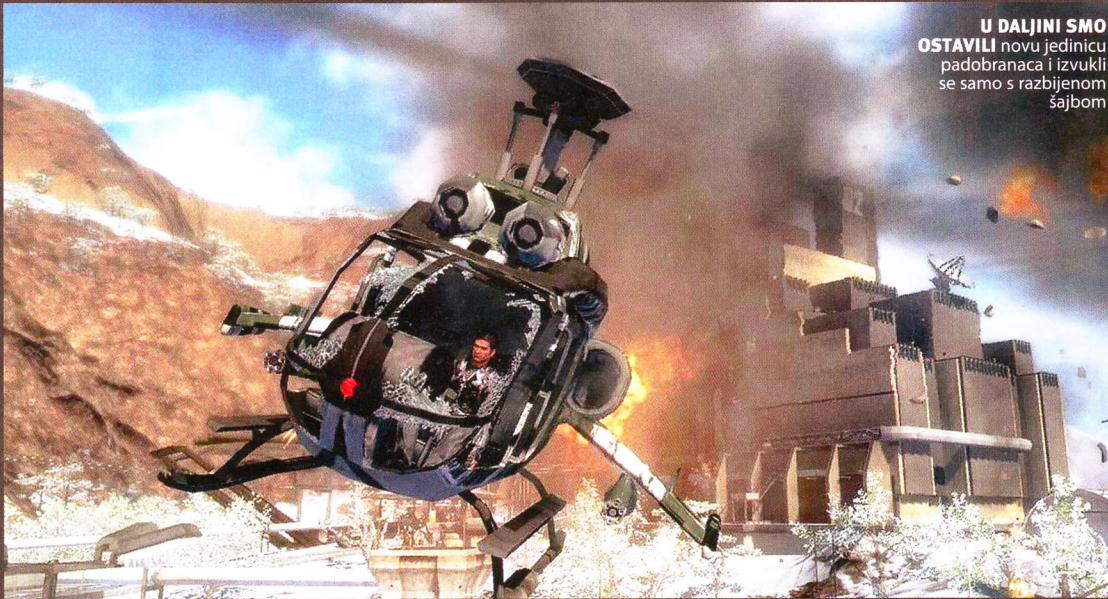
O LIJEPA, O DRAGA, O SLATKA SLOBODA

Ma zaboravite tih stotinjak sati i produljite
ih još malo. Jer Just Cause 2 je igra
otvorenog tipa nakon koje će se i najveći
zagovarači nelinearnosti u igrama pitati
treba li nam nešto veće i duže? I što je sad
to - vrlina ili mana?

KARTA ILI ZEMLJOGLED Ovako to i
ovoliko izgleda



U DALJINI SMO
OSTAVILI novu jedinicu
padobranaca i izvukli
se samo s razbijenom
šajbom



NE, NE, NEKE
STVARI su zaista
preterane...



VELIKI HIT ove sezone
je i sladoledarski
atletičarski
odbojnikom.
Sladoledarski jingle je u
osnovnoj opremi

ČUDNE USPOREDBE

MALO VIRTUALNIH I STVARNIH činjenica:
jezdeći igrom, pogotovo u heliču, nikada nam
na pamet nije palo uspoređivati Just Cause
s GTA-om. Više nas je podsjećao na zabavu
jedne druge omiljene i revolucionarne igre,
rodonačelnika free roaming žanra, kojoj nitko
nije prigovarao na repetitivnosti - sjećate li se
Desert Strikea, velikog EA hita iz 1992.7 E, ovo
je njegov nabildani praunuk. Što se stvarnosti
tiče, nakon Just Causea ni jedna šetnja ili
vožnja gradom neće biti ista. Stalno će nam,
kao imaginarna treća ruka, nedostajati kuka
kako bismo poskočili na krov neke zgrade i
skratili put, o ostalim majmunarijama da i ne
govorimo. A tek pogled na rezervoare, radare
ili antene... pri pogledu na svaki mobiteljski
repetitor, hvatamo se džepova i sjetimo Ricove
rečenice nakon uništavanja: "Communicate now
& %/#"!



I TKO NE BI Zapucao po tome?!

A slične misije? Uzevši u obzir veličinu i
površinu, da su avalancheovci ostali pri
nakani da i one najmanje budu unikatne
te originalne, na igri bi radili još stotinjak
godina. No sve to uz dokazane sitne
nedostatke tipa arkadnog ciljanja, koje
nam kod ovakvog tipa igre i ne smeta (nije



SIMPA RICOV AVIONČIĆ i
tornjevi kockarnice na kojima
još uvijek ima zanimljivosti

lockanje, ali nešto između, radi brze akcije
i nekomplikiranja), te puno metaka koje
je ponekad potrebno isprati u nekoga
(a metaka u ovakvim fluidnim akcijama
uživljajući premla) ne zabrinjava nas previše,
jer znamo kakvu smo igru započeli. Čak
ni sitničave primjedbe na pop-up, likove
koji pričaju a da ne otvaraju usta (tko bi ih

" Neke od lokacija Just Causea 2 lako bi mogle postati legendarne "

gledao izbliza), ili primjedbe na glasovnu
sinkronizaciju, koja je namjerno karikirana
kao i cjelokupna atmosfera igre (što
očekujete od igre u kojoj vas na početku
dočekuje mjuza u stilu filma Jamesa
Bonda?) promašuju metu, jer pokazuju
neka nebulozna očekivanja. Mjuzu
ionako moramo pohvaliti jer je odlična
i nadopunjuje svaki ambijent i svaku
akciju. Najlošije je izveden vozni model

automobila, no srećom, ovo nam može
biti i najmanje korišteni oblik prijevoza.
Problem Just Causea 2 isti je kao i već
spomenuti problem kuke - što činiti s
ovakvim mogućnostima? Ako ste dosadni,
i ogromna sloboda Just Causea bit će
vam dosadna i repetitivna. Ako poželite
svaki put izvesti nešto drugo, igra vam
pruža mnoštvo mogućnosti i malo kada
će vas iznevjeriti, što je u ovom žanru,
o oprostite nam ponajviše obožavatelji
svetoga GTA, do sada najbolje i
najraznovrsnije. Stvar je, dakle, osobnog
stila igranja. No prelazite li igru kao GTA
grunt ili na stilizirani elegantni način, ili
na onoliko koliko ih možete zamisliti,
jedno je sigurno - Just Cause 2 je jedna
od rijetkih igara za koju možemo reći
da vrijedi svakog novčića kojim smo je
platili. A odigravali je po sat vremena,
ili tjednima u komadu (da, ne prelazi u
dosadu nakon nekoliko sati), moći ćete
citrati i Rica, koji nakon oslobađanja
nekog naselja kaže: "Vrijedilo je svake
minute!" **Danijel Reškovic**

OTOK IMA
i pustinjski
dio, da ništa
ne nedostaje



I X360 I PC I PS3

Just Cause 2

AVALANCHE / SQUARE ENIX

GRAFIKA

Panau je najljepše mjesto
na svijetu

18

ZVUK

Dobra mjuza, pa i glasovi, no ništa
spektakularno

17

IGRIVOST

Vječno tjera dalje i krađe
vrijeme, na trenutke blistava

18

TRAJNOST

Ništa bez sedamdesetak sati, pa na
više, samo radi uživanja

19

DOBRO
LOŠE

Igretna velikih sloboda i
velike zabave, još šarmantnije
i igrivije. Da ne govorimo o
prekrasnoj vizualnoj strani...

Tipično za žanr - repetitivnost, a
mi dodajemo i dosadno skupljanje
dosadnih kutija. Ljubitelji
linearnih igara će ga mrziti.

KONAČNO

Velika igra koja vrijedi svake minute
i svake pare

Gp 18 /20

NEMA RUKSAKA

Uz nož je moguće nositi samo jedno primarno i jedno sekundarno oružje, te standardnu opremu



RELOAD Animacije mijenjanja šaržera su u početku jako, jako dojmljive



OPREZ Potrebno je pratiti pokazivač koji upozorava na trošenje filtera gas maske



INTERAKCIJA Korištenje menija je izbačeno na jedan vrlo simpatičan i zanimljiv način interakcije s predmetima



MOTION BLUR efekti su jednostavno sjajni i stvaraju panične situacije tijekom borbi u ionako jezovitoj atmosferi



STEPHEN KING Možda nije The Dark Tower, ali je jako mračno



ŽANR FPS
IGRAČI 1
GODINE 18+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOBAČ 4A GAMES
IZDAVAČ THQ
[HTTP://WWW.METRO2033GAME.COM/EN](http://www.metro2033game.com/en)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Metro 2033



Istočnoeuropsko postapokaliptično iznenađenje

POGLED UNATRAJ

Metro 2033 debitantski je naslov mladog ukrajinskog razvojnog tima iz Kijeva koji su podigli ljudi (Oles Šiskovtsov i Aleksandr Maksimčuk, programeri zaslužni za pokretač X-Ray Engine koji koristi GSC Game World) koji su dulji niz godina radili na projektu S.T.A.L.K.E.R. iz kojeg su se povukli godinu dana prije njegova konačnog dolaska na tržište. Studio 4A Games nije najavio nikakav sljedeći projekt, no ovim su naslovom dokazali svoj potencijal i umijeće, pa bi bilo nelogično sumnjati da ćemo njihov logo sve češće susretati na svojim ekranima.

Nije nikakva tajna da istočnoeuropski razvojni timovi stvaraju videoigre s vrhunskom atmosferom, dok nekako sve ostalo otpada u drugi plan, iz ovog ili onog razloga. Da li zato što tamošnje studije čine neiskusni programeri ili su jednostavno svi kolektivno po prirodi talentirani isključivo za vizualno dočaravanje prvoklasnog atmosferskog settinga, nije nešto na što bih se tijekom recenzije htio nadovezivati. No činjenica je da je Metro 2033 nemoguće ne staviti u isti koš s drugim igrama razvojnih timova iz bivšeg Sovjetskog Saveza, odmah uz S.T.A.L.K.E.R. i Cryostasis, jer ipak je njegov autor, kijevski 4A Games, sastavljen od ljudi koji su se oprostili od GSC Game Worlda nedugo prije dugo priželjkivanog izlaska Shadow of Chernobyla. Metro 2033 u inicijalnim najavama nije djelovao spektakularno, nego kao obični klon spomenutog S.T.A.L.K.E.R.-a, a godinu dana kasnije bili su obznanjeni prvi konkretniji detalji koji su ga prvi put učinili zanimljivim i relevantnim. Metro 2033 ni sada, nakon igranja, ne mogu okarakterizirati kao nešto spektakularno, no s obzirom na to da se od ovog naslova ionako nije očekivalo mnogo, riječ je o jednom od najugodnijih iznenađenja od početka godine koji na momente doista oduzima dah.

POSTAPOKALIPSA. OPET.

Prezentacijom, Metro 2033 neodoljivo podsjeća na S.T.A.L.K.E.R. Postapokaliptični setting, tmurne, zapuštene i mračne lokacije, te podjednako mrtvački raspoloženi likovi uvjerljivo dočaravaju mali podzemni svijet u kojemu obitavaju rijetki preživjeli i koji i dalje proživljavaju svakodnevne horore. Upravo to preživljavanje i prikaz određenih likova koji na različite načine očajnički pokušavaju održati

" Jedna od najimpresivnijih postapokaliptičnih atmosfera "

se na životu barem još jedan dan pomalo podsjeća na sjajnu "Cestu" Cormaca McCarthyja, što je u svakom slučaju veliki plus. No zasluge ipak u prvome redu pripadaju mladom ruskom novinaru i romanopiscu Dmitriju Gluhovskome, čiji roman "Metro 2033" prikazuje vrlo depresivnu i distopijsku atmosferu Rusije nakon nuklearnog holokausta, koja je vrhunski prenesena u svaki djelić igre. Igrač preuzima ulogu mladog Artyoma, koji je praktički cijeli svoj život odgajan u moskovskome metrou, zajedno s ostalim preživjelim sugrađanima. Nakon akcijski nabijenog uvoda koji će vas

upoznati sa svim osnovama mehanike, igra će vas gotovo u stilu Fallouta u početku priče odvesti na površinu, gdje ćete uživati u nekim od najjezovitijih prikaza nekog urbanog središta nakon nuklearnog holokausta. Ono što nakon nekog vremena postaje itekako jasno jest to da su sve akcije, zadaci i misije toliko izvrsno ukomponirani u scenarij da radnja ni najmanje ne pati budući da nikada nemate osjećaj kako obavljate kojekakve generičke teklićke questove, nego da napređujete u stilu Half-Lifea, kada se razvoj priče manifestira u obliku novih zapleta, novih susreta s interesantnim likovima i postupnog otkrivanja golemog podzemnog i vanjskog svijeta. Nažalost, određena kompenzacija je jednostavno morala postojati, pa je developer u cilju očuvanja relevantnih misija i zanimljive radnje žrtvovao moguću nelinearnost u otvorenome svijetu. Metro 2033 možda nije strogo linearna igra poput Call of Dutyja, primjerice, no svako odstupanje od predodređenog puta gotovo nikada se neće pokazati korisnom ili logičnom odlukom, osim ako je o lootanju riječ.

OKO ZA OKO, METAK ZA METAK

Iako Metro 2033 s vremena na vrijeme daje naznake nečega dubljeg i kompleksnijeg u igračem smislu, nesumnjivo se radi o

AAAAND ACTION! Igra vrvi
s najnim scenama

S.T.A.L.K.E.R. Svaka
sličnost sa S.T.A.L.K.E.R.-
om je namjerna

SILENCER Pištolj sa
silencerom je iznimno korisno
oružje prilikom stealtha, no ne
i otvorenih konflikata



KLONOVA IMA, no nikada se neće
pojavit na istome mjestu



METRO Prolaskom kroz
metro ćete naletjeti na
gomilu zanimljivih prizora
i dijaloga sporednih likova

STANDARDNA OPREMA
uključuje i punjač baterija

СТОИ!
ПРОХОДИ
НАПРЕДН

PISIJAŠKA PROBLEMATIKA

KAO ŠTO JE spomenuto u glavnom tekstu, kvaliteta Metroa 2033 je usko vezana za atmosferu koja je prije svega dočarana izvrsnom prezentacijom. No to je uredno naplaćeno itekako visokim hardverskim zahtjevima. Iako je u tehničkoj tablici navedena konfiguracija "4", valja naglasiti da je ipak riječ o optimalnoj konfiguraciji, a nekakva preporučena definitivno bi bila "5", uzimajući u obzir podršku za DX 11. U globalu gledajući, Metro 2033 je solidno optimizirana igra, iako se neki igrači žale na neshvatljivo loše performanse na relativno kvalitetnim grafičkim karticama koje su u stanju većinu novih naslova vrtjeti na konstantnih 40-50 fpsa. U tom slučaju jedina moguća preporuka je posjet službenim forumima i obavezan update drivera kartica, na što će vas igra prilikom starta ionako podsjetiti.

MILITARY-GRADE Vojna municija je
u ovoj igri glavna valuta

čistokrvnome FPS-u. No ova se igra toga ne stidi, niti očajno pokušava biti nešto drugo, što nikada nije loša stvar dok god ona funkcionira kako treba. Uvodni me dio igre doista zadivio, prije svega zbog vrlo dojmljivih motion efekata koji svaki zaokret kamerom ili ciljanje preko nišana čine realističnim, dok su animacije pokreta svakog od likova uvjerljive do te mjere da se osjećaju kao sitne skriptirane scene koje se u "pozadini" igre odvijaju u realnome vremenu. Metro 2033 je upravo zbog toga jedna od rijetkih pucačina s pogledom iz prvog lica u kojoj i obično kretanje, penjanje ili skakanje mogu biti zabavna aktivnost. Što se same akcije tiče, ovo je jedna od onih pucačina u kojoj se borite protiv ljudskih i paranormalnih protivnika, čija je umjetna inteligencija temeljena na prilično staromodnim pravilima gdje će ovi potonji biti agresivni i konstantno se zalijetati prema vama, dok će prvi stvarati iluziju kako se prilagođavaju stilu igrača, iako su zapravo vrlo pasivni, drže se svojih zaklona

i s vremena na vrijeme kao da pokušavaju flankirati, pa se vrate natrag. Sve bi ovo bilo tolerirano da se razvojni tim nije odlučio na najstariji trik i učinio protivnike ubitačnim tako da će rijetko kada promašivati, što igrača tjera da se uvijek drži dviju osnovnih taktika: skriti se iza prvog zaklona i postupno se rješavati prijetnje i pritom se liječiti, odnosno bježati od

**" Motion efekti su sjajni
i čine svaki (p)okret
realističnim "**

napornih mutanata tijekom mijenjanja šaržera i dočekati ih na cijevi budući da se poput magneta uvijek lijepe na vas. Na svu sreću, napucavanje je zabavno, osjećaj pucanja je prilično realističan i moćan, a punjenje gamadi, kako mutantske tako i ljudske, olovom je iznimno zadovoljavajući proces. Sve je u ovom FPS-u podređeno autentičnosti atmosfere, koja



DX 11 METRO 2033 na maksimalnim grafičkim postavkama i rezoluciji izgleda impresivno i itekako primjetno ljepše od verzije za Xbox 360

SLEEP OF REASON Metro 2033 katkad neodoljivo podsjeća na Cryostasis čiju smo atmosferu također nahvalili

AK-47 Kalaš je kroz cijelu igru jedno od najefektivnijih oružja

STEALTH je mogao i trebao biti bolje iskorišten i implementiran u igru

BACAČ PLAMENA I love the smell of saronite in the morning

ŠOPING Trgovine su jedino mjesto na kojem je moguće usporediti oružja

ORUŽJA Svaki dodatak na oružju daje osjetnu razliku

BOOM Dinamit je najefektivniji protiv mutiranih bića koja napadaju u čoporima

HITBOX Detekcija pogotka 'smrdi', čak i prilikom preciznijeg ciljanja s podignutim nišanom

bi definitivno bila narušena klišeima žanra. To vrijedi i za oružje, čiji je arsenal načinjen od proizvoda iz kućne radinosti nakon nuklearne katastrofe, te rijetkim primjercima pravog i provjerenog oružja poput revolvra i kalaša. Svako je oružje originalno, detaljno

dizajnirano i svako je zadovoljstvo koristiti, čime se drugi prethodno spomenuti naslovi definitivno ne mogu pohvaliti. Unatoč svemu tome i vrlo kvalitetnoj mehanici pucanja u kojoj se razlika osjeti ovisno o oružju ili dodacima na svakom, teško se oduprijeti

GAS-MASKA

JEDAN VRLO INTERESANTAN detalj pojašnjen je kroz uvod, kada vas igra upozorava da prilikom izlaska iz podzemlja morate obavezno nositi gas-masku. Gas-masku je praktički ekvivalent grijanju vatrom u Cryostasisu, budući da nedostatak barem jednog dodatno filtra izaziva gušenje i zatim smrt. Iako u početku vrlo zanimljiv igrački element, kasnije

postaje frustrirajući, jer ne samo da vremenski ograničava mogućnost istraživanja i potrage za municijom, nego igrača doslovce tjera na najkraći mogući put, pogotovo ako dođe do napuknuća. U tom slučaju je svoju masku potrebno zamijeniti drugom, a ako je u vrlo kratkom vremenu ne uspijete naći, povratak na checkpoint ne gine.

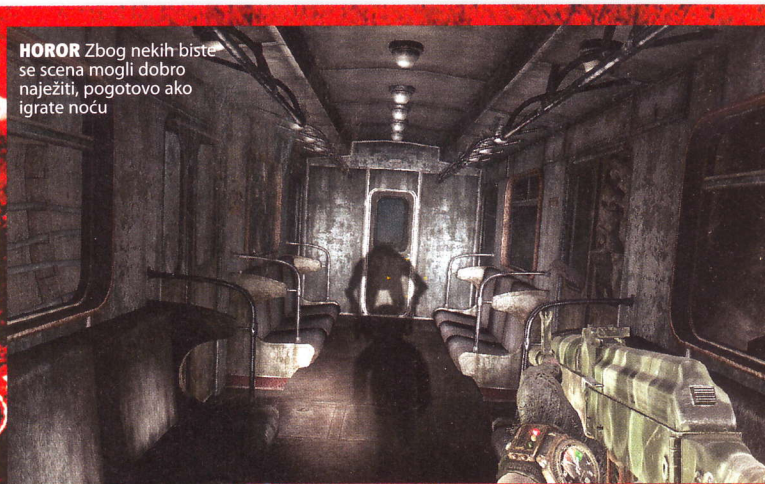


GAS-MASKA Održavajte je i prikupljajte svaki dodatni filter jer u protivnome opstanka na površini nema





HOROR Zbog nekih biste se scena mogli dobro naježiti, pogotovo ako igrate noću



SOLDIER OF FORTUNE Model ranjavanja likova je gotovo jednak onome iz Soldier of Fortunea



učiniti višestruko dinamičnijim iskustvom. Još jedan od primjera neiskorištenog potencijala je sustav trgovanja, koji je u najavama djelovao kao vrlo zanimljiv i potencijalno revolucionaran element. Konceptualno, još uvijek je jako interesantan, jer osnovna valuta su pravi, vojni meci, koji osim iznimne vrijednosti u trgovini Metroa imaju i u borbi, budući da su znatno jači i efektniji od običnih, prljavih. U teoriji, ovako nešto djeluje gotovo idealno jer bismo uvijek trebali biti u dilemi da li se odmah jednostavnije riješiti protivnika ili sačuvati skuplje metke i zamijeniti ih za bolje oružje. U praksi to baš i nije tako budući da metaka ima sasvim dovoljno, pogotovo ako se podvrgnete detaljnom istraživanju, kada će metaka biti toliko da ste u stanju isprobati sva oružja i dodatke, čime je dobrano narušen mogući osjećaj stalne tjeskobe i napetosti. Ali opet, kada se sve zbroji i oduzme, i dalje se držim inicijalnog mišljenja da je Metro 2033 jedno od najvećih iznenađenja tekuće godine. Tehnički impresivan i igrački vrlo zanimljiv FPS sjajne atmosfere i priče koja vas ne bi trebala razočarati. Možemo li tražiti što više?

Darko Botić

dojmu da nešto jednostavno fali. U većini konflikata to "nešto" sam tražio u slaboj detekciji pogodaka, za što je isključivo odgovorna animacija pokreta protivnika koja se iz spomenuto sjajne transformira u

Repetitivnost je ovdje nepoznanica

problematično bugovitu odmah nakon što vas protivnik detektira.

TURISTIČKA DESTINACIJA

Ono što osobito impresionira, i to ne samo s prezentacijske strane, jest činjenica da Metro 2033 praktički u potpunosti oskudijeva u repetitivnosti. Konstantno ćete biti obasuti novim i originalnim misijama, kretati se originalnim i nikada prije viđenim lokacijama, te gotovo uvijek ulaziti u nove konflikte koji se odvijaju u specifičnom stilu i tempu borbe, bilo to solo ili s AI suborcem. Iz nekog je razloga stealth prilično zapostavljen u razvoju, premda je tijekom igranja jasno da je riječ o vrlo perspektivnom elementu igre koji bi tek uz tomu prilagođeniji AI i nekoliko dodatnih animacija Metro 2033 mogao

METRO 2034

VRLO USPJEŠNI ROMAN Metro 2033 dobio je nastavak prošle godine, a već u prvih šest mjeseci prodaje prešao je brojku od 300 tisuća prodanih primjeraka, što ga je učinilo rekorderom. Naime, tim je rezultatom mladi, tridesetogodišnji, Dmitrij A. Gluhovski postao ne samo jedan od najpopularnijih novih pisaca, nego i autor najprodavanijeg bestseler u Rusiji u zadnjih nekoliko godina. Zanimljivo je i to da je Metro 2034 na svom službenom webu distribuiran potpuno besplatno, a tekst je pročitao više od jednog milijuna posjetitelja do sada.



RASTUĆA FRANŠIZA Atmosfera i priča Metroa je, osim developera ove videoigre, inspirirala i likovne i glazbene umjetnike u Rusiji

PC

Metro 2033

4A GAMES / THQ

GRAFIKA

Na trenutak oduzima dah

18

ZVUK

Sjajni efekti i atmosferska glazba

18

IGRIVOST

Solidan i igrački tradicionalan FPS

16

TRAJNOST

Desetak sati

13

DOBRO Atmosfera, priča, vizualni stil, grafika, zvučni efekti, oružja...

LOŠE Bugovi, glitchevi, neiskorišten potencijal stealtha i trgovanja

KONAČNO

Atmosferičan i zabavan FPS koji obavezno zaigrajte na PC-ju uz DX 11 ako ste u mogućnosti

Gp 16 /20

ŠULJANJE

Izvršavajući sitne zadatke Paxon će dobiti uvid u zatvorske tajne

**SLIJEDI ŽUTU BOJU**

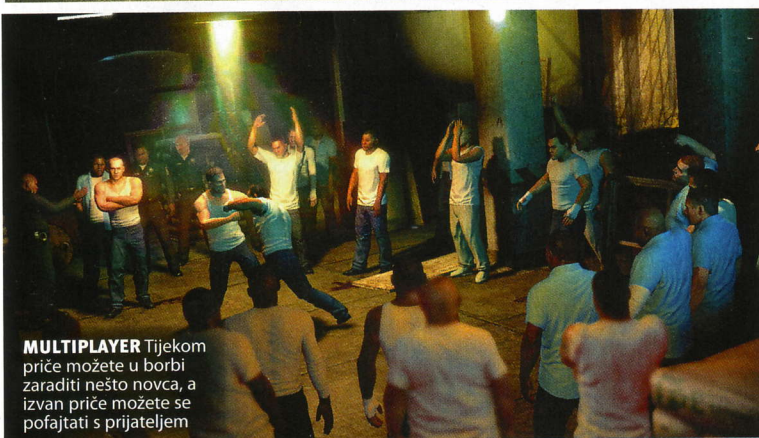
Interaktivni dijelovi zatvora uglavnom su označeni žutom bojom

**VJEŽBA**

Želite li ojačati Paxona, morate dizati utege ili udarati po vreći. Vrlo jednostavno, no najgore od svega je to što se između slabog i jakog Paxona u borbi baš i ne vidi razlika.



MULTIPLAYER Tijekom priče možete u borbi zaraditi nešto novca, a izvan priče možete se pofajfati s prijateljem



Prison Break: The Conspiracy

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA **IGRAČI** 1-2 **GODINE** 16+ **IZLAZI** U PRODAJI **PROIZVOĐAČ** ZOOTFLY **IZDAVAČ** DEEP SILVER [HTTP://prisonbreak.deepsilver.com/](http://prisonbreak.deepsilver.com/) **OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA** 3

Prison Break mogao je u određenim okolnostima biti dobra igra zanimljiva sadržaja. Ipak, zbog manjka financijskih sredstava i teške borbe za pronalaženje izdavača, slovenski studio ZootFly na kraju je uspio izbaciti slabiju igru čiji je najveći adut trebala biti priča i snalaženje u njoj, ali što vrijedi kad je serija Prison Break počela s emitiranjem još 2005. i danas više nema gotovo nikoga tko ne zna sve o radnji. Bez obzira na to, igra je mogla biti bolja da je napravljena ambicioznije i izazovnije za igrače. Ovako je ispalilo da se radi o akcijskoj avanturi s očitim zadacima koje treba izvršiti budući da prije svake akcije igra postavlja uputu kako što izvršiti, a k tome se radi o jednostavnoj kontrolnoj mehanici koja u većini slučajeva uključuje tek stick i dvije tipke. Radnja se sastoji od nastojanja undercover agenta Paxona da u zatvoru otkrije kakve su namjere Michaela Scofielda u odnosu na njegova, na smrt osuđenog polubrata Lincolna Burrowsa. Kako mi već znamo sve o svemu, ostaje nam tek da se pomalo šuljamo, skakućemo i

odradimo rundu dizanja utega i tučnjave sa zatvorenicima. Kad igru dotjerate do kraja, ostat će vam na raspolaganju samo još mogućnost offline šakovanja protiv drugog igrača koristeći likove iz serije. Budući da je taj mod generičan i drven kao i ostatak igre, te može eventualno zbog jednostavnosti biti zanimljiv tek djeci, za druženje s Prison Breakom doista nema razloga. **_Tomislav Tomašić**

PS3 PC X360			
Prison Break: The Conspiracy			
ZOOTFLY / DEEP SILVER			
DOBRO	Solidan izgled likova	GRAFIKA	12
		ZVUK	13
LOŠE	Pokretanje, kamera, način igranja, prekasni izlazak na tržište	IGRIVOST	09
		TRAJNOST	09
KONAČNO			09/20
Stigla je prekasno i s neambicioznim dizajnom			

**ZA MAŠTANJE**

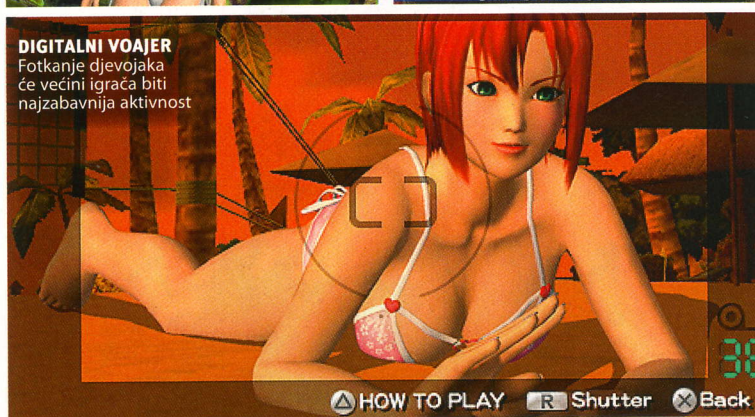
DOA djevojke u animacijama izgledaju lijepo pa se nadamo da će Tecmo uskoro najaviti Dead or Alive 5

**VOLITE LI KARTATI**

Poker nije loše napravljen. Lako ćete pobijediti čak i ako samo gledate dekolte.

DIGITALNI VOAJER

Fotkanje djevojaka će većini igrača biti najzabavnija aktivnost

**SKAKANJE PO PLATFORMAMA**

Nema puno smisla, ali uključuje poskakivanje



Dead or Alive: Paradise

ŽANR KOLEKCIJA MINI IGARA **IGRAČI** 1 **GODINE** 16+ **IZLAZI** U PRODAJI **PROIZVOĐAČ** TEAM NINJA **IZDAVAČ** TECMO KOEI [HTTP://www.deadoralive.jp/paradise/](http://www.deadoralive.jp/paradise/)

Ova je igra jasno napravljena da privuče napaljene tinejdžere oblim ženskim tijelima koja poskakuju na vrućem pijesku prebacujući preko mreže odbojkašku loptu - no iako je uvodna animacija lijepa a reklame (pogledajte na YouTube) za igru komične, konačni proizvod nije očaravajuć. Istina je da dame izgledaju lijepo i prsa im poskakuju na način koji privlači pozornost, no grafika je daleko ispod prosjeka PSP igara - zbog drvenih animacija, nedovoljno kvalitetne okoline, ali i djevojaka koje su mogle biti mnogo kvalitetnije modelirane (da ne kažemo da su više-manje slične jedna drugoj uz različite glave i ten). Dok je osnova igre svakako gledanje poskakujućih oblina, dio u kojem sudjelujete je loša simulacija odbojke te bezvezne mini igre od kojih je možda najzabavnija igranje pokera. A i ta je dosadna

jer su protivnice vrlo slabe igrači iako su jake u području dekoltea. Mini igre imaju za cilj zarađivanje novca kojim kupujete darove namijenjene djevojkama da bi one s vama zaigrale odbojku ili vam pružile priliku da ih fotografirate u atraktivnim pozama. Možda je to zanimljivo za 15-godišnje Japance koji žive na vrhu Fujija, no svima koji imaju pristup internetu te do slika poluobučanih djevojaka u atraktivnim pozama mogu doći za nekoliko sekundi definitivno ne. **Berislav Jozić**



Dead or Alive: Paradise

TEAM NINJA / TECMO KOEI

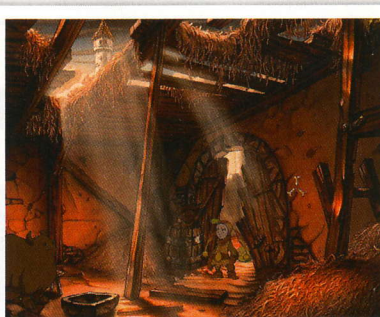
DOBRO	Fizički model kretanja poprsja je iznimno humorističan	GRAFIKA	13
		ZVUK	10
LOŠE	Duga učitavanja, loša kvaliteta grafike, nezanimljive mini igre	IGRIVOST	08
		TRAJNOST	08
KONAČNO			08/20
Napravljeno isključivo da digitalnim oblinama privuče pozornost tinejdžera			



ANIMIRANI OKOLIŠ Nije riječ o raskošnoj animaciji, no tih nekoliko detalja koji su animirani na svakoj lokaciji odlično upotpunjavaju ugođaj



TOČKE INTERAKCIJE Na svakom ekranu ih je desetak, a na većinu će Sadwick dati svoj humorističan komentar



ZAGONETKE Za veterane avanturističkog žanra ni prelagane niti preteške

VIŠESLOJNE POZADINE Osjećaj prostornosti u 2D-u postignut je korištenjem višeslojnih pozadina koje se animiraju kako se krećete određenom lokacijom



ČUDNOVATA BIĆA Ovakvih osebnih crtarija ne bi se posramio ni sam Miyazaki



MJENJOLIKI SPOT

Za rješavanje brojnih zagonetki ključna je Spotova mogućnost transformacije u različite oblike/elemente

The Whispered World

PC exclusive

Zanimljiv spoj bajkovite melankolije i humora u predivnoj klasičnoj animaciji

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1
DOBORE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ DAEDALIC ENTERTAINMENT
IZDAVAČ DEEP SILVER
[HTTP://www.the-whispered-world.com/](http://www.the-whispered-world.com/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 1

Nije nikakva tajna da smo pristrani kad je riječ o avanturističkom žanru. Uzmite li u obzir i to da nam The Whispered World od kada smo ga prvi put vidjeli na demonstraciji u Leipzigu prije dvije godine stoji na posebnom mjestu među iščekivanim igrama, jedva smo dočekali njegov izlazak u verziji na engleskom jeziku. Čekanje se definitivno isplatilo.

KLASIČNA ŠKOLA ANIMACIJE

Najprivlačniji aspekt The Whispered Worlda njegova je predivna, klasična, rukom crtana animacija, dizajn likova i oduševljavajući rukom crtani okoliši. Pomalo tužna,

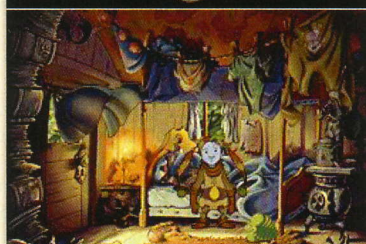
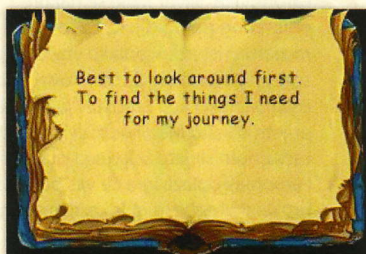
"Ako ove godine morate zaigrati samo jednu avanturu, neka to bude upravo ova"

Melankolična priča prati dogovršenu najtužnijeg klauna na svijetu Sadwicka i njegova simpatičnog pužolikog ljubimca Spota. Avanture uvrnutog dvojca smještene su u zanimljiv fantastični svijet u kojem žive čudnovata magična bića, drveće priča a

mistični pejzaži nalaze se na svakom koraku. Zanimljivo je koliko je ekipa iz Daedalice uspjela svoj bajkoviti svijet učiniti potpuno različitim od uobičajenih fantastičkih klišeja.

GDJE JE NESTALA DS VERZIJA?

KADA NAM JE ekipa iz Daedalice prvi put prikazala igru, demonstrirali su nam bili DS verziju. Međutim trenutačno je The Whispered World dostupan isključivo na PC-ju a verzija za Nintendovu prijenosnu konzolu je na ledu. Tako barem tvrdi Daedalicov PR Claas Paletta s kojim smo kontaktirali radi službenog komentara.



DS VERZIJA Kada smo je prvi put vidjeli, već tad je izgledala prilično dovršeno, gdje je točno došlo do problema u njenom izdavanju ne znamo

Zaboravite na patuljke, ogreove i vilenjake, ovo je nešto zaista posebno. Očaravajući ugođaj pri igranju The Whispered Worlda upotpunjen je opuštajućim orkestralnim soundtrackom s jakim naglaskom na melankolične klavirske tonove. U kombinaciji s višeslojnim rukom crtanim vizualima koji naliče na kombinaciju briljantnih Miyazakijevih i klasičnih Disneyjevih uradaka stvoren je tako atmosferičan doživljaj da ćete u sekundama biti preneseni iz vašeg naslonjača u kojem se igrate u zadržavajuću Daedalicovu point & click pripovijetku.

KLIK, KLIK, KLIKEDI, KLIK

Standardne norme point & click sučelja potpuno su ispoštovane i u The Whispered Worldu. Uključena je i zgodna mogućnost prikaza svih važnih hotspota na ekranu jednostavnim pritiskom na tipku space. Uobičajena interakcija s okolišem izvodi se preko lijeve i desne tipke miša. Ova prva otvara klasičnu mogućnost korištenja, pričanja ili pregledavanja nekog objekta, dok druga otvara inventori i omogućuje korištenje raznih interesantnih predmeta koje ste skupili putem. Same zagonetke razbacane igrom prilično su dobro izbalansirane i većinom su bazirane na klasičnim inventory problemima. Simpatična inovacija što se raznolikosti zagonetaka tiče mogućnost je transformacija Sadwickova pratioca Spota u različite elementarne oblike. Čući li u vama i najmanji ljubitelji avanturističkoga žanra, nemojte si dopustiti da propustite The Whispered World. Ovu opuštajuću bajku trebao bi svatko doživjeti. **Damir Đurović**

I exclusive I PC	
The Whispered World	
DAEDALIC ENT. / DEEP SILVER	
GRAFIKA	
Predivne, slojevite, rukom crtane lokacije	18
ZVUK	
Fantastičan melankoličan soundtrack	18
IGRIVOST	
Point & click klasika uz nekoliko inovacija	16
TRAJNOST	
Vrlo pristojne dužine za jednu avanturu	16
DOBRO	
Melankolični ugođaj, humor, predivno nacrtane lokacije, muzika	
LOŠE	
Poneka nelogična zagonetka, iritantan Sadwickov voiceover, nedostatak podrške za widescreen monitore	
KONAČNO	
Neizrecivo šarmantna avanturica, jedna od najboljih igara u žanru u posljednje vrijeme	
Gp 17 / 20	



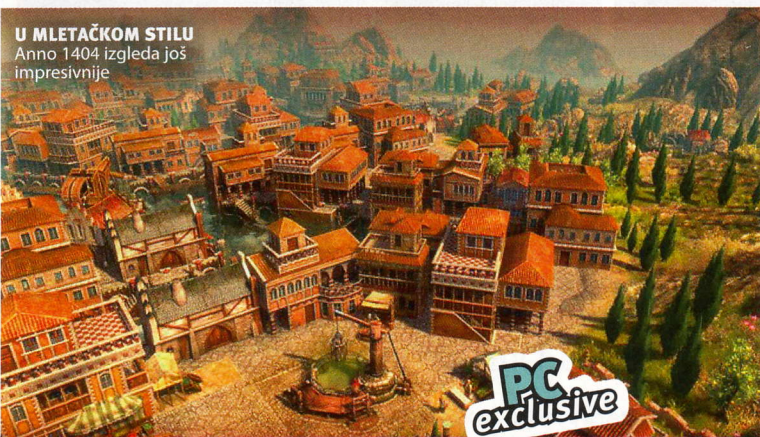
ZNA SE!
Kupovina
mjestu u
vijećnici, naš
je omiljeni
nacionalni sport



**VULKANSKO
OTOČJE**
novi je
neprijatelj
mukotrpne
izgradnje



**PREVIŠE
ŠPIJUNSKIH
AKCIJA**
rezultira
opadanjem
respekta i na
kraju...



U MLETAČKOM STILU
Anno 1404 izgleda još
impresivnije

**PC
exclusive**

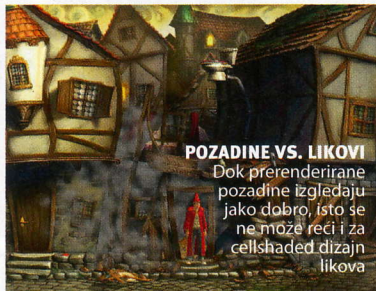
Anno 1404 Venice

ŽANR STRATEGIJA IGRAČI 1-MULTI GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ BLUE BYTE IZDAVAČ UBISOFT
HTTP://anno.uk.ubi.com/pc/ OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Znate li onaj upitnik što ga popunjavate za Ubisoft nakon igranja Annoa 1404? E pa ja sam im napisao da su napravili pokvarenu igru. Stavio sam autosave na 15 minuta, pa oko ponoći kažem, ok, još 15 minuta, pa sljedeće gledanje na sat pokazuje nevjerojatnih 4:15! Nova DLC ekspanzija još je više pokvarena - nudi perfidne mletačke metode u širenju otočkog carstva i pokoravanju konkurencije. Prva metoda su, naravno mletački špijuni koji, jednom infiltrirani, rade ludorije po protivničkim gradovima, od slanja trbušne plesačice koja će zaludjeti pučanstvo, te će oni baciti novac za njom, pa do pravih diverzija, dizanja pobuna, paleži i izbjegavanja plaćanja poreza. Druga mogućnost "prijateljskog preuzimanja" je kupovina mjesta u konkurentskoj gradskoj vijećnici. Jednom kada se otuku većina, moguće je tražiti i gradske ključeve. Ajme, tu smo mi prvaci s naučenim postizbornim kupovinama vijećničkih mjesta! Već predviđamo kako će ovo biti posebno popularno u

multiplayer okršajima. Nema novih kampanja, ali ima 15 novih scenarija, a i u stare je ubačen Giacomo Garibaldi, venecijanski kaćiperčić koji nudi i nove građevine. A hoće li nam vratiti naše šume?! Izmijenjene su i dopunjene neke misije pa ih sada ima više od 300, što će Anno 1404 dodatno produljiti i na proljetno igranje. Uživajte, ljubitelji strategija i izgradnje! **Danijel Reškovic**

I exclusive PC	
Anno 1404 Venice	
BLUE BYTE / UBISOFT	
DOBRU	Nove mogućnosti i misije.
	GRAFIKA 17
LOŠE	Podočnjaci.
	ZVUK 14
KONAČNO	IGRIVOST 18
	TRAJNOST 16
Ljubitelji Annoa 1404 bez žaljenja će potrošiti 20 eura	
16 / 20	



POZADINE VS. LIKOVI
Dok prerenderirane pozadine izgledaju jako dobro, isto se ne može reći i za cellshaded dizajn likova



IZVANZEMALJCI Glavna tema novih Simonovih avantura su izvanzemaljci



"Nothing bad will happen!" Last time you said that, it started raining for three days... and it rained frogs!

KAO DVA KOSTURA NA LIMENOM KROVU
Dobro, nije baš tako, ali engleski voiceoveri su stvarno loši



ISMIJAVANJE KLIŠEJA
oduvijek je bio zaštitni znak Simona, što je forsirano i u ovom nastavku

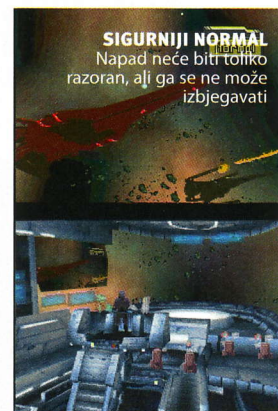
Simon The Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact

ŽANR AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 14+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ SILVER STYLE ENTERTAINMENT IZDAVAČ THE GAMES COMPANY HTTP://www.simon-the-sorcerer-5.com/ OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 3

Nakon katastrofe zvane treći nastavak Simon The Sorcerer koja je zauvijek okaljala ugled serijala nitko nije očekivao četvrti, a kamoli peti nastavak avantura otkaćenog čarobnjaka. Silver Style se nakon odigranog petog dijela, zadovoljno možemo ustvrditi, polako vraća na pravi smjer. Tema novog Simona ovaj put su izvanzemaljci koji predstavljaju veliku prijetnju kako Magičnom svijetu tako i stvarnom svijetu iz kojega puknuti čarobnjak dolazi. Igra će vas ponovo provesti urnebesnim lokacijama koje sežu od svemirskih prostranstava pa do nešto uobičajenih i poznatijih destinacija od kojih smo neke već posjetili u prijašnjim nastavcima. Naglasak je ponovo stavljen na forsiranje humora koji često ismijava raznorazne fantazijske i moderne pop klišeje. To nažalost tijekom igre ne prolazi duhovnjak najbolje. Razne Simonove usiljeno duhovite govoranice teško da će baš uvijek izmamiti osmijeh na vaše lice, osim ako se ne smatraate hardcore fantasy geekom pedesetog levela. Konverzacije u igri su općenito

slabo napisane, ali još lošije kroz očajne voiceovere odrađene. Ipak zanimajte li to, niz solidnih zagonetki potpomognutih zgodnim hint sustavom Simon The Sorcerer 5 čine sasvim prolaznim avanturističkim iskustvom, no iskustvom kojem još nedostaje ono nešto da bude na tragu legendarnih prvih dvaju nastavaka serijala. **Damir Đurović**

I exclusive PC	
Simon The Sorcerer 5: Who'd Even Want Contact	
SILVER STYLE ENTER. / THE GAMES COMPANY	
DOBRU	Zgodne zagonetke, koristan hint sustav i interesantne lokacije
	GRAFIKA 14
LOŠE	Loši voiceoveri i dijaloz koji se pretjerano trude biti duhoviti
	ZVUK 12
KONAČNO	IGRIVOST 14
	TRAJNOST 14
Za čitavu jednu kategoriju bolji od posljednja dva dijela, no može to još bolje	
14 / 20	



Infinite Space

DS exclusive

Svemirska sapunica u RPG stilu s opremanjem brodova!? Dajte, dajte!

ŽANR AVANTURA
IGRAČI 1-2
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJU
PROIZVOĐAČ PLATINUM/NUDE MAKER
IZDAVAČ SEGA
[HTTP://www.sega.com/games/infinite-space](http://www.sega.com/games/infinite-space)

Uff, kako sam ja bio spreman radi Infinite Spacea prvi otrčati u dućan i nabaviti DS XL, samo radi ove igre... Novo čedo Platinuma i Nude Makersa obećavalo je sve što pravi JRPG dosadnjaković očekuje od igre: rrrruzan izgled (prvi plus) s povremenim anima sličicama, priča rađena po motivima pripovijetke Childhood's End, maga ZF Arthura Clarka (ultra plus), opremanje više od 100 vrsta svemirskih brodića s dvjestotinjak različitih modula (plus na stotu potenciju), taktičke borbe, te neponovljivi retro ugođaj (plus kategorije neprocjenjivo), mmmm, Infinite Space značio je proljeće sa stylusom u ručici...

DEFINITE SPACE

A onda je počelo. Uskakanje naglavce u priču i nije neki početak. Retro stil zaista će odbiti sve mlađe od '90. godišta. A ružnoću nećemo komentirati, jer sve je stvar ukusa. Zapravo, mlađe igrače prije će odbiti nešto na što su se navikli u svakoj, pa i najdebljijoj današnjoj igri - upute za upotrebu, a pogotovo staromodna težina igre. Navikli smo se, uljuljkani u ovaj novokretenizam, sve dobiti na pladnju. Infinite Space bacit će vas u borbu koju ćete prvih nekoliko puta glatko popuštiti, a onda početi razmišljati o izmjenama i prilagodba. I tu se uopće ne žalimo. Ali da jedan kompliciraniji RPG nema nekakav space log u kojem bismo se podsjetili što moramo napraviti, jer igru nismo igrali jedan dan, nego moramo skakati po bazama i

birtijama da bismo se podsjetili, to je već minus. Neka, ionako se često mora letati od planeta do planeta kako bi se aktiviralo slučajne borbe radi love (koje nikada dosta) za nove module i brodove. A što reći o staromodnoj pokvarenosti igre koja vam

NE MOŽE U PARU I KOOPERATIVNO

AKO STE PRIMIJETILI opciju da se Infinite Space može igrati i preko bežične mreže, ne nadajte se zajedničkom prolazu igre. Ova opcija nudi samo borbe dvaju igrača s dva DS-a i jednom igrom. No tko zna, možda ćete od prijatelja naučiti neku foru koja će vam pomoći u borbi protiv kompa? Jer igra vam sigurno neće dati takvu informaciju, osim u šturoj knjižici s uputama.



SAMO VS MOD
Što baš i nije popularno te zabavno

nakon iscrpljujućeg bossa pošalje još dva? Strpljenja i taktiziranja, pokušaja i pogrešaka, isprobavanja i mučenja. I eto kako osamdesetak sati proleti... Samo najupornijima čeličnih živaca. Iako Infinite Space nije toliko dobar koliko smo očekivali, mogućnosti nadogradnje brodova i kombiniranja stotinjak likova koji se mogu sresti na putovanjima čine ga igrom velikog

"Infinite Space ipak nudi premalo za vrijeme uloženo u njega"

potencijala. Iako u ovakvim slučajevima igri obično poželimo bolji i razrađeniji nastavak, Infinite Space još uvijek se isplati odigrati, barem zbog zahtjevnih borbi, bilo svemirskim brodovima, bilo iskrcavanjem te fajtom prsa o prsa (posebna taktička mini igra). Zato ga preporučujemo najokorjelijima kojima će njegovi nedostaci možda biti i vrline.

Danijel Reškovic



Infinite Space

PLATINUM / NUDE MAKER / SEGA

GRAFIKA

Ohohoho, bit ćemo blagonakloni zbog retro stila

13

ZVUK

Ovdje nećemo, jer može se i bez njega

08

IGRIVOST

Zahtjevno, pa malo zarazno, pa malo frustrirajuće

15

TRAJNOST

Puno vremena za malo nagrade

14

Odlično opremanje brodova i kombiniranje likova zaduženih za razne vrste poslova na njima.

Neće se sviđati mladim i razmaženijim igračima.

KONAČNO

Igra za hardcore mazohiste

Gp 13 / 20

Nivel 2-F

00:07

Š KOJE STRANE
Kontrola i kamera su OK, iako se pri većim zagonetkama treba pomoći da namjestite pogled

Nivel 2-F

01:22

ŠTO JE TO?
Objekti tek minimalno slični na ono što bi trebali predstavljati pa se ne možete osloniti na pogađanje

Para quitar un cubo, tócalo mientras mantienes pulsado arriba en el Panel de Control (o el Botón X).

ZAGONETAM I ODGONETAM
Kreiranje vlastitih zagonetki je vrlo lagano, no pitanje je imate li nekoga tko će to cijeniti

Tip:
Use the slicers to take a look inside this block.

PRESJECI
Moguće je napraviti virtualni presjek objekta - što rijetko donosi pomoć

Teleférico

PICROSS 3D

Picross 3D

ŽANR LOGIČKA IGRAČI 1 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ HAL LABORATORY IZDAVAČ NINTENDO
[HTTP://www.nintendo.co.uk/NDE/en_GB/games/nds/picross_3d_13620.html](http://www.nintendo.co.uk/NDE/en_GB/games/nds/picross_3d_13620.html)

Znate li što je "nonogram"? To je naziv za logičku zagonetku u kojoj određena polja u mreži treba obojiti ili ostaviti praznima na temelju brojeva koji pišu uz rub. Osmišljen krajem 1980-ih godina u Japanu, taj je oblik zagonetke do sada pretvoren u nekoliko igara od kojih je do nas prije dvije godine stigao Picross, a sada i njegov nastavak koji koncept diže za jednu dimenziju. Stvar funkcionira iznenađujuće dobro, pa ako ste igrali original - ili volite Sudoku - svaku Picross 3D zagonetku možemo objasniti kao komplet 2D zagonetki spojen u 3D lik. Na vama je da, koristeći kao uputu brojeve na stupcima i redovima, uništite sve kocke viška i oslobodite lik zarobljen u bloku. A ako ste mislili da je 2D odgonetanje teško, dodatna dimenzija daje još jednu razinu težine jer u glavi morate kombinirati 3 seta uvjeta. A opet, osnove su jednostavne pa na početku sve izgleda lako. S obzirom na to da igra sadrži oko 350 zagonetki

(dodatne je moguće downloadati, ili napraviti sam), vremena da se težina podigne ima dosta, a ako se zarazite, teže će vam zagonetke značiti samo veći izazov. Tehnički ništa posebno, Picross 3D je ipak sposoban zadržati vas i cijelu noć uz mali ekran - ali samo ako ste ljubitelj nonograma. Ako vam taj tip zagonetki ne leži, neće vam odgovarati ni sad kad je ustao iz svog 2D okova. **Berislav Jozić**

I exclusive DS	
Picross 3D	
HAL LABORATORY / NINTENDO	
DOBRO	Morat ćete razmišljati u 3D-u
LOŠE	Probijanje kroz uvod i početničke levele uzet će vam oko sat vremena
KONAČNO	Varijacija na temu 3D Sudokua. Ako vas uhvati, zarazno k'o virus.
GRAFIKA	12
ZVUK	10
IGRIVOST	16
TRAJNOST	16
15 / 20	

JEDNOSTAVAN POČETAK

Jednom kopijom pritisnete tipku da bi druga mogla proći - to bar zna svatko

VREMENSKO OGRANIČENJE

Leveli traju kratko, a kad još uključuju dijelove koji su tempirani, težina se značajno povećava

DOBRA MEMORIJA

Kad se smrača, osim pamćenja što radi koja kopija morate se sjetiti i gdje je koji objekt

SVAKOG DANA U SVAKOM POGLEDU

Svaki set levela donosi nove elemente pa rješavanje ne postaje monotono

DO POBJEDE ZAJEDNO

Na sreću su svi sudionici lutke - jer inače bi omjer oslobođenih i poginulih bio poražavajući

echoshift

ŽANR LOGIČKA IGRAČI 1 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ ARTOON IZDAVAČ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT [HTTP://uk.playstation.com/](http://uk.playstation.com/)

Svojevrsni nastavak igre echochrome iz 2008. echoshift koristi sličan grafički stil, ali je baziran na drugom logičkom konceptu. Dok je original koristio promjenu percepcije kao alat za rješavanje problema, ovdje se oslanjate na manipulaciju vremenom, tj. "snimanje" akcija svog lika koje se zatim ponavljaju - slično kao Ratchetove zagonetke u Ratchet & Clank: A Crack in Time. Na svakom levelu možete snimiti do 9 "kopija" i njihovom kombinacijom svladati prepreke na putu do izlaza, a cilj je iskoristiti ih što manje kako biste zaradili što bolju ocjenu. A to nije lako. Na početku je dovoljno jednom kopijom pritisnuti tipku da bi druga prošla kroz izlaz, no na kasnijim levelima treba dobro osmisliti aktivnosti svake kopije jer se na nju nadograđuju akcije koje obavlja druga, zatim treća... Najelegantnije i najbolje rješenje najčešće je nešto što od vas traži da u glavi pripremite relativno malobrojan slijed akcija koje će se istovremeno odvijati i zatim ga precizno primijenite. To olakšavaju boje koje označavaju određene tipove objekata

za lakše prepoznavanje, a pomalo otežavaju kontrole koje ne omogućuju apsolutnu preciznost kretanja. Grafika je, općenito, učinkovita, ali ne i privlačna, a isto se može reći i za zvuk - pa čak i igru u cjelini. Naime, iako je kao logički izazov vrlo kvalitetan, echoshift će tek rijetke mozgolomce uspjeti zadržati dulje vrijeme, dok će mu se ostali igrači najvjerojatnije tek povremeno vraćati u trenucima dosade. **Berislav Jozić**

I exclusive PSP	
echoshift	
ARTOON / SCE	
DOBRO	Izazovno za sive stanice - na zanimljiv način
LOŠE	Kontrole su u nekim slučajevima neprecizne a ukupan dojam pomalo sterilan
KONAČNO	Kvalitetna mozgolomka s premalo šarma za status hita
GRAFIKA	13
ZVUK	13
IGRIVOST	16
TRAJNOST	15
14 / 20	

DUHOVITI BALONČICI

Neprijatelji su raznoliki, no najčešće ne posebno zastrašujućeg izgleda



POD SNOPIOM SVJETILJKE

Mračna okolina otkriva detalje samo pod svjetlom kojim upravljate Wiimoteom



BOLJE I BEZ TOGA

Zbog jednostavnosti i nepreglednosti borba nije užitek neovisno o tome koje oružje koristite



MISTERIJ MJESECA

Pitanja koja ćete si postaviti na početku dugo će ostati bez odgovora



RAZORENI SVIJET

Posvemašnje uništenje i oronulost stalno će vas tjerati da se pitate o uzroku katastrofe



Fragile Dreams: Farewell Ruins of the Moon

exclusive

Odlutajte u tužnu bajku nastalu kombinacijom Fallouta, mange i Malog princa

ŽANR HOROR AVANTURA

IGRAČI 1

GODINE 7+

IZLAZI U PRODAJI

PROIZVOĐAČ TRI-CRESCENDO

IZDAVAČ RISING STAR GAMES

HTTP://WWW.FRAGILEDREAMSWII.COM/

Kad sam bio mali, imao sam slikovnicu koja se zvala "Pale sam na svijetu". Bila je to priča o malom dječaku koji sanja da je sasvim sam u gradu. Nakon uživanja u čokoladi i vožnji automobila praznim ulicama (koliko se sjećam, zabije se u zid), on shvati koliko je tužno biti sam. Upravo taj osjećaj obuzeo me dok sam uništenim svijetom trajno zaogrnutim u tminu lutao u ulozi dječaka koji svoju tugu u najvećoj mjeri drži - u meni.

TUGA KAO POTKA

Naime, iako mu na početku umre jedini staratelj a na razgovor s drugim živim čovjekom morat će se načekati, iako

"Ovo je jedna od igara uz koje se, bez pretjerivanja, moguće rasplakati. Ili je stvar u proljeću?"

uz put nalazi predmete koji mu otkrivaju samrtne misli davno umrlih muškaraca, žena i djece, mladi Seto zapravo ne pokazuje koliko je tužan. Ipak, tuga se osjeća i ključna je nit igre koja vas prati oronulim lokacijama što ih

vaša ručna svjetiljka tek osrednje osvjetljava. Snopom svjetla pronalazite čete korisne i misteriozne predmete, ali i protivnike - duhove koji lako padaju pod vašim udarcima.

PREPREKE U UŽIVLJAVANJU

Kad dođete do borbe (nakon nekih pola sata igre), počete otkrivati i probleme. Na primjer, činjenicu da se sukobi svode na lupanje po tipki za udarac te uzmicanje iz dometa protivničkih napada. No izazov je slab jer uvijek imate novca za lijekove, a oružja koja redovito pucaju nije teško nadomjestiti - treba se samo vratiti do jedne od vatri uz koje snimate poziciju i pristupate spremnim predmetima. I onda se ponovo boriti s

protivnicima koji se stvaraju na mjestima kojima ste već prošli. Sve to usporava istraživanje zanimljivog svijeta pa bi

Fragile Dreams možda bolje funkcionirao i bez borbe. Jednako tako su suviše i zagonetke koje nisu nimalo zahtjevne nego najčešće zamorne. No tada bi igra privukla još manje igrača jer malo je onih koji mogu uživati u melankoliji, osamljenosti i otkrivanju novih lokacija a da ne poželev nešto više.

OBEĆAVAJUĆE, ALI S PROBLEMIMA

Ukratko, Fragile Dreams nije loša

ZVUČI POZNATO

FRAGILE DREAMS PROIZVOD je programerskog studija tri-Crescendo koji se rijetko pojavljuje potpisan kao razvojni tim igre iako su do sada sudjelovali u kreiranju nekih slavnih naslova. Osnovan 1999. godine, tri-Crescendo je kreacija Hiroya Hatsushibe koji je specijalist za programiranje zvuka, pa je tako i cijeli studio najčešće usredotočen upravo na to područje. Prvi slavni naslov u kojem je tri-Crescendo razvijao zvučnu podlogu bio je Valkyrie Profile, a nakon toga radili su i na Star Ocean: Till the End of Time, Radiata Stories i drugim igrama. Za Baten Kaitos i njegov nastavak osim glazbe su kreirali i sustav borbe (ako se sjećate, bazirao se na kartama), a od naslova koje su u kompletu razvijali sami potpisuju Eternal Sonata i sada Fragile Dreams. Pa ako vam zvučni potpis u igri zvuči poznato, to je zato što ste za proizvod istog studija sasvim sigurno već čuli - ako pratite japanske RPG naslove.



POVEZNICA Što je zajedničko za Valkyrie Profile, Star Ocean: Till the End of Time, Blue Dragon: Awakened Shadow i Radiata Stories? Na svima je radio tri-Crescendo.



igra ako ste spremni na otužan i na svoj način lijep misterij - a takvih naslova baš i nema previše u ponudi. Šteta je samo što u nekim elementima (borba, preglednost, upravljanje predmetima, zagonetke) podbacuje, pa dobra atmosfera, kvalitetna zvučna podloga i očito zanimljiva ideja ne mogu doći do pravog izražaja. **Berislav Jozić**



exclusive | Wii

Fragile Dreams: Farewell RotM

TRI-CRESCENDO / RISING STAR

GRAFIKA

Tamno i tmurno uz čudno dizajnirane neprijatelje. Ali lijepo.

16

ZVUK

Osim što dobro zvuči, pametno koristi i zvučnik na Wiimoteu

16

IGRIVOST

Atmosfera, priča i kontrole će vas držati a borba razočarati

14

TRAJNOST

Nije kratka, ali nećete ponavljati

16

DOBRO

Dobro korištenje Wiimotea, emocijama nabijena atmosfera

LOŠE

Jednostavna i nezanimljiva borba, neprijatelji koji se ponovo pojavljuju

KONAČNO

Atmosfera i avantura sporog tempa za ljubitelje melankolije

Gp 14 / 20



MORAL posade važan je faktor u igri



NOĆNE AKCIJE
Na površinu je sigurnije izlaziti noću



TRGOVAČKI BROD
Najlakše mete su trgovački brodovi, ali u blizini se uvijek nađe neki razarač



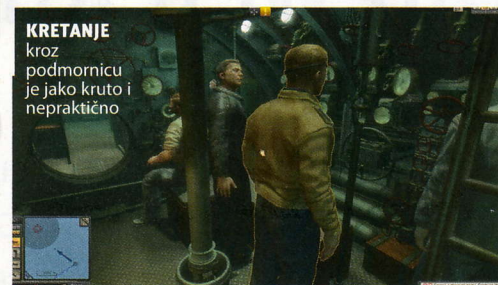
USKI PROLAZI
nisu problem jer se kapetan prilagodi svemu, ali odaje se krivi dojam o prostranosti podmornice



OLUJA Bez obzira na jaku oluju, nije simulirano ljuhanje broda na površini



NA NIŠANU Šteta što je prijateljski



KRETANJE
kroz podmornicu je jako kruto i nepraktično

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

PC exclusive

Silent Hunter 5 bi mogao biti zadnji čavao u lijesu jednog legendarnog serijala

ŽANR SIMULACIJA
IGRAČI 1-8
GODINE 12+
IZLAZI U PRODAJI
PROIZVOĐAČ UBISOFT ROMANIA
IZDAVAČ UBISOFT
[HTTP://silent-hunter.uk.ubi.com/silent-hunter-5/](http://silent-hunter.uk.ubi.com/silent-hunter-5/)
OPTIMALNA PC KONFIGURACIJA 4

Peti dio legendarnog i prilično dugovječnog simulacijskog serijala opet nas vraća u njemačke podmornice i u bitku za Atlantik. Dobra je to vijest za ljubitelje Kriegsmarinea i Type VII podmornica. Spomenutim modelom

" Silent Hunter 5 je igra s puno potencijala koji ili nije iskorišten ili je upropašten "

podmornice upravlja se tijekom gotovo cijele igre, no već u prvim minutama primjećujemo "revolucionarni" dizajn. Naime razvojni studio iz Rumunjske odlučio je promijeniti sustav upravljanja igrom pa tako igrač više ne mijenja svoje pozicije u podmornici samo pritiskom na tipku (drugim riječima ne mijenja upravljačke ekrane samo pritiskom na tipku), nego mora u liku kapetana trčati do svake pozicije na podmornici. Sam spomen

ovoga podsjetio nas je na legendarni film Das Boot jer je posada podmornice iz filma na znak svake nevolje skakala na svoja mjesta i to je bilo dočarano izvrsnim snimkama u klaustrofobičnoj unutrašnjosti malog plovila. U igri je to trčanje zanimljivo tek prvih nekoliko puta, a ni onda nije toliko zanimljivo. Uglavnom ćete ludjeti trčkanjem kroz prostor prema kojem se prosječni moderni hrvatski stan čini prostranim poput aerodromske piste.

DAS BOOT SIMS

Osim FPS pogleda na akciju unutar podmornice, developer je odlučio ukloniti neke uređaje na koje smo se već prilično navikli da ih imamo pred sobom. Primjerice, nećete vidjeti nikakve instrumente dok

WOLF PACKS

SILENT HUNTER 5 nudi multiplayer igranje, i to u kooperativnom modu gdje do osam igrača može svoje podmornice okupiti u vučji čopor i tako napasti zahtjevne ciljeve. Na žalost egzekucija ovog dijela igre je na razini ostatka. Upute za spajanje na servere navode ručno otvaranje određenih portova, što u kombinaciji s primamljivošću igre rezultira potpunom nezainteresiranošću igrača za ovaj oblik igre.

gledate kroz periskop, ali nećete pronaći ni udaljenost trupa podmornice od dna. Naše frustracije su rasle daljnjim igranjem (ili bolje rečeno pokušavanjem igranja) jer je iz nekog razloga ubačen element druženja s posadom. Netko je mislio da će nam vrijeme brže proći ako pričamo s posadom. Da smo to htjeli, igrali bismo Simse. Ovo ipak nije prava podmornica, nego simulacija, i to simulacija napravljena s ciljem da nas zabavi unutar svojeg žanra.

PROMJENE NISU DONIJELE NAPREDAK

Konceptualni propusti su nam igru brzo učinili dosadnom, a situaciju je pogoršalo nedovršeno stanje igre. Čini se da je Ubisoft igru izbacio koji mjesec prerano na tržište jer je prepuna bugova koji kombinirani s novim sustavom zaštite protiv kopiranja služe kao vrlo efikasno sredstvo odvratanja od igranja same igre. Naime, nužno je konstantno biti online i ulogiran na Ubisoftove servere kada se igra Silent Hunter 5, čak i kad se igra u singleplayeru. Kada ne rade serveri, a to se često događa, ne radi ni igra. Svi ti propusti neće izblijedjeti ni kada potopite prvi brod, a kada se tako nešto dogodi, onda naslućujete da je ovo kraj jednog lijepog serijala. **_Goran Maravić**

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

UBISOFT ROMANIA / UBISOFT

GRAFIKA

Zgodno, ali ništa posebno

14

ZVUK

Pridonosi atmosferi

15

IGRIVOST

Bugovi i konceptualne manjkavosti uništavaju igrivost

08

TRAJNOST

Trajnost ovdje radi protiv kvalitete

17

DOBRO Kada dođete do borbe, propusti se na trenutak zaborave

LOŠE Brojni bugovi, loše instrukcije za igranje, hodanje po podmornici i novi sustav zaštite protiv kopiranja

KONAČNO

Slabo

Gp 09 / 20



ŽENI ME Moguće je steći nekoliko partnerica od kojih svaka donosi određene bonuse

MLATI RIŽU, SAMURAJU!

Neke mini igre i zadaci koje ćete dobivati nisu nimalo herojski

MIJEH KROZ SUZE Tripovski oblaci jednostavno se ne klapaju u koncept, a tekst replika često je lesav

KAO MUSASHI Među različitim stilovima, nama je najatraktivniji ovaj s dva mača odjednom

NEMA FRIJE Na stazi ćete doživjeti bezbroj besplatnih sudara s protivnicima, a i pasti je prilično teško

KISA Nisam primijetio neku razliku u upravljanju na kiši ili suhom, čak i ako je uključeno trošenje guma

POMOĆ Idealnu liniju, ABS obaju kotača, TCS i četiri razine težine možete namjestiti prije svake trke

MULTIPLAYER Dostupan je ambiciozan online MP za 20 igrača, ali i split-screen je dobar osobito zato što možete birati vodoravno ili okomito dijeljenje ekrana

Way of the Samurai 3

ŽANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1 GODINE 16+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ ACQUIRE IZDAVAČ GAMEBRIDGE [HTTP://WOTS3.COM/HOME.HTML](http://wots3.com/home.html)

Ovaj slabo poznati serijal popularan je kod japanofila zbog dobro prikazane borbe mačevima, trećim dijelom pokušava napraviti podatni iskorak u "sandbox" žanr. U ulozu samuraja bez gospodara, sami biramo kojem ćemo se od dva klanova prikloniti i njihova izrabljivanja branimo prostodušne seljake. Ovisno o odabiru, mijenja se i priča koja može završiti na čak 22 načina (kažu kreatori, nismo ih sve vidjeli), ne prosječan igrač teško da će se natjerati da pogleda i drugi. Nažalost, jer osnovna ideja

je loša a igra vam zaista daje slobodu i napravite što god vam elite (ako možete, odbijte vođu jednog od zaraćenih klanova i preuzmite njegovo mjesto – priča će se prilagoditi). No grafika je loša, detekcija kontakta ponekad vaš dobro izveden udarac proglašuje promašajem, igra sveukupno ima manje od deset lokacija. Unatoč velikom broju oružja i stilova borbe, njoj će uživati samo

poznavatelji te drevne umjetnosti jer će prepoznati klasične položaje i pokrete. Ni usmjeravanje priče nije posebno zabavno jer mnogi završeci su čudni i nategnuti, bez smisla i motivacije likova iza njihovih postupaka. Sveukupno, riječ je o igri koju je moguće završiti za nekoliko sati, namijenjenoj za ponovljeno višekratno istraživanje. No za to je potrebno da zanemarite zastarjalu tehnologiju i dizajn brojnih elemenata, što uz mnogo kvalitetne konkurencije nije lako. **Berislav Jozić**

Way of the Samurai 3

ACQUIRE / GAMEBRIDGE

DOBRO	Svojim akcijama priču zaista možete vrlo radikalno mijenjati	GRAFIKA	10
		ZVUK	12
LOŠE	Nezanimljiva borba, loša grafika, premalo lokacija, nejasna priča s puno nedostataka...	IGRIVOST	12
		TRAJNOST	14

KONAČNO
Dobro osmišljena, ali loše ispričana priča o osamljenom samuraju

12 / 20



Kao što prijelaz pod okrilje Capcoma nije franšizi MotoGP donio ništa posebno dobro, tako ni odlazak Milestonea s mjesta proizvođača i dolazak Monumentala sastavljenog od bivših članova Climaxa nije donio neke značajne kvalitativne promjene u serijalu. Uglavnom je sve ostalo isto; na raspolaganju su tri serije motociklističkih natjecanja kroz koja ćete napredovati u arkadnom stilu od 125cc prema gore. Arkadni način vožnje oprašta priličan broj pogrešaka, ali se barem trudi donekle uhvatiti brojne varijable koje su sastavni dio natjecateljske vožnje motociklom, te se kao takav provlači kroz sve dostupne modove (arcade, championship, career). Arkadni karakter osobito je naglašen šarenim HUD-om preplavljenim gomilom podataka o postignućima tijekom vožnje. Karijera je nova, ali je zato nestalo challenge moda koji nam se prilično svidio u igri MotoGP 08 zbog koketiranja s GT sustavom licenci. U karijeri krećete sastavljanjem svoje ekipe, izborom boja, unajmljivanjem PR agenta, odabirete jedan od dva dostupna motocikla i stvar kreće. Od tog trenutka na vama je da vozite što bolje, ispunjavate zadatke koje je postavio sponzor ne biste li zaradili dodatni novac i tako natjerali PR agenta da vam nalazi dobre sponzore i inženjere koji će omogućiti

unaprjeđenje motocikla. Budete li vozili "kao po špagi", slijede i bodovi Rider Reputation nakon svakog treninga, kvalifikacija i trke, a tada će napredak biti mnogo brži i lakši. Zaključno, čak i ako niste posebno zaljubljeni u jurnjave motociklima, igra bi vam mogla pružiti solidne sate zabave, no bilo bi dobro da je prije kupnje ipak po mogućnosti isprobate sat-dva. **Tomislav Tomašić**



MotoGP 09/10

MONUMENTAL GAMES / CAPCOM

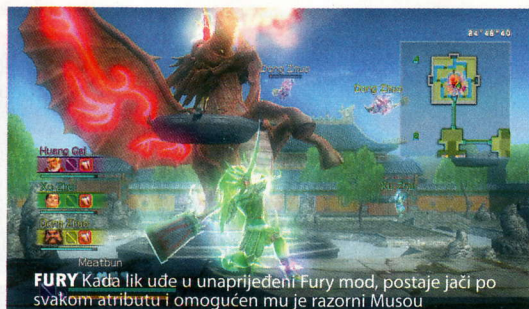
DOBRO	Karijera, igrivo i neiskusnima, a njima je i namijenjeno	GRAFIKA	14
		ZVUK	13
LOŠE	Vozni model nije primjeren hardcore virtualnim motociklistima	IGRIVOST	14
		TRAJNOST	14

KONAČNO
Solidna trkaća zabava namijenjena nezahtjevnim korisnicima žanra

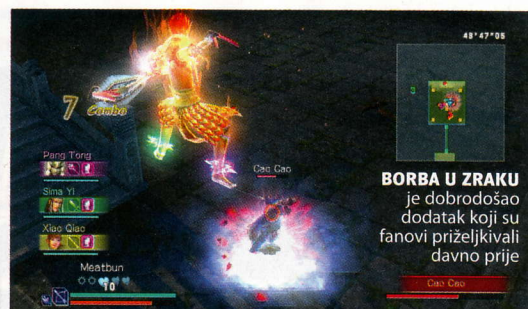
14 / 20



BOSS Borbe protiv golemih transformiranih bossova su impresivne



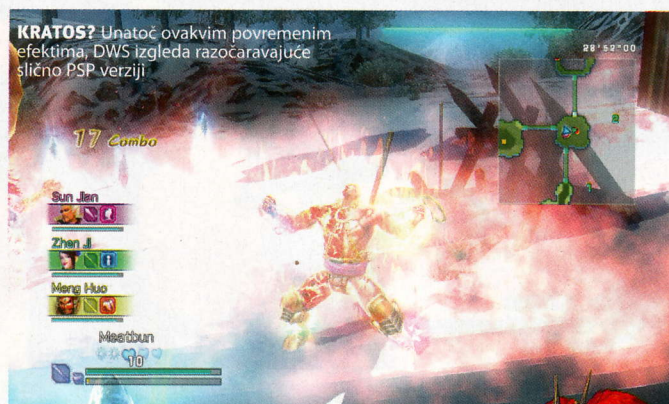
FURY Kada lik uđe u unaprijedi Fury mod, postaje jači po svakom atributu i omogućen mu je razorni Musou



BORBA U ZRAKU je dobrodošao dodatak koji su fanovi priželjkivali davno prije



NEŠTO NOVO Dynasty Warriors je prvi put vrlo izazovan i kompleksan



KRATOS? Unatoč ovakvim povremenim efektima, DWS izgleda razočaravajuće slično PSP verziji

ŠTO NE VALJA?

UZIMAJUĆI U OBZIR nepopularnost Dynasty Warriorsa kod nas i pretpostavljajući da ste odigrali barem jedan ili dva dosadna naslova (bio to Orochi, ili Samurai Warriors, svedjedno), jako je važno naglasiti da je najveći problem ove igre taj što će noviteti i poboljšanja uglavnom biti očiti samo fanovima. Svi ostali bi se, unatoč visokoj ocjeni, mogli razočarati kada shvate da je Strikeforce ipak DW s kakvim su se ranije sreli. Sustav borbe je i dalje krajnje jednostavan tipični hack & slash stare škole koji se nakon promjena u DW6 opet vratio na staro, dizajn levela je grozan, a kao da se svakim novim nastavkom gubi velika uloga prepoznatljivog i specifičnog oružja, budući da ovaj put svaki lik može koristiti dva, prvi put u serijalu. Ono što je u početku podnošljivo, a nakon nekog vremena jednostavno izluduje jest zvuk. Iste melodije, isti glasovi, tonovi i efekti tjeraju na pritisakanje tipke "mute" i slušanje mjuzice iz vlastite kolekcije.



Dynasty Warriors: Strikeforce

Prva primjetna i u svakom pogledu pohvalna evolucija ustajalog serijala

ŽANR HACK & SLASH AKCIJA

IGRAČI 1-4

GODINE 13+

IZLAZI U PRODAJU

PROIZVOĐAČ OMEGA FORCE

IZDAVAČ KOEI

[HTTP://dynastywarriorsstrikeforce.co.uk/](http://dynastywarriorsstrikeforce.co.uk/)

Hoćete li vi to nazvati komičnim, ironičnim ili jednostavno iznenađujućim nije uopće bitno, no činjenica je da je ovaj port s PSP-a možda najkvalitetniji Dynasty Warriors do sada. Isprva gledajući, DW: Strikeforce je isti kao i u svojoj originalnoj "maloj" verziji, čak i što se tiče vizualnog stila, no postupno otkrivanje noviteta i poboljšanja nikada do sada u serijalu nije ostavilo tako pozitivan dojam. U biti, ovo je tipični DW načinjen od osnovnih elemenata koji se nikada, barem ne značajno, ne mijenjaju - ista priča, isti setting, isti događaji, iste bitke triju zaraćenih kraljevstava na istim bojištima, isti likovi...

WU, SHU I WEI

No ovoga puta DW se igra u izmijenjenom, gotovo RPG stilu, kada unaprijeđivanje oružja, kupnju orbova, itema i primanje questova vršite u selu, koje praktički obavlja ulogu huba. Broj questova, odnosno misija je zadivljujuće velik, no opet, to su one tipične monotone i repetitivne misije kakve svake godine vidamo u ovoj franšizi. Za razliku od prije, akcija se sada ne odvija na jednom golemom otvorenom bojnopolju, nego

na bojištu koje je na staromodan način podijeljeno na odvojene lokacije. Time su vjerojatno željeli izbjeći vječni problem opadanja frameratea, u čemu su i uspjeli, jer ovoga puta se borite na manjim lokacijama, no protiv većeg broja različitih protivnika, od običnih pijuna, preko zapovjednika, do kojekakvih životinja, naprava i, dakako, generala. Tu su i vrlo izazovne i zabavne borbe protiv velikih bossova koje nerijetko znaju završiti u zraku, što je još jedan od nizu manjih dobrodošlih noviteta. No ono što posebno oduševljava jest podrška za kooperativni multiplayer do četiri igrača, koji DW-u daje novu i jako zabavnu dimenziju u koju je svaki fan htio uskočiti. To sada i možete, no valja naglasiti da se radi o isključivo online multiplayeru. Samo ovaj dodatak serijal odvodi u novom smjeru, u kojem bi se mogao potpuno preporoditi, jer bitke nisu dobile samo na dinamičnosti, nego i na taktičkoj i strateškoj (pogotovo ako igrate s CPU suborcima) vrijednosti koja prvi put potiče na



PSP VS. PS3 Razlike u verzijama 'velikih' konzola i PSP-a su, osim rezolucije, vrlo mizerne

razmišljanje. Omega Force, nemajte straha i hrabro nastavite s implementiranjem dobrih ideja koje apsolutno gode i franšizi i vjernim fanovima koji godinama dobivaju isti proizvod u drukčijem pakiranju. Na kraju ipak donosim sud i kao dugogodišnji sljedbenik franšize tvrdim da je Strikeforce najbolji Dynasty Warriors do sada.

Darko Botić

X360 | PSP | PS3

Dynasty Warriors: Strikeforce

OMEGA FORCE / KOEI

GRAFIKA

Standardna i jedva prosječna **11**

ZVUK

Naporan. Za uši fanova. **12**

IGRIVOST

Igrački najkvalitetniji DW do sada **16**

TRAJNOST

Najduži Musou do sada, visok replay-value **17**

Brojni noviteti i pregršt sadržaja

LOŠE

Dizajn lokacija, monotone misije, vizualno neimprisiv port

KONAČNO

Nužno osvježeno franšize je napokon tu

Gp 16 /20



Undead Knights

PSP exclusive

ŽANR AKCIJA IGRAČI 1-4 GODINE 16+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ TACHYON IZDAVAČ TECMO KOEI
ENTERTAINMENT [HTTP://WWW.TECMOKOEI-EUROPE.COM/](http://www.tecmokoei-europe.com/)

U osnovi jednostavni akcijski RPG s pomalo bizarnom pričom (junaci se vraćaju iz mrtvih da bi se osvetili zlom kralju), Undead Knights može se pohvaliti jednim zanimljivim i originalnim elementom: protivnike možete pretvoriti u zombije koji zatim slušaju vaše komande i mogu napadati neprijatelje, pomoći u svladavanju prepreka, pa čak poslužiti i kao projektili kojima ćete gađati druge protivnike. Nažalost, taj strateški element u igri nije posebno dobro implementiran, u prvom redu zbog nepreglednosti koja onemogućuje kvalitetnije upravljanje vašim trupama. Grafički osrednja (iako puno zombija na ekranu bez usporavanja nije loš uspjeh), Undead Knights je vrlo linearna igra s minimalnim razvojem lika i priče, nebitnim razlikama između lokacija i jednako tako jednoličnim protivnicima. Nekoliko zanimljivih bossova i nekoliko prepreka na putu pokazuju

da je netko u kreiranju ove igre imao dobru ideju od igrača tražiti strateški pristup i upotrebu mozga, no na kraju se sve svede na slanje zombija u borbu te vlastoručno stvaranje novih. Što nije posebno zabavno - ako niste nekrofil.

Berislav Jozić

I exclusive PSP	
Undead Knights	
TACHYON / TECMO KOEI	
DOBRO	Velika količina akcije na ekranu bez usporavanja
	GRAFIKA 09
LOŠE	Nepregledno, linearno i dosadno
	ZVUK 08
KONAČNO	Igrivost 10
	Trajanost 10
Zgodna ali loše izvedena ideja o miješanju akcije i strategije	
10 / 20	



Puzzle Chronicles

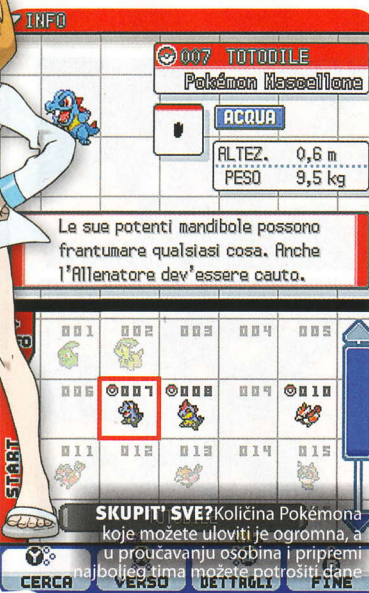
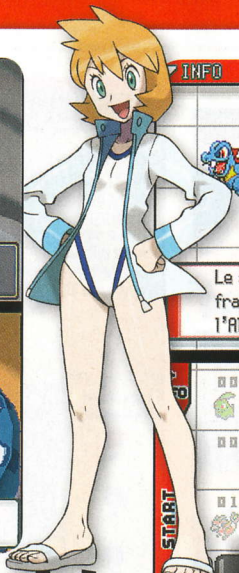
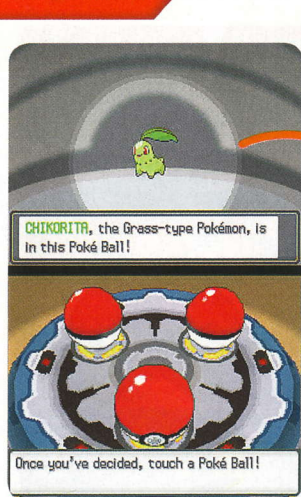
ŽANR RPG IGRAČI 1-2 GODINE 12+ IZLAZI U PRODAJI (VERZIJE ZA XBOX LIVE, PSN I PC USKORO)
PROIZVOĐAČ INFINITE INTERACTIVE IZDAVAČ KONAMI [HTTP://UK.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM](http://uk.games.konami-europe.com)

Od imena, preko žanra pa do osnovnih elemenata i detalja, ova je igra kopija Puzzle Qesta. Ni prva, ni zadnja, no mora se priznati da barem ne skriva svoje uzore. Ukratko: radi se o RPG-u u kojem se borbe, razvoj likova i sve druge aktivnosti odvijaju putem logičke igre kombiniranja boja. Za razliku od sličnih igara na kojima je polje za kombiniranje postavljeno vertikalno, ovdje je ono horizontalno, a i kombinatorika je nešto kompleksnija jer traži spajanje barem četiri polja iste boje u kvadrat 2x2. Nažalost, unatoč raznolikosti zadataka i mini igara kojima razvijate svog heroja (oružja, oprema, ljubimac...), Puzzle Chronicles nema snagu priče koja bi vas privukla, niti jednostavnu eleganciju zagonetki. Jer, da bi igra ove vrste bila hit, mora biti jednostavna za početno ovladavanje. Ovdje je zadatak od početka kompleksan, iako su prvi protivnici glupi pa vaše greške neće iskoristiti. Igra se ni grafički ne ističe, što možda

bude ispravljeno u verzijama za Xbox Live Arcade i PlayStation Network koje stižu uskoro. Ipak, ako se možete strpjeti još nekoliko mjeseci do izlaska Puzzle Qesta 2, čini nam se da će to biti bolja varijacija na temu kulturnog originala od ove kopije koja želi, ali ne uspijeva, biti nešto više.

Berislav Jozić

DS PC PS3 X360 PSP	
Puzzle Chronicles	
INFINITE INTERACTIVE / KONAMI	
DOBRO	Logički koncept je kompleksan i može biti izazovan
	GRAFIKA 12
LOŠE	Priča nema privlačnosti a borba zaraznosti - a oboje je potrebno da vas igra privuče
	ZVUK 12
KONAČNO	Igrivost 12
	Trajanost 16
Kompetentna ali nezanimljiva kopija Puzzle Qesta	
12 / 20	



Pokémon HeartGold / SoulSilver

DS exclusive Igra KIDS mjeseca

Remake kultnog hita koji vjerojatno niste igrali možda je i najbolji Pokémon naslov do sada

ŽANR RPG IGRAČI 1-2 GODINE 3+ IZLAZI U PRODAJI PROIZVOĐAČ NINTENDO IZDAVAČ NINTENDO
HTTP://www.pokemongoldsilver.com/

Po svom već ustaljenom stilu, Nintendo nam pod novim naslovima donosi osvježenu prerađenu starih Pokémon igara Gold i Silver koje su 2000. godine izašle za GameBoy Color. Igre su, kao što je već uobičajeno, gotovo identične, no razlikuju se po ključnim Pokémonima

Gotovo 500 Pokémona čeka da ih ulovite i s njima krenete u šetnju

koje u njima možete skupiti. Dakle - ako želite "skupiti" sve, morat ćete kupiti obje ili pronaći prijatelja s odgovarajućim primjerkom i voljom za razmjenu.

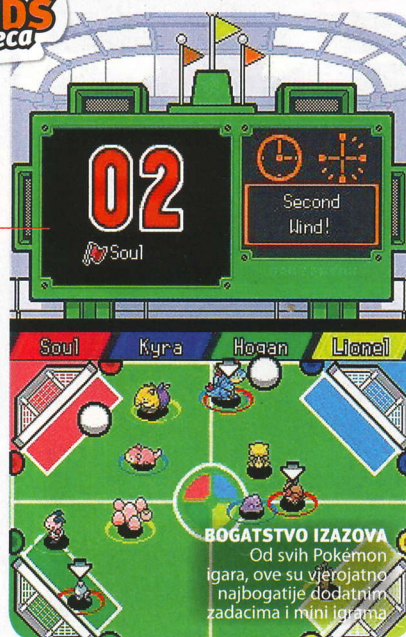
ZA POKEPOČETNIKE

No malo smo požurili s pričom jer možda ima ljudi koji ne znaju o čemu se tu radi. Ako nisteiskusni Pokémon trener, ne znamo što uopće tražite ovdje, jer ovo je RPG avantura u kojoj skupljate, razvijate i evoluirate ova mala simpatična stvorenja, izazivate druge trenere i na kraju postajete

najbolji Pokémon trener. A do te pozicije čeka vas dug i naporan put. Naime, svijet koji istražujete je velik i prepun zanimljivih ljudi i lokacija, pa vam se osim skupljanja Pokémona i borbe nude razne mini igre od kojih veliki broj nije bio dostupan u originalnim verzijama. U prijevodu: ako nikad niste igrali ni jednu Pokémon igru a želite odigrati onu koja nudi najviše, to su upravo HeartGold i SoulSilver. Sveukupno je u ovom nastavku serijala moguće skupiti čak 493 malena džepna čudovišta, pa ako ste strastveni skupljač, imate pred sobom vrlo velik zadatak - a čak i ako niste, put do zvanja najboljeg trenera vodi kroz mnoge Pokémon dvorane nastanjene vještima protivnicima. Da i ne spominjemo Tim Raketu koji će vas ometati na vašem pohodu.

VARLJIVA LAKOĆA OKRŠAJA

Riječ je o klasičnoj Pokémon RPG avanturi s nešto skupljanja, dosta istraživanja i mnogo borbe, a ako mislite da je to izazov za malu djecu, onda sasvim sigurno ne znate koliko



je teško pripremiti se za sukob s timom od šest Pokémona različitih sposobnosti i elementarnih afiniteta. Količina razmišljanja i kombiniranja potrebna za pobjedu u težim bitkama zaista je poprilična. Ako baš ništa ne znate, napredovat ćete polako, jer eksperimentiranjem ćete morati otkriti koji vam Pokémoni trebaju u kojoj situaciji, zatim ćete ih trebati izvežbati da steknu nove poteze i po mogućnosti evoluirati - a sve to traži vremena. No svijet u kojem to radite je simpatičan, a već spomenute dodatne aktivnosti (uzgajanje bobica, sportske aktivnosti, izrada Poke lopti) umanjit će monotoniju. Tu je i Pokewalker, vrlo zabavan dodatak igri, o kojem čitajte u obilježju okviru.

ZA POKEFANOVE

S tehničke strane, HeartGold i SoulSilver ne razlikuju se od igara Platinum, Pearl i Diamond, a ni zvukovi (posebno glasovi Pokémona koji su i dalje piskutavo iritantni) nisu se mnogo promijenili. Ipak, razlika je mnogo i da ih se nabroji, trebala bi barem jedna stranica - od činjenice da vas odabrani Pokémon može slijediti po mapi i usput skupljati tajne predmete do toga



da možete telefonom razgovarati s trenerima koje upoznate i dogovarati mečeve. Ukratko, čak i ako ste igrali Gold i Silver prije deset godina, HeartGold i SoulSilver vam možemo preporučiti, a ako niste a volite Pokémone, ovo je obvezna literatura. No ako o malenim džepnim kreaturama na temelju dosadašnjih igara imate loše mišljenje, ovdje nećete naći ništa što bi vam promijenilo stav.

Berislav Jozić



ŠETNJA S POKÉMONIMA

I SoulSilver i HeartGold dolaze u paketu sa zanimljivim dodatkom koji, istina, nije nužan za igranje, ali ga čini znatno zabavnijim. Malena plastična kugla koja sliči na Poke loptu zove se Pokewalker i pomoću infracrvene veze u nju je moguće prebaciti Pokémone koji zatim kreću u šetnju s vama. Osim iskustva za Pokémona koji je unutra, šetnja vam zarađuje i "watts" - valutu kojom kupujete šansu da pronađete neki specijalni predmet ili otključavate nove rute za šetnju. Pokewalker je

simpatična igračka kojom se možete bavljati neovisno o samoj igri a čak će vas učiniti željnim hodanja - jer da otključate sve njegove tajne, trebate prijeći oko 1600 km.

ŠETNJA I DRUŠTVO Pokewalkeri mogu komunicirati i međusobno čime oba korisnika dobivaju darove - a moguć je i besplatan download dodatnih staza za šetnju vaših digitalnih prijatelja



Pokémon HeartGold / SoulSilver

NINTENDO / NINTENDO

DOBRO	Iako poznato, sve je opet svježije i donosi užitak otkrivanja	GRAFIKA	3,5
		ZVUK	2
LOŠE	Ni grafika ni zvuk nisu ništa posebno	IGRIVOST	4,5
		TRAJNOST	5

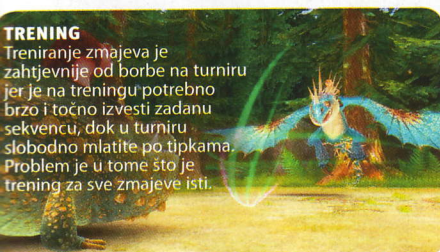
KONAČNO

Najkompletnija i sadržajem najbogatija Pokémon igra do sada

4,5



RPG? Skupljanje hrane, biljaka, minerala i korijenja bit će zabavno neko vrijeme, no onda prevrtanje kamenja, bacanje za kokošima i čupanje mrkve uz silno pritiskanje tipke **X** postaje naporno



TRENING
Treniranje zmajeva je zahtjevnije od borbe na turniru jer je na treningu potrebno brzo i točno izvesti zadanu sekvencu, dok u turniru slobodno mlatite po tipkama. Problem je u tome što je trening za sve zmajeve isti.



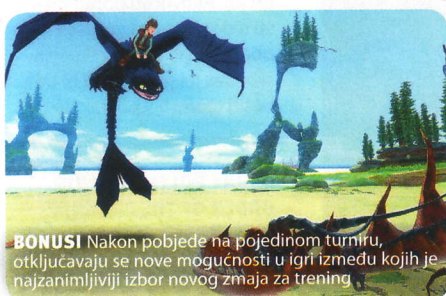
How To Train Your Dragon The Game

Ako već niste htjeli biti astronauti, sigurno ste barem jednom poželjeli imati svojega zmaja

ANR AKCIJSKA AVANTURA IGRAČI 1-2 GODINE 6+ IZLAZI U PRODAJI [HTTP://WWW.HOWTOTRAINYOURDRAGONGAME.COM/](http://www.howtotrainyourdragongame.com/)

Neposredno prije premijere novog Dreamworksova crtića, na tržište nam je stigla i uobičajena prateća igra, simpatično prezentirana avanturica koja ima ambiciju biti nešto više od igre koja se izdaje uz crtić, no u tome baš ne uspijeva kako bismo željeli i mi i autori. Ako ste dosad pogledali koji trailer na internetu, znate o čemu se u filmu radi, ako to već nije jasno iz naslova. Što se pak igre tiče, ona ne prati radnju filma nego djeluje kao nastavak. U igru ulazite izborom lika s kojim ćete igrati, no izbor Hickupa i Klinte igra može zainteresirati, starije ni 10 minuta

li Astrid ne utječe ni na koji način na radnju ili mogući završetak. Odmah nakon izbora glavnog lika počinjete s treningom zmaja, što predstavlja solidno razrađen dio igre. Nužno je voditi brigu o zmajevu zdravlju, prehrani, vjernosti, raspoloženju i odmoru nakon svakog treninga ili borbe. Kako bi se sve to fino uredilo, na raspolaganju vam je, za ovakvu igru, vrlo opsežan izbornik s mnoštvom mogućnosti koje nažalost djeluju kao šarena varalica; bogato, ali ubrzo postaje monotono. Važno je napomenuti da u igri možete trenirati



BONUS! Nakon pobjede na pojedinom turniru, otključavaju se nove mogućnosti u igri između kojih je najzanimljiviji izbor novog zmaja za trening

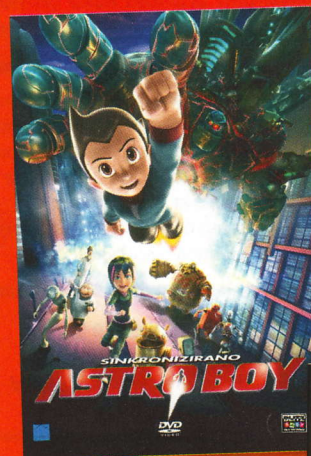
ukupno četiri zmaja, sudjelovati s istreniranim zmajem na turniru, skupljati sastojke kojima se regulira zmajevo stanje, skupljati recepte, opsežno editirati zmajev izgled, igrati challenge mod kad ga otključate i poigrati se s prijateljem u arkadnom modu koji je zapravo isto što i turnir. Zvuči bogato, no ustvari je mršavo, jer klincima je briga o zmaju prekomplikirana, editiranje zabavno na kratke staze, borba im je mrvicu preteška na kasnijim turnirima, a za arkadno igranje treba imati prijatelja s igrom, jer s tuđim zmajevima nije zanimljivo igrati, tako da je zapravo challenge mod jedini vrijedan posebnog osvrta. Otok Berk kao mjesto radnje filma prezentiran je privlačno, likovi su slika i prilika njihovih filmskih inačica, a glasovi su dovoljno blizu. Kontrole su jednostavne, kamera je dobra, a moguće ju je i korigirati. Igra svakako ima potencijal, ali su autori nažalost umjesto širine i dubine otišli samo u širinu.

Tomislav Tomašić

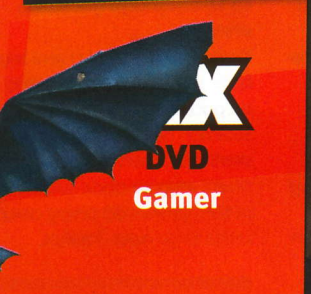
How To Train Your Dragon The Game		PS3 Wii DS iPhone X360	
ETRANGES LIBELLULES / ACTIVISION			
DOBR	Challenge, mogućnost razvoja i promjena zmajeva	GRAFIKA	3,5
		ZVUK	3
LOŠE	Prilično plitko u smislu igrivosti	IGRIVOST	2,5
		TRAJNOST	3
KONAČNO			3
Izgleda ambiciozno i ozbiljno, no fali supstancije za bolju ocjenu			

Osvoji vrijednu nagradu

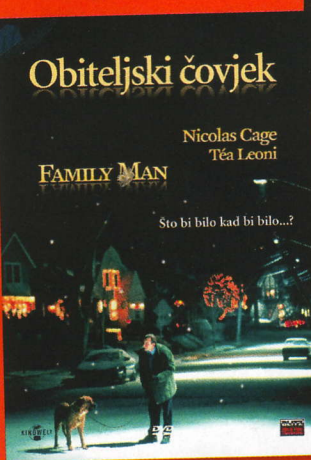
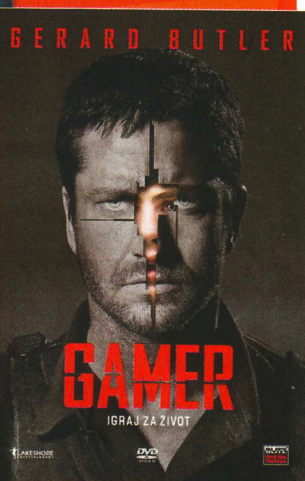
Dragi mladi gameri, ovog mjeseca sretnicima s točnim odgovorom darujemo:



1x
DVD
Astro Boy



1x
DVD
Gamer



Obiteljski čovjek

Nicolas Cage
Téa Leoni

Sto bi bilo kad bi bilo...?

1x
DVD
Obiteljski čovjek

KAKO? Dovoljno je točno odgovoriti na pitanje te kupon s odgovorom do **17. svibnja** poslati na našu adresu: **GamePlay, Vlaška 40, 10000 Zagreb!** Pričekajte do idućeg broja te potražite popis nagrađenih. Uz točan odgovor i malo sreće nagrada je vaša! **SRETNOST!**

U filmu Astro Boy glavnu ulogu ima istoimeni dječak koji je ustvari:

- a) supermrav
- b) robot
- c) pčelica

nagradno pitanje:

GAMEPLAY

IME I PREZIME

ADRESA

TELEFON

Spasilačka služba

Spasitelj : Krešimir Jozić

Ovaj mjesec na stranicama Baywatcha možete čitati uglavnom o problemima u starijim igrama. Ne znam i neću spekulirati jesu li nove igre lakše ili ih još niste toliko zaigrali da naiđete na probleme, ali znam da ih mi prolazimo munjevitom brzinom kako bismo se pripremili za sve situacije u kojima ćete se možda naći.

ASSASSIN'S CREED 2 - Čitatelj

"Mene jednostavno zanima moram li proći prvi dio, to jest znati priču iz prvog dijela, da bih znao što se događa u drugom i shvatio ga?"

Krešo: Iako bi ti pomoglo da odigraš prvi dio, i to ne samo zbog priče nego i zbog toga jer je to izvrsna igra, priča drugog dijela je shvatljiva i bez toga.

ASSASSIN'S CREED - Karlo

"U memory block 5 se penjem na istočni viewpoint u središnjem okrugu i dođem do drvene grede ali Altair se drži pored nje i nikako se ne želi popeti, a pritiskom tipke E se ne sinkronizira."

Krešo: To je jedna od boljki prvog dijela. Na nekim panoramskim pogledima nije dobro napravljen prijelaz na izbočinu ili, u ovom slučaju, gredu, te se Altair može popeti samo ako priđe na ispravan način. Probaj se malo udaljiti od nje te se popeti malo više ili možda spustiti malo

niže pa ponovo priđi. Naravno, trebao bi se prvo primiti za nju i visjeti s nje prije nego se popneš (u prijevodu, ako ti je s desne strane, idi na nju tipkom za desno dok ne budeš visio s nje te tek onda stisni gore).

DIGIMON WORLD DANA SQUAD - vjerni čitatelj

"Ne znam kako proći drugi otok. Kojim redoslijedom trebam otključavati krugove da se otključaju ljubičasta vrata?"

Krešo: Prvo dotakni crveni krug koji se nalazi naprijed i desno od početka (ne tamo gdje je Salamon nego desno nakon tog skretanja). Zatim dotakni drugi crveni krug pa onda ljubičasti i potom se vrati do prvog crvenog kruga te ga opet dotakni.

DRAGON AGE: ORIGINS - Demian

"Instalirao sam igru i normalno igrao. Onda sam napravio

DARK VOID (PC)

Otvorite DefaultInput.ini datoteku koja se nalazi u mapi igre pa nativePC\SkyGame\Config. Nadite sva mjesta gdje piše DebugBindings i to promijenite u Bindings. Snimate i pokrenite igru te sada možete aktivirati varanje pritiskom sljedećih tipki:
G – god mod
U – napunite municiju
X – samoubojstvo

pauzu i igrao neke druge igre. Kada sam opet nakon nekog vremena pokrenuo ovu igru gornji dio ekrana mi je treperio. Uklonio sam ju s diska ali sada mi se ne želi opet instalirati."

Krešo: Nažalost, nisi nam dao dovoljno podataka. Očito si nešto promijenio na računalu

od kada si je normalno igrao. Možda je riječ o instalaciji nekog novog drivera ili nečem sličnom. U svakom slučaju, uklonio si igru. Budući da nisi rekao ništa o tome zašto je ne možeš ponovo instalirati, stvarno ti ne možemo pomoći. Rješenje koje ti je netko predložio, formatiranje i ponovna instalacija Windowsa, sigurno bi

upalilo ako se ne radi o fizičkom oštećenju medija, ali s boljim uvidom u problem to bi se možda moglo i izbjeći.

FAR CRY 2 - Karlo

"Otipkam šifru za dodatne misije, pokupim neku kuvertu i onda Predecessor tape pa onda još jedan ali nikako da završi misija niti da se otvore nove. Kada i kako ih otvoriti?"

Krešo: Dodatne misije i jesu samo lokacije vrpca tvojeg prethodnika. Koliko vidim dobro si ih otključao i krenuo. Kupi sve vrpce i saznaj nešto o čovjeku koji je poslan prije tebe.

GRAND THEFT AUTO 4 - Belo

"Prošao sam 99,5% igre i želim onih preostalih 0,5%!"

Krešo: S obzirom na sve što si nabrojio da si prošao, sumnjamo da se preostalih 0,5 posto može skrivati u obavljanju svih slučajnih prolaznika jer moraš sve s njima obaviti do kraja (osim onih likova koji se ne broje). Aktivnosti poput biljara su ti dobre, a provjeri jesi li obavio i svih 50 jedinstvenih skokova jer jedan skok bi trebao nositi točno 0,5 posto.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX - čitatelj

"Napravio sam razne svinjarije

VENETICA (PC)

U mapi gdje vam je instalirana igra otvorite datoteku keybinds.ini te na dno dodajte sljedeći tekst:

KC_F1 = player:set(N("Health"), "1000")

KC_F2 = player:set(N("Mana"), "1000")

KC_F3 = player:set(N("DeathEnergy"), "1000")

KC_F4 = player:set(N("Money"), "1000000")

KC_F5 = player:set(N("LearningPoints"), "1000")

KC_F6 = player:set(N("AttributePoints"), "1000")

Snimate i pokrenite igru te ćete sada moći pritiskom na funkcijske tipke moći aktivirati varanje.

F1 – 1000 zdravlja

F2 – 1000 mane

F3 – 1000 energije smrti

F4 – Milijun novca

F5 – 1000 bodova za učenje

F6 – 1000 bodova za attribute

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



DARKSIDERS: WRATH OF WAR (PS3, X360)

Pauzirajte igru, idite u opcije te pod **ENTER CODE** upišite **The Hollow Lord**. Tom šifrom ćete otključati oružje The Harvester.

problem je u igri (tražite patch) ili vašoj konfiguraciji.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN - čitatelj

"Nalazim se na drugoj misiji i imam problem. Naime, pobio sam sve stražare i sada mi govore da moram naći neki ključ, a ja ne znam gdje."

Krešo: Na ovoj misiji su dva ključa, jedan od auta, a jedan od zatvora. Oba se nalaze na tijelima ljudi koje si već, kako i sam kažeš, ubio. Tebi je potreban onaj od zatvora, a taj se nalazi na donovu tijelu.

RESIDENT EVIL 5 - MadMax

"Imam Resident Evil u kojemu je jezik japanski pa kako to mogu promijeniti?"

Krešo: Znači da si nabavio japansku verziju igre. Razlika sama po sebi ne bi smjela biti primjetna. Čak i u japanskoj verziji likovi bi trebali pričati na engleskom, dok su titlovi na japanskom. Promijeniti ih možeš jedino tako da nabaviš englesku verziju igre.

VENETICA - Prime

"Zapeo sam kada moram pronaći ključ Casmirovog dućana. Sredim jednog neprijatelja ali drugi pobjegne s ključem i nigdje ga ne mogu naći."

Krešo: Nažalost, radi se o poznatoj pogrešci u igri - jednoj od mnogih. Moraš učitati prijašnju poziciju i probati ponovo. Također, ako igraš na računalu, postoji patch koji će popraviti neke pogreške, a među njima i ovu.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION - čitatelj

"Da li je moguće igrati kao Jinpachi? Jer pročitao sam na internetu da je moguće. I ne znam kako prijeći Tekken Dojo."

Krešo: Ako igraš na PS3, onda ga otključaš tako da pobijediš arcade battle. Ako ne igraš na PS3, jedini način je pomoću datoteka za varanje, a više o tome možeš pročitati na internetu. Što se tiče Tekken dojo moda, ne znam što ne shvaćaš. Boriš se u jednom doju i što više protivnika pobijediš, to ti je viši rang. Kada si broj 1 u jednom doju, možeš ući u drugi.

POKEMON PLATINUM - dsi, Anicio

"Gdje naći pokemone broj 46, 72, 138, 152 i 170?"

Krešo: Redom: Route 214, Hearthome Gym, Route 222,

susret u Old Chateau, Route 217.

"Što da radim na fight area? Pobijedio sam svakoga na battle frontier i što dalje?"

Krešo: Prvi put kada dođeš na fight area, samo pobijedi dvojicu koji su kod vrata i preporučujemo da nastaviš dalje s pričom jer su ti pokemoni vjerojatno preslabi za battle frontier. Ako s izjavom da si ih sve pobijedio misliš da si prošao već sve dijelove battle frontier (tower, factory, arcade, castle i hall), onda dalje nema ništa. Battle frontier je općenito samo dio u kojemu možeš prolaziti borbe i dobiti što više BP-a kojima možeš kupiti posebne predmete.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME - Dario

"Nalazim se na nivou Hourglass. Nakon što pričam s onom ženskom nje nema i onda dođem u sobu s kipom i puno vrata. Čujem njen glas ali ne znam kuda trebam ići jer kada uđem kroz jedna vrata vrata me na isto mjesto."

Krešo: Ako to želiš sam riješiti, jednostavno idi od vrata do vrata i pažljivo slušaj. Uvijek idi kroz ona vrata iza kojih čuješ kapanje vode. Ako želiš brže, onda dodijeli svakim vratima jedan broj. Ignoriraj ulazna vrata, a broji od njih u smjeru kazaljke na satu svih 7 preostalih vrata. U tom slučaju moraš ići kroz vrata broj 4, 7, 3 pa 1. Sada ćeš biti na sljedećem

katu gdje ima malo više vrata, no postupi jednako pa idi kroz 4, 9, 5. Ipak, napomenuo bih da je ovo pitanje dosta često te se nadam da će potencijalni budući zainteresirani za ovaj problem prolistati stare brojeve.

MARIO KART WII - Sven

"Kako otključati Toadette te likove u srednjoj kategoriji?"

Krešo: Postavi vremenski rekord na 32 različite staze da bi otključao Toadette. Za likove koji se mogu otključati u srednjoj klasi trebaš: Daisy - osvoji special cup na 150cc, Birdo - postavi vremenski rekord na 16 različitih staza, pobijedi 100cc retro s barem jednom zvijezdom, Diddy Kong - osvoji Lightning cup na 50cc.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - Branimir

"Puno sam igrao igru no najednput mi se počela nasumično zamrzavati u igri ali i u izborniku. To traje nekoliko sekundi. Ažurirao sam drivere i ugasio sve nepotrebne detalje ali i dalje postoji problem."

Krešo: To je uistinu poznati problem. Trebaš blokirati promet na TCP portovima (zapravo samo dolazeći promet, ali možeš i odlazeći). Ako imaš Windows 7, postavi to pravilo u njegovu firewallu, a ako imaš druge Windowse, postavi neki firewall kojim ćeš blokirati TCP promet.

ČUDNI PROBLEMI - čitatelj

Primili smo nekoliko čudnih problema koji se uglavnom odnose na izlaženje iz igre, pogrešku pri instalaciji ili pak resetiranje kompjutera usred igre. Zajedničko obilježje svih tih problema jest da ništa nije detaljno opisano nego je samo izrečen problem.

Imajte na umu da kod računala postoji pregršt stvari koje mogu biti uzrokom problema. Čak i s detaljnim opisom teško ćemo postaviti jednu preciznu dijagnozu, a bez njega nema ni pokušaja. Stoga vas molimo da ubuduće detaljnije opišete problem kao i situaciju s operativnim sustavom i konfiguracijom vašeg računala. Ako ništa drugo, ima jedno zlatno pravilo - igra mora raditi na čistoj i novoj instalaciji s najnovijim driverima, ako ne,



MASS EFFECT 2 (PC)

Otvorite datoteku coalesced.ini koja se nalazi u mapi igre pa BioGame\Config\PC\Cooked.

Nadite i promijenite sljedeće redove teksta:

- AmmoPerShot=1 promijenite u AmmoPerShot=0 za pucanje bez punjenja oružja;
- blnfiniteAmmo=true promijenite u blnfiniteAmmo=false za neograničenu municiju (više puta se ovaj red teksta spominje pa promijenite sve da bi funkcioniralo varanje);
- Health=1500 promijenite u Health=9500 da biste imali više zdravlja.

Hardware

Priredio : Goran Maravić

Najatraktivniji hardver u okolini



HP Mini 210

Malen, ali funkcionalan

Netbook računala su u zadnjih godinu dana postala vrlo brojna i zastupljena klasa. Zbog svoje vrlo niske cijene odmah su pronašla svoju publiku. Netbook računala svoju nisku cijenu postižu malim dimenzijama i malom snagom koja je još uvijek više nego dovoljna za surfanje internetom i komunikaciju, što je većina zadaća prijenosnih računala.

HP-ov najnoviji konj za utrku Mini 210 će zbog iznimno upotrebljive tipkovnice poslužiti i za obavljanje kakvog jednostavnijeg uredskog posla. Odmah smo naveli i najbolji dio tog prijenosnika, njegovu tipkovnicu. Specifikacije su mu iste kao i kod konkurencije,

Atom procesor, gigabajt memorije i disk od 160 GB. Neobičnost je nešto veća baterija koja računalo na stolu naginje ka korisniku, što je praktično, ali izbočina ometa spremanje u manje torbe. Pohvalit ćemo i osjetljivost i preciznost touchpada koji nema zasebne tipke nego samo označenu površinu koju treba pritisnuti. S druge strane, finiš kućišta nije najsretnije riješen jer na njemu ostaje doslovno svaki dodir prstom. Nije nam se sviđalo ni kako je baterija učvršćena na računalo, nemoguće ju je fiksirati i konstantno se klima. Mini 210 je unatoč svojim manama natprosječno kvalitetan netbook.

	
PROCESSOR: INTEL ATOM 1,66	
EKARAN: 10,1"	
MEMORIJA: 1 GB DDR2 (podržava do 2 GB)	
HDD: 160 GB	
TRAJANJE BATERIJE: 3 SATA	
CIJENA: 2500 KN	
DOBRO	Kvaliteta tipkovnice, touchpad, cijena
LOŠE	Trajanje, dimenzije i učvršćenost baterije
GP KAŽE	
Dobar izbor za one koji trebaju netbook na kojem će puno tipkati	



D-Link DNS-343

Podaci za cijelu mrežu

ZAHTJEVI KUĆNIH korisnika za prostorom za pohranu rastu iz dana u dan, a podaci koje spremamo su sve više jedinstveni. Točnije radi se o podacima koje smo sami kreirali i u slučaju gubljenja su nenadoknadivi. Tu prije svega mislimo na fotografije i videozapise samih korisnika. Gubitak takvih uspomena je nenadoknativ. Zbog toga treba raditi redovite sigurnosne kopije takvih sadržaja. Jedan od praktičnijih načina za sigurnosno kopiranje je NAS (Network Attached Storage), uređaj koji se spaja na mrežu i dostupan je svim računalima na toj mreži - uz mogućnost ograničavanja pristupa. D-Linkov novi model DNS serija omogućava instalaciju čak četiriju tvrdih diskova. Ako se NAS koristi za sigurnosno kopiranje, tada bi bilo pametno diskove složiti u zrcalnu konfiguraciju gdje bi raspoloživa bila tek polovina kapaciteta diskova jer bi se svi podaci zapisivali dvostruko - na dva diska. Ako će NAS poslužiti kao server za multimedijske datoteke, pri čemu je jedino važno da one budu raspoložive svima na mreži cijelo vrijeme, tada se mogu koristiti diskovi u cijelosti. Ovaj NAS će biti prikladniji za sigurnosno kopiranje jer njegova propusnost podataka nije dovoljno velika da opslužuje više računala na mreži dovoljno

velikom brzinom za reprodukciju zahtjevnih sadržaja u realnom vremenu. Brzina protoka podataka iznosi oko 12 megabajta u sekundi, što je više prilagođeno kućnim korisnicima nego poslovnim namjenama.



SUČELJE: ETHERNET, USB, SATA	
BROJ DISKOVA: 4	
PRINT SERVER: USB	
CIJENA: 5300 KN	
DOBRO	Prima četiri diska, USB print server
LOŠE	Brzina prijenosa podataka u odnosu na cijenu
GP KAŽE	
NAS za manje urede i zahtjevnije kućne korisnike	

Western Digital My Passport Essential 320 GB

Još manji i praktičniji

D-ova nova serija prijenosnih 2.5-inčnih diskova je još manjih dimenzija od prijašnjih proizvoda te namjene. Kvaliteta izrade je ista kao i prije. Kućište je plastično s umiranim rubom, što daje osjećaj sigurnosti da će disk ostati čitav ako slučajno padne. Najveća novost jest

promjena sučelja. Umjesto mini USB standarda novi diskovi se spajaju mikro USB konektorom. Primijetili smo da gumena obloga diska donekle smeta da konektor sjedne kako treba u disk, što je i jedina zamjerka tom super tihom disku više nego zadovoljavajuće brzine.



SUČELJE: USB 2.0
KAPACITET: 320 GB
MASA: 0,2 KG
DIMENZIJE: 110 X 80 X 15 MM
CIJENA: 580 KN

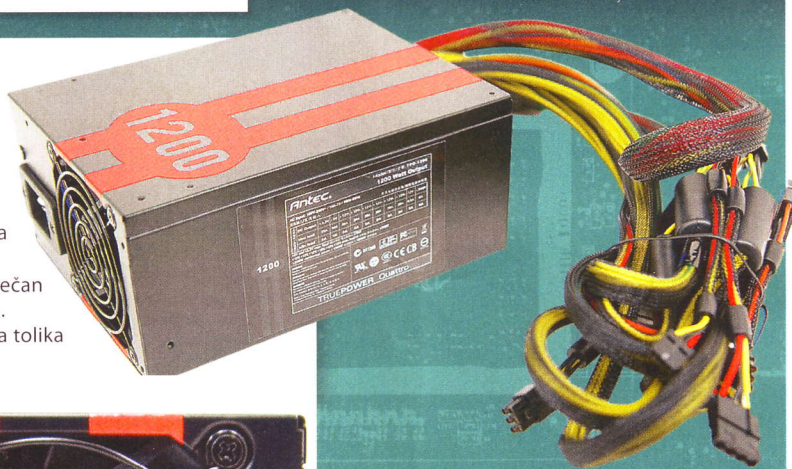
LOŠE
Tihi rad, ne traži dodatno napajanje nikad, dizajn
Kabel u mikro USB konektor na disku ne sjeda idealno

GP KAŽE
Odličan izbor za prijenos veće količine podataka

Antec TruePower Quattro 1200 W

Jak, pa čak i prejak

ANTEC MISLI I NA one koji vole ekstremno popuniti svoje računalo te u svojoj ponudi ima napajanje snage 1200 vata. Napajanje ove snage bi se bez problema trebalo nositi i s konfiguracijama koje se sastoje od četiri grafičke kartice i desetak diskova. Vjerujemo da jedan prosječan korisnik nema potrebe za tolikom snagom. Našim najjačim konfiguracijama nije nužno tolika snaga, ali je lijepo imati rezervu.

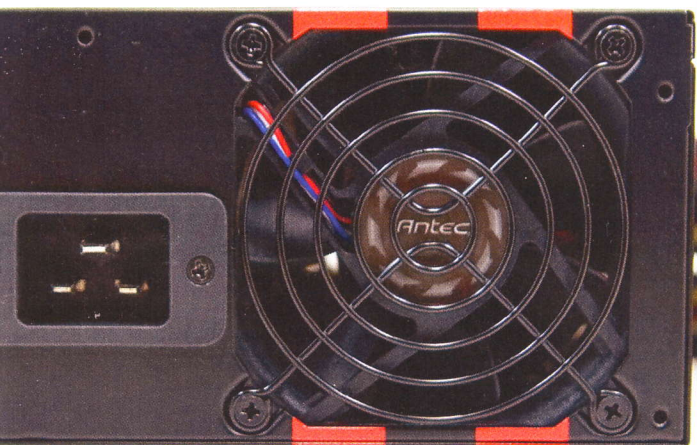


SNAGA: 1200 W
BROJ KONEKTORA: 1X24 PIN, 1X8 PIN, 4X6 + 2 PIN, 4X6 PIN, 11 X SATA, 9 X MOLEX, 2 X FLOPPY, 1X4 + 4 PIN
CIJENA: OKO 2000 KN

LOŠE
Snaga, broj konektora

Cijena

GP KAŽE
Napajanje za najzahtjevnije



GP KONFIGURACIJE MJESECA



Svaki mjesec GamePlay bira najbolju i najisplativiju konfiguraciju računala.

GP top



Asus Rampage II Extreme - 2800 kn
Intel i7 980 Extreme - 8000 kn
Sapphire Radeon HD5970 2 GB - 4400 kn
Corsair Dominator GT 6GB 1600 MHz DDR 3 (3x2) - 2500 kn
Pioneer Blu-ray BDR-205 - 1600 kn
HDD Intel X25 SSD 160 GB - 3300 kn
WD Caviar Black 2 TB - 2200 kn
Antec True Power 750 W - 1100 kn
Lian Li PC-9 - 1300 kn

= 27.200 kn

GP optimal



Gigabyte M790X-UD3P - 765 kn
AMD Phenom II X2 555 - 750 kn
Corsair 2 x 2048 DDR3 - 780 kn
Sapphire Radeon 5770 1024 MB - 1200 kn
Seagate 1000GB - 660 kn
DVD snimač LG GH22NS - 160 kn
Antec Sonata III (napajanje 500W) - 1100 kn

= 5415 kn

NVIDIA Kartice zasnovane na čipu Fermi vratile su Nvidiju u utrku za proizvođača najbolje grafičke kartice

I Nvidia svog DirectX 11 konja za utrku ima

NOVA GENERACIJA grafičkih kartica iz Nvidije

Nvidia je svoje fanove držala na tankom ledu zadnjih šest mjeseci koliko im je AMD mahao pred nosom svojim DirectX 11 grafičkim karticama, no napokon je obećanje održano i grafičke kartice bazirane na čipu kodnog imena Fermi su ugledale svjetla LED dioda ugrađenih u ventilatore računalnih kućišta

PIŠE: **Goran Maravić**

PODSJETIMO DA JE MICROSOFT ovaj put surađivao s AMD-om na izradi DirectX 11 API-ja pa je taj proizvođač nešto spremnije dočekao nove Windowse. U slučaju Windowsa 7 bilo je manje pametno kasniti s implementacijom DX 11 API-ja nego što je to bilo s Vistom, kada je ATI zauzeo časno drugo mjesto. Naime,

10 nisu izgledale značajno bolje od starijih DX9 igara.

Potpuno je suprotna priča s Windowsima 7. Korisnici su bili gladni novih tehnologija koje im je Vista pokazala, ali ih nije izvršavala kako treba. Windows 7 je ispravio Vistine propuste i time si priskrbio da ga korisnici brzo

broju i kratkom roku dobile podršku za DX11, a jedini proizvođač hardvera koji im je to mogao omogućiti bio je AMD.

Nvidia je za to vrijeme prodavala treću reciklažu jednog te istog grafičkog čipa koji je bio kvalitetan, ali je nakon toliko vremena i smjene generacije DirectX API-ja doista pokazivao umor. Prvotne najave su velikog proizvođača grafičkih čipova trebale smjestiti za pete AMD-u, ali to se nije dogodilo. Nizale su se odgode sve do proljeća 2010. godine.

NAPOKON FERMI

Prema prvim testovima probnih kartica čini se da je Nvidia uspjela napraviti dobar posao. Za sada su najavljene dvije grafičke kartice i obje spadaju u

FERMI

NVIDIA JE NOVOM grafičkom čipu nadjenula kodno ime Fermi prema talijanskom fizičaru Enricu Fermiju, izumitelju nuklearnog reaktora. Vjerujemo da se tim imenom ciljalo na snagu koju će proizvoditi novi GPU, a ona u ovom trenutku doista jest velika.

GeForce GTX 480 je najsnažnija grafička kartica s jednim GPU-om na tržištu

Vista je bila nezrela tehnologija i kao takvu ju je tržište prepoznalo. Razvojni timovi nisu puno polagali u implementaciju novog API-ja u igre jer je većina korisnika ostala na starim Windowsima XP koji nisu mogli primiti DirectX 10. One igre koje su bile kompatibilne s DirectX-om

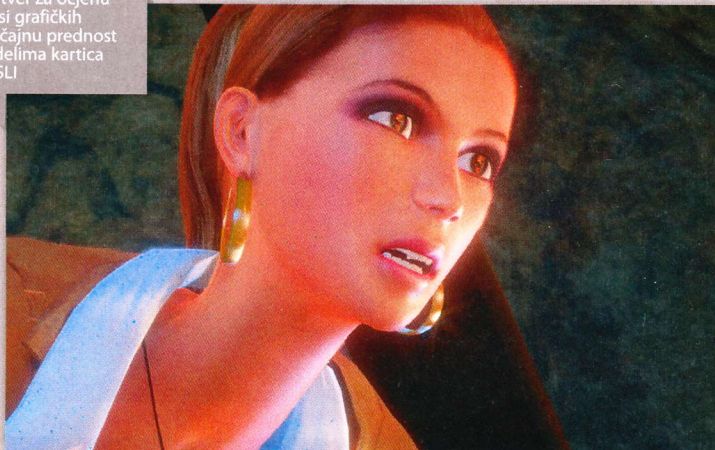
usvoje. Vidjevši kako brzo je prihvaćen novi operativni sustav, i industrija igara se prilagodila novom DirectX API-ju koji je došao s njime. Igre su u velikom

3D MARK VANTAGE

Poznati softver za ocjenu performansi grafičkih kartica značajnu prednost je dao modelima kartica Crossfire i SLI

SPECIFIKACIJA NOVOG GPU-A

NOVI GRAFIČKI PROCESOR proizveden je u proizvodnom procesu od 40 nm, isto kao i njegova konkurencija DirectX 11 iz AMD-a. Čip broji više od 3 milijarde tranzistora. Takt jezgre je 700 MHz, a GDDR5 grafička memorija kuca na 1400 MHz. Novom generacijom je postavljen i novi standard u količini memorije vezane uz jedan GPU, na modelu 480 to je 1,5 gigabajta radne memorije.



sam vrh ponude. Radi se o modelima GeForce GTX 480 i GTX 470, s time da je veliko zanimanje izazvao GTX 480 kao apsolutno najjači model. Nvidia je kao i u prošlosti pokušala koncentrirati snagu u jednom čipu, koliko koštalo da koštalo. I ovaj put su uspjeli u namjeri. Model 480 GTX je standardna grafička kartica s jednim GPU-om opremljenim s 1,5 gigabajta radne memorije, uvijek će to biti GDDR5 memorija.

Kao takva, grafička kartica se bez problema nosi sa starijim modelima istog proizvođača, čak štoviše prisutan je napredak u performansama od barem 30-ak posto. Nemoguće je definirati egzaktni broj zato što performanse nisu jednake u svim igrama. Ako se u igrama uključuju napredne opcije poput anti-aliasinga ili se radi o iznimno visokim rezolucijama, tada je razlika u performansama još veća.

Kupcima grafičkih kartica bit će dosta važno da GTX 480 u gotovo

GEFORCE 470 U odnosu na model 480 ova kartica ima niži radni takt i manje radne memorije

TOP MODEL Trenutačno se radi o Nvidijinu top modelu. Ako će se ići na nešto jače, unutar generacije očekujemo spajanje dviju kartica u jednu



GEFORCE GTX 470

SLABII MODEL GTX 470 tek smo spomenuli. Razlog tome je činjenica da se radi o gotovo identičnom proizvodu samo nižeg radnog takta i opremljenom s manje radne memorije. Takt GPU-a na modelu 470 je 607 MHz, a memorije 1215 MHz. Količina ugrađene memorije je 1,25 gigabajta. S padom performansi dolazi i niža cijena. Nvidia preporučuje cijenu od 349 američkih dolara za model 470, a 499 američkih dolara za model 480.

DIMENZIJE GeForce GTX 480 nešto je kraći od svog prethodnika

temperaturama treba dobro paziti da se izbjegne diranje grafičke kartice ako je kućiste otvoreno. U zatvorenim kućistima će možebitni vlasnici nove Nvidijine kartice morati osigurati kvalitetno provjetranje radi adekvatnog hlađenja.

Pozitivno je što je cijeli paket u kojem se nalazi GTX 480 nešto manji od top modela iz AMD-a ili starijih Nvidijinih kartica, prije svega je kraći, što ne treba zanemariti kada se osigurava dobro hlađenje.

Kao što smo napomenuli, uz visoke temperature ide i viša razina buke.

Na referentnim Nvidijinih karticama to i jest slučaj, no razni proizvođači će iskušavati razne sustave hlađenja i povesti posebnu brigu o razini buke pa očekujemo da će komercijalni modeli ove grafičke kartice biti značajno tiši, a možda će biti i efikasnije hlađeni.

Zaključit ćemo da Nvidia sa svojim proizvodom nije nimalo razočarala svoje štovatelje i oni koji su se uspjeli strpjeti da ne kupe neki Radeon u zadnjih šest mjeseci sada će napokon doći na svoje. GeForce GTX 480 pravi je nastavak Nvidijine loze. **GP**

svakom sučeljavanju pokazuje bolje performanse od najjače AMD-ove grafičke kartice s jednim GPU-om (Radeon 5870). Situacija se bitno mijenja kada se GTX 480 sučeljava s Radeonom 5970 koji se zapravo sastoji od dvije grafičke kartice u Crossfire vezi, ali objedinjene u jedan paket koji se spaja na jedan PCI-e slot. Dupli Radeon se u mnogim igrama pokazao kao prevelik zalogaj za GTX 480, što je i normalno. Vjerujemo da će i Nvidia u neko dogledno vrijeme lansirati

Porast performansi u odnosu na prošlu generaciju Nvidijinih proizvoda je u prosjeku veći od 30 posto

grafičku karticu sličnog koncepta, no nismo sigurni da će ona biti baš dvostruko bolja od kartice GTX 480.

VISOKA TEMPERATURA

Visoke performanse novoga grafičkog čipa dolaze uz određenu cijenu. Ta cijena je vrlo visoka potrošnja energije, a uz to ide i povećano zagrijavanje te nužno i povećana buka u radu zbog nužnosti efikasnog hlađenja cijelog sustava.

Konfiguracija s GeForce 480 GTX grafičkom karticom zahtijeva više od 100 vati snage više nego što je treba konfiguracija s Radeon 5870 grafičkom

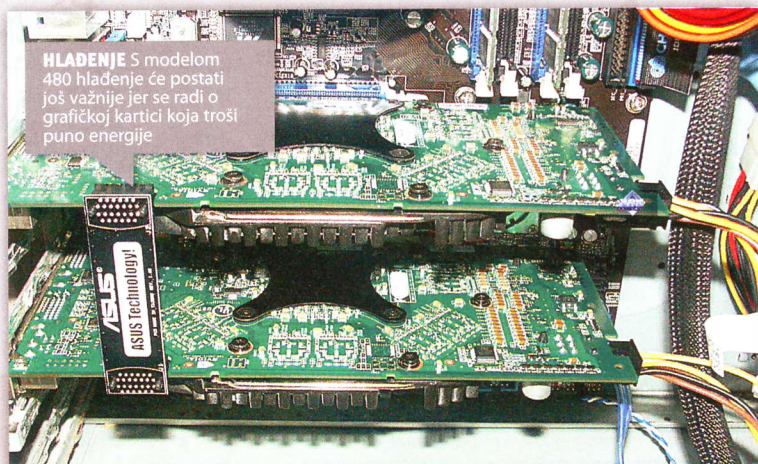
karticom. Iznenadujuće je da će 480 GTX progutati više energije i od duplog Radeona 5970. Podsjetimo da je i stariji Nvidijin model GTX 295 koji je koncipiran poput Radeona 5970 bio veliki potrošač energije. U usporedbi s novijom grafičkom karticom GTX 480 se pokazao ipak malo štedljivijim od modela GTX 295.

Visoka potrošnja energije znači i visoke temperature rada. Konkretno u slučaju modela GTX 480 radi se o radnim temperaturama višim od 90 Celzijevih stupnjeva. Pri takvim radnim

TESTOVI GeForce GTX 480 značajno je brži od prošle Nvidijine serije grafičkih kartica



HLADNJE S modelom 480 hlađenje će postati još važnije jer se radi o grafičkoj kartici koja troši puno energije



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 **Timbaland feat. Katty Pery**
If We Ever Meet Again
- 2 **Rihanna**
Rude Boy
- 3 **Lady Gaga feat. Beyonce**
Telephone
- 4 **Avril Lavigne**
Alice
- 5 **David Guetta feat. Kid Cudi**
Memories
- 6 **Gramophonedzie**
Why Don't You
- 7 **Robbie Williams**
Morning Sun
- 8 **Gorillaz**
Stylo
- 9 **Shakira**
Gypsy
- 10 **Goldfrapp**
Rocket

Izvor: T-Mobile SMS - Airplay Radio Chart

Josh Rouse El Turista

(Bedroom Classics)

KAKVA JE TO SJAJNA Nashvillska (ne, nije country) karijera trebala biti! Ali obećavajući Josh Rouse zaljubio se u Španjolku, odselio u Španju i tamo napravio nekoliko zgodnih albuma. Najnovijeg, El Turista bilo bi nepošteno uspoređivati s Paul Simonovim

Gracelandom ili Rhythm Of The Saints, ali ima neki kozmopolitski duh koji se odlično uklapa s Rouseovom filozofijom. Malo na engleskom, malo na portugalskom ili španjolskom i Josh Rouse opet ima pogođenu pop ploču napravljenu za guštanje.

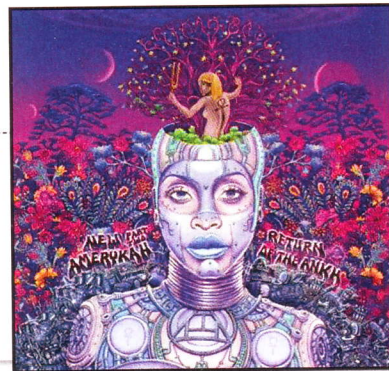


Erykah Badu New Amerykah Part Two

(Universal)

ERYKAH BADU U NOVOM spotu šeta po rodnom Dallasu, avenijom na kojoj je stradao Kennedy, pjeva i lagano se skida, sve dok se ne skine do gola i padne kao pokošena metkom. Dembeli prolaznici sa šiltericama gledaju i ništa im nije jasno, a Amerika je zgrožena. Što

znači da gospođa ima novi album. Koji nam se još više sviđa od hvaljenog prethodnika jer ima mnogo više organskih instrumenata, mekaniji je s manje političkih poruka te je stvoren za slušanje u svako doba. Erykah? Ne gledajte, slušajte. Njoj ne trebaju spotovi.



Drive-By Truckers The Big To-Do

(PIAS)

MMMM, JOŠ JEDAN kandidat za hit mjeseca, Drive-By Truckers i nakon 13 godina te 10 albuma volimo sve više. Iz najmanje dva razloga- ostali su jedan od rijetkih rock bendova koji piče sami za sebe i nije ih briga za mainsream mjuz, odn. jedino tako i znaju. I koliko god nepoznati, još uvijek su jedan

od najameričkijih bendova, što se sve lijepo čuje na novom albumu. Ne znaš što je bolje, Hoodove stvari ili one ostatka benda, budući da uvijek demokratski sudjeluju. Veliki rock album, prvi rockerskiji nakon Southern Rock Opere pokazuje i zašto vrijedi imati tri dobra gitarista u bendu. Eh, da ih je više...



Johnny Cash

American VI: Ain't No Grave

(Lost Highway)



IAKO JE POSTHUMNA izdavačka ostavština mnogih (2Pac, Hendrix...) veća od njegove, posljednje i nadaleko hvaljene Cashove snimke s Rickom Rubinom imaju najveću vrijednost i težinu. Šesti dio ove suradnje znakovitog naslova Ain't No Grave na prvi pogled izazivaju jezu, pogotovo s naslovnom stvari u kojoj Cash pjeva klasik "Nema tog groba koji bi zadržao moje tijelo". No slušanjem cijelog albuma stvara se potpuno drugačiji dojam i shvaća smisao poruke koja, srećom, nikako nije upakirana kao i ostali

posthumni produkti za izvlačenje love i sentimenta. Na ovim snimkama čuje se da Cash zna što ga čeka ali radi toga uopće nije tužan ili patetičan. Na svim stvarima osjeća se neka nehajnost i veselje koje mogu imati samo starci ili djeca prije nego što ih počnu tupiti u školama. Ima pravo Johnny Cash: nema tog groba koji bi ga spriječio da nas iznova iznenadi, kakva god imali vjerovanja u zagrobni život.

Ferraby Lionheart The Jack Of Hearts

Editor's Choice

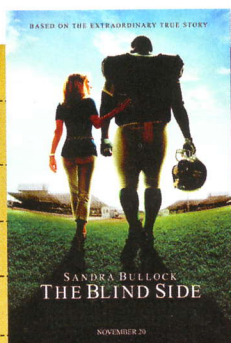
(Lights And Buttons)

ETO DOKLE JE TO došlo: i nakon odličnog, hvaljenog i najtoplije preporučljivog Catch The Brass Ring, Ferraby Lionheart je toliko nepoznat da se do njegovih albuma teško dolazi i preko neta. Ali usprkos ignorancije većih izdavačkih kuća, na svom sajtu Ferraby prodaje svoj album za pišljivih 10\$ plus 3 na poštarinu, i potpisanog ga šalje na kućnu adresu. Budućnost slušanja mjuze? Ferrabya ne brine previše, on je još uvijek raspjevan i rasviran, a i The Jack Of Hearts zvuči kao da ste za rođendan dobili filigransku kutijicu s balerinom na otvaranje. Pravi mali draguljić! Najjednostavniji vintage zvuk uz puno iskrenosti za let po oblacima, od Ferrabya ćemo se još sa zadovoljstvom naručivati.



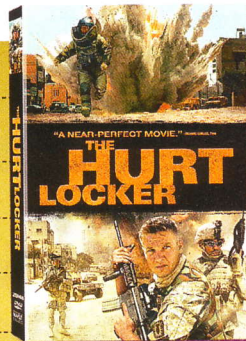
SAD

- 1 The Blind Side
- 2 Sherlock Holmes
- 3 Twilight Saga: New Moon
- 4 Alvin and the Chipmunks 2
- 5 Crazy Heart



EUROPA

- 1 The Hurt Locker
- 2 Alvin and the Chipmunks 2
- 3 Up
- 4 2012
- 5 Harry Potter 6



FILMSKA top 5 lista

S. Darko

2009., ZF, gl. uloge: Daveigh Chase, Briana Evigan, Ed Westwick, redatelj: Chris Fisher

DVD IZDANJA FILMOVA više gotovo uopće i ne izlaze za videoteke, nego se isključivo kupuju, a dodatno je zanimljivo što je nastavak kulturnog Donnie Darka izišao isključivo za videotržište, bez ikakve namjere da ide u kina. Razlog je vjerojatno puna svjesnost producenata kako S. Darko nema nikakve šanse ponoviti uspjeh prethodnika, pa se uopće nisu željeli zamarati trošenjem novca za kinodistribuciju. Potez je više-manje očekivan, jer S. Darko ni po čemu ne doseže sve ono čime je Donnie još 2001. zaradio status kulturnog klasika



žanra i šire, no ostaje činjenica kako se u poplavi grozomornih filmova ipak izdvaja elementarnim dozama zabave za ljubitelje žanra. Ako ste voljeli original, pogledajte, ali ne očekujte previše. Kada ne očekujete previše, ne možete se ni razočarati, zar ne?



KINO premijera

Iron Man 2

2010., akcijski SF, gl. uloge: Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, M. Rourke, redatelj: Jon Favreau

A PRAVI FILM o superjunaku je nastavak sada već kulturnog Iron Mana, uz serijal X-Men svakako ponajbolji film o superjunaku dosad. Genijalni Robert Downey Jr. u ovoj će avanturi ukrstiti energetske srce s poludjelim Mickeyjem Rourkeom, uz spektakl koji jednostavno ne smijete propustiti. Da biste dobili ideju o tome što vas očekuje kada film od kraja travnja dođe u kina, obavezno pogledajte sve raspoložive trailere - pa ćete odmah shvatiti otkuda dolazi naš optimizam. Iron Man 2 slijedi prokušanu formulu



gdje je sve iz prvog filma potencirano na desetu, uključujući akciju, efekte i suludu režiju koju i dalje potpisuje Jon Favreau. Druga preporuka mjeseca, pa pazite kako trošite džeparac.



Kick Ass

2010., komedija, gl. uloge: Mark Strong, Nicolas Cage, Chloe Moretz, redatelj: Matthew Vaughn



UZ VEĆINU KOMEDIJA sezone, Kick Ass se možda prometne u najbolji film s Nicolasom Cageom svih vremena i prvi za koji nećemo zamišljati da u njemu umjesto njega glumi Steven Seagal. Radnja je posve suluda - srednjoškolac Dave pod utjecajem stripova zabrije da će postati superheroj, a nakon što mediji promoviraju njegov trash-pokušaj postajanja superherojem Dave počinje okupljati istomišljenike.

U njegovu borbu protiv nepravde i zločina uključuje se i mlada Hit Girl sa svojim ocem Big Daddyjem, kojeg je briljantno utjelovio Cage. Trojci se priključuje i Red Mist, a svi zajedno doći će u priliku obračunati se s lokalnim mafijašem i dokazati kako je za supereroje od supermoći presudnije supersrce. Naša preporuka mjeseca, svojim posjetom kinu obavezno pridonosite pozitivnoj bilanci kreditne sposobnosti vlasnika multipleksa.



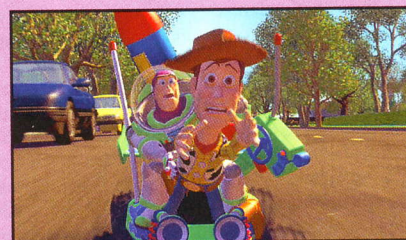
Toy Story 2 3D

2010., animirani, glasovi: K. Mikić, R. Zidarić, P. Meničanin, redatelji: John Lasseter, Ash Brannon



iz 1999. - dobro vam se čini, osim što desetljeće kasnije dolazi u 3D inačici kako bi vam dodatno uzeo lovicu i pripremio vas za treći dio filma najavljen za svibanj. Komercijalno posve opravdan potez za koji će svatko odlučiti da li mu vrijedi potencijalnu cijenu karte, uz napomenu kako su Amerikanci ipak imali više sreće - kod njih su u "3D paketu" prikazivani i prvi i drugi dio kao gotovo četverosatna projekcija. Hrvatska nabsinkronizacija se podrazumijeva, pa ako ste slučajno propustili TS2, evo vam 3D prilike da nadoknadite gradivo.

NA ISTI DAN KADA dolazi Iron Man 2, stiže i nastavak Priče o igračkama, posve očekivano u 3D tehnologiji za sve one sretnike koji u RH žive u gradovima gdje su 3D kina stvarnost. Ako vam se čini da ste prošli kroz potprostorno-vremensku vakuolu - jer Toy Story 2 je film





Powered by:

EUROTRADE

ODGOVARA:

Liječnički konzilij GP klinike časti vas NELEKTORIRANIM pismima

Pism@

... čitatelja i onih koji nas
čitaju od prvog broja



Ohoho, za pisma će se opet isplatiti potruditi, jer imamo i novog sponzora, Eurotrade, koji se ovoga mjeseca isprsi s pravim i hvaljenim Verbatim gamerskim mišonjom. Znači li to da će iz pisama nestati pitanja koji je bolji i odgovorite mi na mail, samo meni, jer ja jedini imam mail? Nekako sumnjamo. Pa zato pozdravljamo sve one kojima smo odgovarali na mail i slali im vrijedne nagrade.

PISMA ČITATELJA

Dragi naši, pa i oni koji nas čitaju od prvoga broja, pišite nam na adresu: GamePlay (s naznakom- Pisma), Vlaška 40, 10 000 Zagreb, ili na mail: pisma@gameplay.hr

KAD ODE SANADER

Dragi Gameplay!
Preskočit ću onaj dio vi ste najbolji itd. (jer to svi znaju) pa ću odmah preći na pitanja:
1. Šta vam je draže FIFA ili PES?
2. Dali mi se više isplati kupit MW2 za komp ili mog plastičnog ljubimca (PS3)?
3. Koliko ima žena u vašem timu?
4. Koju konzolu najviše igrate?
P.S. Jednom čitatelju koji je pito kad će GP opet koštati 18 kn odgovorili ste "Kad ode Sanader". On je već davno otišao iz vlade a GP je još uvijek 20 kn? Zašto je to tako? Ostanite i dalje najbolji časopis u Hrvatskoj! Vaš vjerni čitatelj Boky!!!

1. Seks. S pravim curama.
 2. Ovisi kako voliš igrati- precizno, buljeći u monitor i trgajući kičmu, ili razbaškareno u krevetu, psujući sporo respawninge.
 3. Tri. Misliš na prave, je li, a ne Đurine imaginarne?
 4. Bez razlike.
- P.S. Sanadereeeee, vraaati seeeee!

PUNISHER

Pišem vam prvi put u nadi da će te objaviti moje pismo u broj 88 da preskočimo ono da ste najbolji časopis na svijetu. Imam par pitanja.

1. Hoće li izaći punisher 2?
 2. Ako znate kada i gdje bi ga se moglo nabaviti?
 3. Veliki sam marvelov fan znate li jeli postoji ghost rider za komp gledao sam nešto na youtubeu no radije da se obratim vama.
- Unaprijed HVALA!
- Vaš vjerni čitatelj **gamer1583**

Glasine na netu oblajavaju da bi Punisher 2 mogao biti jedna od prvih igara na novome Xboxu, što će reći da ćemo se malo načekati. Od Ghost Ridera sjećamo se samo verzije za PS2, PSP i GBA prije tri godine, ali taj baš i nije najbolje prošao.

PROLAZI KROZ NEKU FAZU

Pozdrav redakcijo Gamplaya!
Evo pišem vam slomjene desne ruke jer sam s ljevom nespretan s livom. Nemogu se sitit od kojeg vas broja čitam samo znam da je tekken 4 bio na naslovnici. Ja, kao dio ljudi u mojoj obitelji užoj i široj, koji su majstori za kompjuterom (5%) pišem ovaj e- mail. Naime, dostatan broj ljudi u mojoj familiji i užoj okolici jedva da znaju upaliti kompjuter. Da nema mog oca, možda i ja ne bi mogao.
Poče sam igrajući Doom na win95 a

sada hakiram u svaki program na svom kompjuteru koji nažalost-mora čak halo:ce i Doom 3 na najnižoj postavci igrati. Moja majka nema pojma kako na pc-u promjeniti velika i mala slova, a tipa koji mi je stavljao gips prije će ga vrag odniti dok neke tipku "enter". Mog dida triba natirat da nam da stavi digitalni signal na njegovu televiziju, A baba. Baba će prije kompjutorskog miša dat mački prije što ga nauči koristit. Sad natirat novu mater da mi kupi PS3 ili jači pc će bit kom natiravanje jedne Lucije da mi se potpiše na gips. Plus ja sam teenager koji po svima samo prolazi kroz neku "fazu". Pa ako imate neku ideju u vezi toga- POMOZITE!!!
A sad pitanja:
1. Šta će se prije pojaviti- Dukem nukem forever ili psn u hrvatskoj
2. Zna li se točan datum izlaska Splatterhousea
3. koje je najteže za odgovoriti:a) Hoće li nove Halo igre bit dobre? b) Koji je smisao života? c) PS3 ili Xbox360?
I to je to pozdrav od **Psycho-a**.

Je, je, svi smo imali faze. Ali smo mi nekako u njima i ostali. A najgore je što ti to nikako neće biti niti jedine, niti posljednje faze. Neki faze proživljaju uz pomoć i suradnju roditelja (što nikako ne mora značiti da su u perspektivi i sretniji), a neki neiživljene faze odrađuju kasnije- u dvadesetima, tridesetima, četrdesetima... za kasnije ne znamo, ali sumnjamo na isto. Splatterhouse će na jesen. I pitanja su ti teška i nefer, jedino što smo znali je ono sa smislom života.

GP M5

Najbolji ljudi iz najboljeg časopisa, pozdrav svima. Želio bih reći nekoliko riječi u vezi vaših nagradnih igara prema nama čitateljima . U zadnje vrijeme ste počeli sve više stavljati takvih igara i to mi je drago. Uvijek ste darežljivi prema nama, ali mislim da ste i vi zavrijedili neke nagrade. Ja sam vlasnik xbox 360 konzole i jedne od meni najboljih igara FORZE 3, a u toj igri ima već svima poznata mogućnost crtanja po autima razno raznih stvari. Ja sam si dao malo truda pa sam napravio nesto za vas, je skromno ali mislim da će vam ostati u sjećanju BMW M5 sa naslovom najboljeg časopisa GAMEPLAY! I evo jedno pitanje, uskoro bi trebao kupiti LCD TV za svoju konzolu pa šta mislite o modelu SAMSUNG LE32B350?
Mario GTR

Hvala Mario na trudu i fotkama, pogodio si i pravu pilu za reklamu. Što se tiče TV-a, svi hvala ovaj model

Samsunga ne toliko radi slike i ostalih osobina, već radi cijene. Za manje od 3.000kn, sasvim okej, ako ne i najbolji.

IZUMIRANJE

Pozdrav svim Gameplay članovima redakcije, ali i čitateljima! Nešto me muči, pa sam se odmah sjetio da će mi Gameplay moći pomoći. Radi se o sljedećem: jako se bojim da bi PS2 mogao "izumrijeti". Pogledajte samo što se desilo s PS1! Danas nijedna igra za njega u dućanima! Čini mi se da će se (ako nešto ne poduzmemo) to desiti i s PS2. To bi bila katastrofa! Naš dobri, stari PS2 nikako ne zaslužuje da ga pokopaju PS3 i X360. Upravo se o tome radi: gledam ja recenzije u broju 87 i shvatim da je samo jedna igra za PS2! Zatim, focus: nema niti jedne igre za PS2! To je užasno. Radi svega ovoga što, nažalost, upućuje na "izumiranje" PS2, dobio sam ideju da Vam predložim da napravite posebnu rubriku koja bi govorila samo o igrama nemijenjenima za PS2. To bi bile recenzije za PS2, to bi bio focus za PS2. To bi spasilo njegovo izumiranje! Gameplay, spasitelj Play Stationa 2! Molim Vas prihvatite moj prijedlog, ako ništa drugo, barem razmislite o ovom problemu i razmotrite uvjete i mogućnosti da napravite tu "spasiteljsku" rubriku.
Pozdrav,
K@rlo Veliki

Eh, Karlo, sve smo ovo već prošli. Mi ne radimo igre za PSone i PS2, mi samo pišemo o njima. Ako ih nema, onda nemamo o čemu ni pisati. I kako bi ta spasiteljska rubrika još jasnije izgledala kada u njoj ne bi bilo niti jedne igre... a pišemo o svakoj koja se pojavi. Tužno i neumitno.

SAM ĆU SI GA SLOŽITI

postovana gameplay ekipa.... pratim vas od 50br.. i najbolji ste gaming casopis.... sve pohvale imam za vas.... imam jedno pitanje.uskoro kupujem novi komp i sam cu si ga slagat.zato me zanima ak znate koji u koje su ducanu jefitiniji dijelovi za komp od nekih drugih ducana... hvala unaprijed molimo bih da mi odg bar na mail... samo tak nastavite... POZZ
Domagoj

To je barem lako- www.nabava.net pa da vidiš razlika u cijenama za isti proizvod. Sretno!

AAAMERIČKAAA

Dragi Gameplay
Pišem vam zbog jednog problema. Dobio sam igricu za PS3 "SCORE INTERNATIONAL BAJA 1000 THE OFFICIAL GAME" i kada ju stavim u ps3 ona se pokrene i radi ali je crno-bijela. Kupljena je u Americi,

plzzzzzzzz da mi pomognete.
Ivan

Mislimo da nije stvar u igri, već u kablju. Ako igraš na staroj telki s običnim kablom, najlakše bi bilo promijeniti kabl, onaj o kojem već godinama pričamo- scart za sve standarde na kojem će i slika biti bolja. Skuplje rješenje je novi telkač i hdmi kabl.

VELIKI FAN

kad će izaći nfs shift za pc? odgovor mi je jako bitan jer sam veliki fan nfs-a već dugoo gotovo pola godine očekujem nfs shift za pc očekujem da će te mi odogovoriti.
vaš vjerni **Josip**

Dragi vjerni Josipe, a da li ti znaš kako se zove vjeveričin mužjak? Živ bio i golem poraso, Shift ti je vani od devetog mjeseca prošle godine, kada smo ga i recenzirali.

DOBRA IDEJA

Pozdrav,
naime, jucer sam glavu razbio pokušavajući pronaci prvi broj GP-a, (citam vas od pocetka) no nažalost...nula bodova. I dalje imam onaj broj sa Larom Croft na naslovnici i onaj s Primalom na naslovnici. Dok citam ove novije brojeve primjećujem da su pisma sve gluplja..ljudi pisu pisma tipa "dali da uzmem ps3 ili x360?", ili kad napisu da zele da im odg. na mail bez obzira koliko ste puta napomenuli da to ne radite. No...o tome drugi put. Imam jedan prijedlog za vas : zasto nebi na kraju pokraj imena posiljatelja pisma napisali i njegov e-mail, tako da mu netko tko se u to također razumije ili se time bavi može odg. (npr.: cijena ili nesto sto vi nesmiijete jer nemrete reklamirati).
To je to od mene, nastavite kao sto ste i prije, te pokušajte izbjeć glupa pisma
Tin (tintomic1@net.hr)

Htio si reći: zašto ispod svakog glupog pitanja "koji je bolji", ili "odgovorite mi na mail" ne napišete mail adresu pa da ga svi zaspamamo prijetećim porukama. Hm, nije loše, nije loše...

GRIM AVANTURISTA

Pozdrav, šta se radi (mada već znam odgovor na ovo pitanje:))
U zadnje vrijeme sam se sve više počeo zanimati za takozvane point and click avanture, uglavnom zbog zanimljive priče, originalnog humora i fenomenalno okarakteriziranih likova (ili možda zato što posjedujem računalo koje je sv. Pavao nosio na misionarska putovanja), pa ne mogu ništa bolje pokrenuti:)), tako da mi ih je pravi gušt igrati. E sad, tu dolazi problem...AVANTURE SU PRE PROKLETO TEŠKE!!! Zbilja ne znam, možda je problem u meni, možda sam preglup za takve igre.





FORMULA

Evo da vam posaljemo jednu lijepu formulu koja dokazuje koliko vas volim!!!

88x20=1760

88-brojeva gameplaya
20-kuna za svaki gameplay (da, 20 od prvog broja jer sam i kad je gameplay bio 18kn ostavljao lijepoj teti, koja vec je u godinama ali ima veoma osebanj dekolte, ostavljao te 2kn)
1760-kuna, koje su dugorocno uložene u moje razvijanje kao gamer :)
I ako ja sad ne zaslužujem jednu pisljvu majicu...onda MISLIM STVARNO!!!
p.s.neke stvari koje sam si mogao priustiti za 1760kn:
1. psp+igra
2. DS+igra
3. Putovanje u Tunis
4. Karta+put za utakmicu lige prvaka

Mislim, znam da postoje walkthrough-ovi i te stvari, ali to mi potpuno kvari doživljaj igre. Dobro, nisam tako glup da ih čitam kao blesimeter, ali izgubim taj osjećaj zadovoljstva i jednostavno se moram prisiliti da ju prijeđem do kraja. A i ponekad mi se čini da zagonetke stvarno forvaju logike, barem po meni. Evo, upravo prelazim legendarni Grim Fandango. Igra je preludilo, ali opet ista stvar. Još gore, zapeo sam već nakon tridesetak minuta igre, stvarno patetično. Nego, zanimalo me, koristite li vi ikada walkthrough dok prelazite? Stvarno neznam u čemu je problem, engleski mi je je materinji jezik, a i inače nisam baš neki debil. Možda dođe ta domišljatost s godinama (fali mi još koja do 18), a možda mi bi bilo pametnije da se ostavim avantura i uhvatim arkada i tih gluposti (ako shvatim gdje je tipka za nitro na NFS:)). A ne znam više ni sam što tražim, valjda neki savjet kako da ih uspješnije prelazim ili tako nešto, ako je to uopće moguće... Ništa, da vas više ne gnjavim, hvala na razumijevanju i pozdrav do sljedećeg čitanja:)
Ivan

Utješit ćemo te Ivane- nema igrača koji barem jednom nije zavirio u rješenje, a isto tako i nema igrača koji to nije žalio, iako smo igrali i mnogo avantura s nelogičnim i preblesavim rješenjima. No utjeha postoji- nakon dvadesetak, pa i tridesetak godina igranja, počeli smo se sami sebi čuditi kako smo postali pametni. Nažalost, nije baš stvar u pameti, već u navici rješavanja algoritma koji svaka igra posjeduje, a koji je, manje više, uvijek na isti kalup. Samo iskustvo, dakle, a ponekad i, hm, bacanje pogleda u rješenja, ali da nitko ne vidi...

5. 2 GODISNJE karte za Maximir (tribina zapad)- ovo zapravo ne bih nikad napravio ali samo sluzi kao dokaz u kakav samo vjetar mozes bacit 1760kn :)
6. 125 (STO DVADESET I PET) boca RIBARA!!!!EJ!!!!
a ja samo zelim pisljvu majicu!!!!... po mogucnosti PES ili Final Fantasy :)
Citatelj iznimno simpatičnoga imena, **Marko Marković :**

Ok, ok, oko 1800 čuna za GP, oko 150 za tetin dekolte, te nabrojano:
1. Kako bi znao koju igru ćeš kupiti za PSP da nisi pogledao u GP?
2. Kako bi znao koja igra ne koristi stylus, jer ti je pretanak za držanje (naviko na boce Ribara)
3. Ne, to samo agencije lažu. Tko vjeruje da s 1760kn može doći do Tunisa, može tamo i ostati sa stadom kamila.
4. Neprocjenjivo. Ili tako barem reklame

KOJI XBOX

Pozz Gameplay, pišem vam prvi put (napokon odlučio skupit hrabrosti) i zanima me sljedeće: U planu mi je uzet XBOX360, pa pošto nisam u toku dali bi mi vi mogli reć po vašem mišljenju koji da uzmem (znam da ima neki ELITE bla bla) i dal se isplati uzet neki polovni. Gledajte na to da nisam baš u nekoj bajnoj situaciji sa novcem. Također mi je važno znati od koje firme da uzmem jel kad sam PS2 bio kupio pokravio se nakon mjesec dana (neznam kaj su radili po njemu). I jos malo pitanje, mislim da zanima i ostale čitatelje: Dali će od Rock Star Game-a: Red Dead Redemption biti na PC-u, isto tako su rekli za GTA 4 da ce bit samo PS3 i Xbo360 pa se na kraju ispostavilo da je doso na PC.
Hvala i pozz iz pomalo kišovitog Zaprešića!
Ringman

S lovom u banani pogledaj Arcade model koji nema hard i malo je jeftiniji, ali će ti onda trebati kartica za snimanje pozicija. Malo skuplji je obični, pa onda Elite koji ima najveći hard, i da, crne je boje. Auuuu. Nikako ne bismo preporučili kupovinu polovnog radi (pre)čestih kvarova, pa je sigurniji neki s garancijom. Od firmi i nemaš neki izbor- svi se servisiraju u jednoj. Što se Red Dead Redemptiona tiče, sve je isto kao i s GTA 4- ne zna se, ali znamo.

OH, SHAKESPEARE...!

Ah,Ti presveti časopisu. Drhtajući se budim iz sna i čekam, čekam da osvane taj dan izlaska novog broja Gameplaya pa da ko lud odjurim iz kuće u najbližu trafiku po vlastiti primjerak, spreman da zadavim prodavačicu ako mi kaže da ga nema. Čim ga ugledam, zgrabim ga željan novih recenzija ko beba sise, bacim 20 kn u prodavačicu i potčrim

kažu. Najgora stvar na tekama uživo je što nema replaya gola. Pa ti sad, vidio- ne vidio, neprocjenjivo. Najbolja stvar- nema reklama, slažemo se.
5. Sve si i sam rekao.
6. Ahhhh... teško je konkurirat Ribaru. No dobro, udaramo najžešće- postao bi alkoholičar koji ne zna za GamePlay?! Ali, budući da si nas nasmijao, predlažemo kompromis. Nećeš dobiti majicu. U biti, od nas nećeš dobiti ništa, jer mi od tebe volimo samo uzimati (još uvijek ljubomorni na dekolte i uludo sprcane pare!). No od našeg novog sponzora rubrike pisma, Eurotradea, dobit ćeš coooool gamerskog miša, i svi sretni te zadovoljni (ne samo teta s dekolteom). Znamo da si razočaran, ali što ćeš, misli na nas (a ne na dekolte) dok stavljaš utege u miša da bi ti najbolje ležao u ruci. Ni ne pomišljaj ostatak utega vješati na raznorazne organe na tijelu, jer mnogi su

negdje da sjednem i napokon zavirim u taj djelić raja. Znam šta mislite, evo još jedan dupelizac sa svojim izlizanim pismom, zuri doma u komp i nada se da ćemo mu objavit pismo samo da bi se osjećao ko da je nekog briga za njega i njegove interese. E pa djelomično ste u pravu, ali neka ide u k**ac svak ko kaže da pretjerujem. Takvi nikad nisu i neće saznat kakav je to osjećaj kad napokon primiš novi broj GP-a u ruke. Pomirišes ga prije nego što otvoriš, duboko udahneš i pripremiš se da ti ne bi oči ispale od uzbuđenja. Tada dođe taj trenutak, kad nakon mjesec dana čekanja napokon prođe očima po sadržaju novog broja. Taj osjećaj ne bi ni Shakespeare mogao opisat jer to nešto neusporedivo, nešto besprijeekorno, savršeno. I odmah sljedeći moment poželiš da možeš vratit vrijeme i ponovo sve proživit ako neko malo derišete koje bi još jedan đir na vrtuljku jer se tada osjećaš kao da si u bestežinskom stanju, u prisutnosti neke više sile. Eto to je meni Gameplay, sjaj u tami koji me vodi i pomaže mi da preživim još jedan dan unatoč svim govnila šta mi ih vjetar života baca u facu dok se spušenog krova vozim autocestom za pakao.

Paulo

O Shakespeare, o patetiko. Ajd, ti barem nemaš tetu s dekolteom... ali vjetar života i spušten krov na autocesti za pakao... taj GamePlay mora da je vrazje dobar!

VOZAČKI KUTAK

Iz zvučnika milozvučno dopire glas Chris Rea, koji pjeva: "Driving home for Christmas", a niti je Božić, niti vozim u smjeru doma. Čak naprotiv, stotine sam kilometara udaljen od kuće, vozim cestama prijateljski nam nastrojene Njemačke. Planinski predjeli Schwarzwalda jednako su zamamni kao i istoimena torta. Jedino što mi gusta magla

probali, ali nekako i nije uspjevalo. I mi tebe volimo baš ovakvog, simpatičnog.



GAMERSKI MIŠ VERBATIM RAPIER V1
(laserski senzor 3200dpi, sedam programabilnih tipki, makronaredbe, pozlaćeni USB priključak, sustav namještanja mase, teflonske nožice)

onemogućuje pogled na prirodne ljepote. Milim iza šlepera za čiju sam se guzicu zalijepio kao mušica na šajbu i čekam prvu prigodu za pretjecanje. Penjem se planinskim predjelom, serpentina za serpentinom, stratus se polako počeo povlačiti, vidljivost je postala bolja, te se ubrzo oslobađam zavjetrine i prelazim u vodstvo.
Stidljivo ali jasno, pojavljuju se i prve zrake sunca. Stroga koncentracija pogleda na cestu popušta, konačno mogu uživati i u okolišu. Iako ovom cestom prolazim po prvi put, nekako mi se čini poznatom. Sigurno Vam se u životu dogodio osjećaj već viđenog. E, pa meni se upravo događa, što više kilometara ostavljam iza sebe, cesta mi je sve poznatija. U svakom novom trenu prepoznajem dijelove iz Test Drive-a, komadić asfalta Forze, neke od zavoja Gran Tourisma ili brzina iz Colina McRae. Čekaj malo, jesam li ovdje već bio, pitanje koje se samo nameće, lagano počinjem dvojiti. Jesam li sate igračkih virtualnih vožnji ispred tv ekrana toliko akumulirao u svoju podsvijest, pa mi se događa deja vu, ili se proporcionalno obratno, stvarno odvoženi kilometri projiciraju u igrama.
Ne bih znao, ionako nije ni važno, bitno je kako mi osmijeh broj pet, samo na spomenute igre i vremena provedenih uz iste, ne silazi s usana. Lamentiranje naprasno prekidam, ubacujem u nižu i dodajem gas, ne vozim u smjeru doma, ali vraćam se njemu, cesta mi je nekako "poznata" i to mi je za sada dovoljno, a i osmijeh je tu, dragi virtualni driveri... doviđenja ma gdje bili, ili, doviđenja ma gdje išli.
Miro_101

Eto, kako je lako biti poetičan kad uživaš u tome što radiš. I igraš se. Bravo Miro, i sretan put!



HTC DESIRE

Svatko bi ga poželio

HTC je proizvođač Googleova telefona Nexus One koji opasno sliči novom HTC Desireu. Prema specifikacijama radi se o gotovo identičnim telefonima s time da Desire koristi prilično kvalitetno HTC-ovo sučelje Sense kao masku za operativni sustav Android 2.1. Snažan procesor, veliki ekran osjetljiv na dodir, GPS prijamnik i kamera razlučivosti pet megapiksela glavne su značajke ovog mobilnog telefona koji bi vrlo skoro trebao stići u prodaju u Hrvatsku.

WWW.HTC.COM
CIJENA: JOŠ NIJE OBJAVLJENA



MAD CATZ CYBORG F.L.Y. 9 JOYSTICK

Klingonski joystick

Joystick koji izgleda kao da je izvađen iz klingonske letjelice je zapravo sasvim stvaran. Radi se o bežičnom joysticku napravljenom za Xbox 360 konzolu. Simulacije letenja će dobiti sasvim novu draž odlučite li se na kupnju FLY 9 joysticka. Microsoft je dao službeni pečat ovom proizvodu kao ovlaštenom dodatku za Xbox 360.

WWW.MADCATZ.COM
CIJENA: OKO 600 KN

Gadget vodič
za **stylish**
gamere

Toys 4 D girls & boys



BREWZER POCKET TOOL

Genijalno jednostavan

Višenamjenski alat Brewzer poslužit će kao odvijač, strugalica, otvarač za pakete i ono najvažnije, kao otvarač za boce. Proizvođač je osigurao njegovu dugovječnost korištenjem super kvalitetnog 154CM čelika pa ćete Brewzer prije izgubiti nego pohabati. Najvažnije svojstvo ovog alata jest prenosivost pa nikome neće biti problem stalno ga imati u džepu.



HTTP://POCKETTOOLX.COM/
CIJENA: OKO 100 KN



THODIO-A-BOX

Audioarsenal

Thodio je proizveo audiouređaj za militariste. Njihov A-Box je smješten u staru kutiju za municiju posebno obloženu i pripremljenu za kvalitetni audiouređaj. Napravljene su dvije verzije, jedna s pojačalom snage 2 x 25 W i druga s pojačalom snage 2 x 75 W i zvučnicima.

WWW.THODIO.NL
CIJENA: OD 2000 KN DO 2500 KN



CLOAK BAG

Idealan dar za paparazze

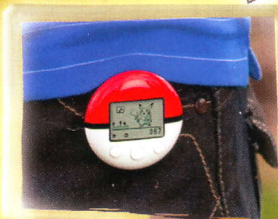
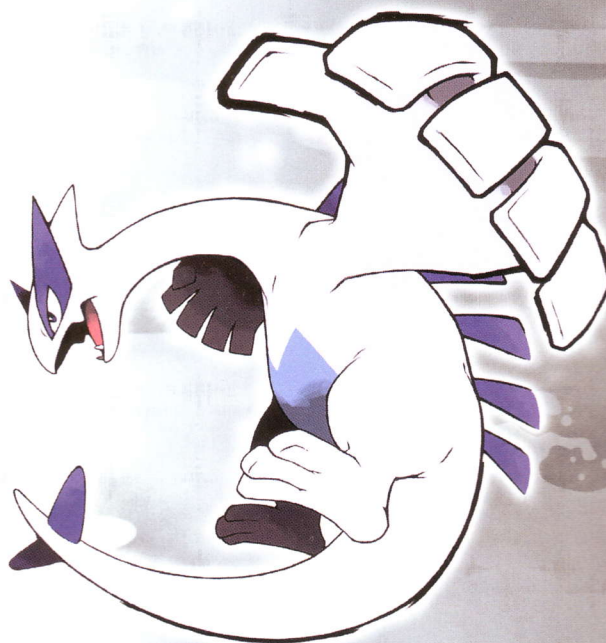
Cloak Bag je zaštitna vreća za digitalni fotoaparata većih dimenzija, točnije za SLR fotoaparata. Vreća mu pruža zaštitu od padalina, prašine, lakših udara i, što je najvažnije, znatizeljnih pogleda. Posebni otvori sa strane omogućavaju pristup komandama, a tu je i držač da se fotoaparata objesi oko vrata. Jedino što nam se nije sviđelo na ovom jednostavnom i funkcionalnom proizvodu jest cijena od 50 američkih dolara.

WWW.CLOAKBAGS.COM
CIJENA: OKO 300 KN

PREPARE FOR THRILLING NEW ADVENTURES WITH YOUR POKÉMON BY YOUR SIDE!

POKÉMON HEARTGOLD VERSION

POKÉMON SOULSILVER VERSION



Keep your Pokémon with
you at all times!



Your favourite Pokémon
follows you during your
adventures!



Discover or re-visit the
region of Johto!



Encounter Legendary
Pokémon!



Both games include
the all-new Pokéwalker
accessory! Bring Pokémon to
the Pokéwalker, walk around
with it to form a friendship and
earn Experience Points. Earn
"Watts" and find Items or catch
Pokémon!

